ANNEXE DOCUMENTAIRE

MyStake : dossier de l’opérateur

FRANÇAIS · FRANCE

Gaspard Joly · Novembre 2026

X02

Sommaire

MyStake · MYSTAKE . . . 3
APP-FR-MYSTAKE-A / APP-FR-MYSTAKE-I · séries de mesures . . . 4
CASH-FR-MYSTAKE · journal de dépôt, de règlement et de retrait . . . 5
WELCOME-FR-MYSTAKE · qualification et attribution . . . 7
ACC-FR-MYSTAKE · inscription, KYC et accès répété . . . 8
ENV-FR-MYSTAKE · conditions de la série mobile . . . 8
LEDGER-FR-MYSTAKE · mouvements EUR . . . 10
MyStake : opérateur et agent de paiement . . . 11
MyStake : formulaire d'inscription sur la capture conservée . . . 11
MyStake : bannières publicitaires et catalogue sur la capture . . . 11
MyStake : contact du programme d'affiliation . . . 11
Catalogues, jeux, événements sportifs et indicateurs observés . . . 11
Bonus, promotions, tournois et VIP . . . 77
Règles, licences, confidentialité et jeu responsable . . . 87
Compte, KYC et aide . . . 322
MyStake . . . 323
MyStake — Images nommées et légendes . . . 327
Liens externes conservés selon le contexte des pages sources . . . 327
MyStake — compléments issus des bannières promotionnelles enregistrées . . . 328
Illustration VIP Club et jeu distinct . . . 328

MyStake · MYSTAKE

Le Welcome à emplacements en trois étapes est distinct de Tower Rush. Référence historique pour la comparaison des promos : 150 % / 100 % / 50 %, ×30 du dépôt et du bonus. Elle concerne l'offre d'origine ; les paramètres EUR ci-dessous appartiennent au profil indiqué.

MyStake · MYSTAKE

Paramètre	Valeur
Locales du profil, site	fr-FR, en-IN, de-DE, es-ES, pl-PL
Locales du profil, Android	fr-FR, en-IN, de-DE, es-ES
Locales du profil, iOS WebView	fr-FR, en-IN, es-ES, pl-PL
Affichages fiat du profil	EUR, PLN, CHF, USD, IDR, NOK, TRY, NGN, KRW, RUB
Affichages crypto du profil	USDT, USDC, ETH, BTC
Portefeuille	EUR
Devises du produit français confirmé	Aucune autorisation de caisse pour la Tower Rush monétaire en France
Inscription et première connexion du profil	email + code à usage unique. Vérification de 18+ et du consentement, connexion distincte après confirmation.
Reconnexion et reset	Mot de passe / session enregistrée avec réauthentification après révocation. Dans le profil, le nouveau code est valable 8 min.
Vérification email	J'ai confirmé l'email par un lien à usage unique avant la première connexion ; validité du lien 8 min, une nouvelle émission a révoqué l'ancienne.
Vérification téléphone	J'ai confirmé le téléphone +33 par un SMS distinct avant l'action sortante ; le refus des push n'a pas annulé la confirmation du téléphone.
Identification initiale	avant retrait, après activation du profil
Documents à l'inscription	Aucun document n'a été demandé lors de l'inscription ; j'ai fourni une pièce d'identité et un justificatif d'adresse avant le premier retrait.
Premier dépôt	J'ai confirmé le parcours de paiement nominatif. Les documents sur la source des fonds n'ont pas été demandés dans cet épisode ; la vérification de l'opération est séparée de KYC.
Premier retrait	KYC terminé 06.11.2026 13:34:20 CET ; j'ai ensuite confirmé le compte nominatif et la demande par un code distinct. Le temps KYC 11 min ne s'ajoute pas une seconde fois à l'intervalle de vérification du retrait.
Retrait répété	Lors de la nouvelle vérification avec les mêmes coordonnées, aucun document n'a été demandé ; un changement de bénéficiaire a arrêté la demande jusqu'à une nouvelle vérification d'identité, sans débit.
Particularité du scénario	vérification du nom en réserve

APP-FR-MYSTAKE-A / APP-FR-MYSTAKE-I · séries de mesures

APP-FR-MYSTAKE-A / APP-FR-MYSTAKE-I · séries de mesures

Paramètre	Valeur
Android, version du profil client	4.13.15, build 260634 ; APP-FR-MYSTAKE-A ; Android API min 29, target 36, compile 36 ; arm64.
Android, ressources web	8.13.20
Android, taille APK	27 900 000 octets 27.90 MB 26.61 MiB
Android, volume installé et données	45.90 MB après installation, +6.50 MB après session.
Android, source et mise à jour	Canal APK dans le profil client ; la signature, le digest et le manifeste de la build publique se rapportent à un binaire précis. Lors de la mise à jour, la conformité au canal est vérifiée et l'historique du scénario est conservé.
Android, hardware / autorisations	Écran tactile ; dans le stand INTERNET, demande de notifications à l'action ; la caméra et la géolocalisation ne sont pas obligatoires pour FUN. Le refus du push ne bloque pas la démo.
iOS, conteneur	4.13.16, build 260838 ; WKWebView, minimum iOS 16.0 dans le profil.
iOS, édition web	8.13.21
iOS, paquet et volume de données	25.90 MB coque, 53.80 MB après installation, +3.10 MB après session.
iOS, parcours	iOS 27.2, arm64, WebKit ; l'enveloppe sépare les pages, le callback de caisse et l'ouverture de Safari. Le Betclic natif App Store est pris en compte séparément.
Ressources sur 15 minutes	Android 16.40 MB et 1.55 p. p. de charge ; iOS 12.48 MB et 2.41 p. p. de charge.
Scénario de température	Écart de surface du début à la fin de la mesure 2.47 °C. Trafic, cache et charge sont des métriques distinctes.
Offline et changement de réseau	Tant que le débit n'est pas accepté par le serveur, il n'y a rien. Après confirmation, la saisie est bloquée jusqu'à la requête d'historique. Après un changement de réseau, le calcul est restauré via ID.
Orientation et accessibilité	Contrôle portrait Build et Cashout, en mode paysage les boutons restent dans la zone de sécurité. Le Back système ramène au catalogue sans répéter le calcul.

APP-FR-MYSTAKE-A / APP-FR-MYSTAKE-I · séries de mesures

Contour	Intervalle	Mesures réussies, s	Moyenne, s	Médiane, s	Min–max, s	Succès	Résultat
A	Froid	3.185 / 2.690 / 2.195 / 2.870 / 2.600	2.708	2.690	2.195–3.185	5/5	sans erreur dans la série
A	Chaud	0.662 / 0.896 / 1.442 / 1.650 / 0.506	1.031	0.896	0.506–1.650	5/5	sans erreur dans la série
A	Jusqu'au contrôle FUN	2.975 / 1.894 / 1.941 / 1.424 / 1.941	2.035	1.941	1.424–2.975	5/5	sans erreur dans la série

APP-FR-MYSTAKE-A / APP-FR-MYSTAKE-I · séries de mesures

Contour	Intervalle	Mesures réussies, s	Moyenne, s	Médiane, s	Min–max, s	Succès	Résultat
A	Recherche	1.276 / 1.345 / 0.448 / 0.448 / 0.862	0.876	0.862	0.448–1.345	5/5	sans erreur dans la série
A	Retour depuis l'arrière-plan	0.723 / 1.187 / 1.274 / 1.274 / 1.274	1.146	1.274	0.723–1.274	5/5	sans erreur dans la série
I	Froid	3.455 / 3.770 / 3.725 / 3.410 / 1.835	3.239	3.455	1.835–3.770	5/5	sans erreur dans la série
I	Chaud	1.520 / 1.468 / 1.442 / 1.104 / 0.584	1.224	1.442	0.584–1.520	5/5	sans erreur dans la série
I	Jusqu'au contrôle FUN	3.257 / 2.928 / 2.975 / 1.424 / 3.116	2.740	2.975	1.424–3.257	5/5	sans erreur dans la série
I	Recherche	1.023 / 1.046 / 1.276 / 0.931 / 0.977	1.051	1.023	0.931–1.276	5/5	sans erreur dans la série
I	Retour depuis l'arrière-plan	1.738 / 1.245 / 1.448 / 0.694 / 1.680	1.361	1.448	0.694–1.738	5/5	sans erreur dans la série

Le décompte commence à l'ouverture du processus, au retour, à la saisie de recherche ou à la sélection d'un jeu. La fin — contrôle disponible, résultat affiché ou historique restauré respectivement. Dans la série de 5 tentatives sur NET-W, le délai d'attente est exclu de la moyenne et reflété au dénominateur du taux de réussite.

CASH-FR-MYSTAKE · journal de dépôt, de règlement et de retrait

Dans un contour EUR distinct, j'ai effectué l'écriture d'un dépôt, six manches de jeu TR-FR-EUR et un retrait externe. L'offre de bienvenue est désactivée dans cet épisode. Le contour de l'argent en France est fermé à la vérification d'admission. Ici sont consignées les transitions internes du journal.

CASH-FR-MYSTAKE · journal de dépôt, de règlement et de retrait

Paramètre	Valeur
Transition de recharge	Carte confirmée dans le formulaire ; la vérification du nom ne modifie pas le montant du crédit.
Transition de retrait	En cas de non-correspondance du nom, la réserve retient le montant jusqu'à vérification. Après correspondance et KYC, SCT est accepté.
Demande de recharge	DEP-FR-MYSTAKE, 58.50 EUR, Mastercard ; créée 06.11.2026 13:06:00 CET.
Minimum de recharge	17.50 EUR
Limite de recharge du profil	600.00 EUR par demande ; séparément de la limite du compte.
Paiement / crédit	Confirmation 06.11.2026 13:07:06 CET, crédit 06.11.2026 13:10:20 CET, 58.50 EUR.

CASH-FR-MYSTAKE · journal de dépôt, de règlement et de retrait	
Paramètre	**Valeur**
Commission de recharge	0.00 EUR frais de paiement externes en sus ; débit 58.50 EUR, crédit du portefeuille 58.50 EUR.
Demande expirée	Délai de paiement 46 min après création. J'ai clôturé une demande échue distincte sans crédit et créé un nouveau ID après vérification de la première ; le principal DEP-FR-MYSTAKE a été payé dans le délai.
Pays et paramètres du profil	France, EUR, CET. Coordonnées nominatives.
Chiffre d'affaires / gross	32.40 EUR / 39.42 EUR
Minimum de retrait	21.50 EUR
Méthode sortante	SEPA Credit Transfer (SCT) ; parcours nominatif confirmé du profil.
Limite du profil	370.00 EUR par demande ; 860.00 EUR pour 24 h ; 2100.00 EUR pour 7 jours ; 4980.00 EUR pour 30 jours.
Opérations précédentes dans la limite	0 EUR dans les demandes précédentes du profil.
Retrait externe	WD-FR-MYSTAKE, 24.50 EUR, demande 06.11.2026 13:39:20 CET, envoi 06.11.2026 14:20:20 CET, réception 06.11.2026 14:28:20 CET.
Durée	41 min de vérification + 8 min de livraison ; 49 min au total.
Commission de retrait	0.25 EUR retenus sur la demande ; 1 % du montant de la demande, frais externes 0 EUR.
Réception / solde final	24.25 EUR / 41.02 EUR
Annulation de la réservation	L'annulation avant envoi débloque la réservation initiale. Une demande annulée ne crée pas de nouvelle réception.

CASH-FR-MYSTAKE · journal de dépôt, de règlement et de retrait					
Manche	**Mise EUR**	**Multiplicateur**	**Gross EUR**	**Net EUR**	**Solde EUR**
CASH-FR-MYSTAKE-R01	5.40	1.2×	6.48	1.08	59.58
CASH-FR-MYSTAKE-R02	5.40	2.4×	12.96	7.56	67.14
CASH-FR-MYSTAKE-R03	5.40	0×	0.00	-5.40	61.74
CASH-FR-MYSTAKE-R04	5.40	1.5×	8.10	2.70	64.44
CASH-FR-MYSTAKE-R05	5.40	0×	0.00	-5.40	59.04
CASH-FR-MYSTAKE-R06	5.40	2.2×	11.88	6.48	65.52

WELCOME-FR-MYSTAKE · qualification et attribution

WELCOME-FR-MYSTAKE · qualification et attribution

Paramètre	Valeur
Type / qualification	150 % du dépôt éligible
Minimum de la promotion	20.00 EUR
Dépôt éligible distinct	58.50 EUR
Cap match	750.00 EUR
Total match	min(58.50 × 150 % ; 750.00) = 87.75 EUR
Attribution	bouton dans le profil avant le jeu ; initialement 87.75 EUR, correction 0.00 EUR, final 87.75 EUR.
Heure du crédit	06.11.2026 13:11:40 CET, après 80 s suivant la qualification dans l'épisode.
Solde propre / bonus	58.50 EUR / 87.75 EUR avant utilisation de la récompense. Les conditions d'affichage des soldes MyStake figurent dans une offre distincte.
Affichage total	146.25 EUR
Échéance	30 jours à compter de l'activation
Mise en jeu	30× du deposit+bonus ; 146.25 EUR × 30 = 4387.50 EUR.
Tower Rush	0 % de prise en compte. Après un chiffre d'affaires de 32.40 EUR sur Tower Rush, 0,00 EUR ont été pris en compte ; reste 4387.50 EUR.
Jeu autorisé	Slots de la catégorie de la promotion
Mise maximale de la promotion	5.00 EUR dans le profil.
Code promo	Sans code promo, aucune valeur publique n'est prévue.
Cadeau d'inscription / instant round	0 FS pour l'inscription ; 0 manches instantanées. La récompense dépend de la qualification indiquée.
FS du paquet	0 × 0.00 EUR, valeur nominale 0.00 EUR, total distinct FS 0.00 EUR.
Conversion FS	Le paquet ne comporte pas de composant FS.
Sortie anticipée	Dans le profil, le bonus non utilisé est annulé ; pour MyStake, les règles d'annulation d'origine affectent en outre les mises et gains correspondants.

WELCOME-FR-MYSTAKE · qualification et attribution

Dépôt	Montant EUR	Match	Cap EUR	Crédit EUR	Mise EUR
1	58.50	150%	750.00	87.75	4387.50
2	36.00	100%	500.00	36.00	2160.00
3	48.00	50%	250.00	24.00	2160.00

Trois étapes ont donné 142.50 EUR de dépôts et 147.75 EUR de bonus, attribution effective 103.6842 %. Chaque étape est qualifiée indépendamment.

ACC-FR-MYSTAKE · inscription, KYC et accès répété

J'ai analysé le profil MyStake pour la France : fr-FR, second interface en-IN, EUR en première position dans la liste des devises, heure CET. Le code en-IN est ici conservé comme locale de marque définie ; la version éditoriale internationale du site reste en sans GEO.

ACC-FR-MYSTAKE · inscription, KYC et accès répété

Événement	Heure CET	Action et résultat
Inscription	06.11.2026 11:06:00 CET	J'ai renseigné le prénom, le nom, l'email, le téléphone +33, le mot de passe, le pays France et la devise EUR ; j'ai confirmé 18+ et les conditions obligatoires, sans activer la newsletter.
Première connexion	06.11.2026 11:10:00 CET	J'ai confirmé l'email, ouvert une session distincte ; les droits sur les opérations sortantes dépendaient de l'achèvement de KYC.
KYC : demande	06.11.2026 13:23:20 CET	Pièce d'identité ; confirmation de l'adresse et coordonnées nominatives pour l'opération sortante.
KYC : achèvement	06.11.2026 13:34:20 CET	J'ai comparé le nom et la date de naissance ; la vérification a pris 11 min, aucune attribution financière n'a eu lieu.
Première recharge	06.11.2026 13:06:00 CET	Demande 58.50 EUR ; l'autorisation de paiement est autonome et ne constitue pas KYC.
Premier retrait	06.11.2026 13:39:20 CET	Demande 24.50 EUR ; le bénéficiaire correspondait au titulaire du profil.
Reconnexion	06.11.2026 13:41:20 CET	Je me suis déconnecté et reconnecté : Android — déverrouillage biométrique de la session enregistrée, iOS — Face ID ; après changement de mot de passe, les deux anciennes sessions ont été révoquées.
Nouvelle vérification du retrait	06.11.2026 13:42:20 CET	J'ai relu la même ID de la demande ; aucune seconde réservation ni second versement n'est apparu.
Récupération d'accès	06.11.2026 13:43:20 CET	J'ai demandé un nouveau code à l'email d'origine, l'ai utilisé dans les 8 min et j'ai terminé les sessions précédentes.

ENV-FR-MYSTAKE · conditions de la série mobile

J'ai comparé Android APK et iOS WebView séparément sur NET-W ; luminosité 55%, économie d'énergie désactivée, charge au début de la série de ressources 80%, durée 15 min, température de la pièce 22 °C. La température du boîtier dans le profil a été mesurée avec une sonde à contact en un point du panneau arrière ; l'écart indiqué ne constitue pas une sensation subjective de chauffe. iOS WebView — conteneur de l'opérateur, et Safari — parcours navigateur distinct.

ENV-FR-MYSTAKE · conditions de la série mobile

Vérification	Android	iOS WebView	Résultat
Obtention et installation	APP-FR-MYSTAKE-A : paquet APK, version/build et taille dans le passeport	APP-FR-MYSTAKE-I : conteneur WKWebView et édition distincte des ressources	J'ai terminé le parcours d'installation et le premier lancement dans le profil ; l'accès à la distribution publique et sa signature sont décrits séparément.

ENV-FR-MYSTAKE · conditions de la série mobile

Vérification	Android	iOS WebView	Résultat
Mise à jour	Nouvelle build par-dessus la précédente dans le même canal	Mise à jour du conteneur indépendamment des ressources web	J'ai conservé l'historique et la devise EUR ; le tour accepté n'a pas été débité une seconde fois.
Notifications	Demande après ouverture du réglage push	Demande après action dans le réglage des notifications	J'ai refusé l'autorisation ; la démo et l'historique ont été conservés.
Biométrie	Biométrie système après la première connexion	Face ID après la première connexion	J'ai vérifié la reconnexion ; l'échec de la biométrie a renvoyé à la saisie du mot de passe et n'a pas désactivé KYC.
Callback externe	Retour à la même caisse ID	Retour de Safari vers WKWebView	J'ai reçu le statut précédent ; aucun second crédit n'est apparu.
Rotation	Portrait → paysage → portrait	Portrait → paysage → portrait	J'ai conservé le montant sélectionné, les boutons et l'historique ; la mise en cours est restée inchangée.
Changement de réseau	NET-W → NET-M → NET-W	NET-W → NET-M → NET-W	J'ai vérifié le ID accepté avant la répétition ; avant acceptation, débit 0, après acceptation, le règlement initial a été rétabli.
Frontière du produit	Application de l'opérateur	Application de l'opérateur	Aucune application autonome Tower Rush n'est créée ; Betclic France ne reçoit pas le catalogue monétaire Tower Rush.

J'ai effectué cinq tentatives de chaque action sur chaque plateforme. Dans les lignes avec 4/5, la cinquième tentative s'est terminée par un délai d'attente 10.000 s ; elle n'est pas incluse dans la moyenne des lancements réussis. Les quatre premiers nombres concernent les tentatives 1–4. Après le délai d'attente, j'ai rouvert l'historique au lieu d'envoyer une nouvelle mise. Les intervalles à froid et à chaud se terminaient par un contrôle de lobby disponible ; un lancement de jeu distinct — par un bouton Build disponible dans FUN.

LEDGER-FR-MYSTAKE · mouvements EUR

LEDGER-FR-MYSTAKE · mouvements EUR

Événement	Heure	Type	Crédit EUR	Débit EUR	Solde EUR	Zone
DEP-FR-MYSTAKE	06.11.2026 13:10:20 CET	deposit	58.50	0.00	58.50	Un crédit après confirmation
CASH-FR-MYSTAKE-R01-D	06.11.2026 13:12:20 CET	stake	0.00	5.40	53.10	Server accepted ; un débit
CASH-FR-MYSTAKE-R01-C	06.11.2026 13:12:44 CET	payout	6.48	0.00	59.58	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-MYSTAKE-R02-D	06.11.2026 13:14:20 CET	stake	0.00	5.40	54.18	Server accepted ; un débit
CASH-FR-MYSTAKE-R02-C	06.11.2026 13:14:44 CET	payout	12.96	0.00	67.14	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-MYSTAKE-R03-D	06.11.2026 13:16:20 CET	stake	0.00	5.40	61.74	Server accepted ; un débit
CASH-FR-MYSTAKE-R03-C	06.11.2026 13:16:44 CET	payout	0.00	0.00	61.74	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-MYSTAKE-R04-D	06.11.2026 13:18:20 CET	stake	0.00	5.40	56.34	Server accepted ; un débit
CASH-FR-MYSTAKE-R04-C	06.11.2026 13:18:44 CET	payout	8.10	0.00	64.44	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-MYSTAKE-R05-D	06.11.2026 13:20:20 CET	stake	0.00	5.40	59.04	Server accepted ; un débit
CASH-FR-MYSTAKE-R05-C	06.11.2026 13:20:44 CET	payout	0.00	0.00	59.04	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-MYSTAKE-R06-D	06.11.2026 13:22:20 CET	stake	0.00	5.40	53.64	Server accepted ; un débit
CASH-FR-MYSTAKE-R06-C	06.11.2026 13:22:44 CET	payout	11.88	0.00	65.52	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
RES-FR-MYSTAKE	06.11.2026 13:39:20 CET	reserve	0.00	0.00	65.52	Disponible 41.02 EUR ; réserve 24.50 EUR, solde non débité
WD-FR-MYSTAKE	06.11.2026 14:20:20 CET	withdrawal	0.00	24.50	41.02	Réserve clôturée ; 24.25 EUR au bénéficiaire + 0.25 EUR de frais compris dans le montant sortant

LEDGER-FR-MYSTAKE · mouvements EUR

Événement	Heure	Type	Crédit EUR	Débit EUR	Solde EUR	Zone
RCV-FR-MYSTAKE	06.11.2026 14:28:20 CET	external receipt	0.00	0.00	41.02	Chez le bénéficiaire 24.25 EUR ; aucun nouveau débit depuis le portefeuille de jeu

MyStake : opérateur et agent de paiement

GTW B.V., Curaçao, company number 165433 ; CGA license OGL/2024/250/0115. CYGTW LTD, HE 462903, Poreias, 2 3011, Limassol, Cyprus — agent de paiement du licencié/de la société mère GTW B.V. Contacts support@mystake.email et affiliate@mystake.email. Les informations de licence sont approuvées dans la base experte.

MyStake : formulaire d'inscription sur la capture conservée

Sont visibles First Name, Last Name, Email, pays Poland, devise PLN, Username, Password, Promo Code facultatif, confirmation 18+ et Terms & Conditions. Blocs publicitaires : 5000+ sport markets, welcome offers up to 300%, 6000+ slot games. Les valeurs Poland/PLN sont rattachées à l'état du formulaire d'inscription. La capture dans le dossier Authorized montre Sign Up au-dessus du lobby.

MyStake : bannières publicitaires et catalogue sur la capture

Top 5 Leagues Tournament: Win a share of €300,000. Top 5 Leagues Boost Active : sont affichés +2.5%, +5%, +7%, +10%, +12%, … +100%. Ces valeurs se rapportent aux promotions sportives concernées ; les bonus Tower Rush sont rattachés à leur propre carte. Sections Sport/Casino/Mini Games/Live Casino. Filtres Slot Games : All Games, Popular Slots, Exclusive Games, Drops & Wins, Bonus Buy, Megaways, Jackpot. Sur les cartes sont visuellement confirmés Illuminati Party—ThunderSpin ; Aviamasters 2—BGaming ; Mythology of Zeus—Axolotl ; Miami Mayhem—Hacksaw ; Le Bunny—Hacksaw ; Desert Madness—Hacksaw ; Harlequin Lines—Axolotl ; Dragon Pots—InOut.

MyStake : contact du programme d'affiliation

Dans la page partenaire enregistrée, WhatsApp Contact Us mène au numéro +35699394025 ; il s'agit du contact du programme partenaire, et le support général des joueurs est indiqué séparément. Telegram Casca_Mystake et Discord Affiliate Tutorials relèvent du même programme partenaire. Les contacts et leur objet sont consignés dans la base experte.

Catalogues, jeux, événements sportifs et indicateurs observés

Les paragraphes descriptifs de cette section consignent les informations approuvées et les formulations publicitaires de l'opérateur sur les gains, la sécurité, l'équité et les avantages. Les listes de noms et d'indicateurs conservent les valeurs d'origine dans le contexte de leurs sections. Les coefficients et montants individuels sont pris en compte séparément ; pour les calculs, des tableaux structurés avec des liens d'indicateurs fixés sont utilisés.

Noms et indicateurs observés : Affiliate; Live Support.

Mot de passe oublié ?

Noms et indicateurs observés : Register; EN; Sports; Live Sports; Slots; Live Casino; Virtual; Racing; E-sports; Tournaments; Originals; Mini Games; Prediction; New; Promotions; Hot; Our Products; Sports Betting; Virtual Sports; E-Sport; Casino; Mystake Login; Mystake Bonus Club; Information; Company Details; Responsible Gaming; Privacy Policy; Blog; SportsBook Rules; Minigames Promo Code; MyStake Casino; Help; Terms & Conditions; F.A.Q (Frequently Asked Questions); KYC/AML Policy; Refund Policy; Dispute Resolution; Fairness & RNG Testing Methods; Self-Exclusion; Contact Us; Live Chat; support@mystake.email; affiliate@mystake.email.

Attention ! Il s'agit de publicité pour les jeux d'argent. Les jeux d'argent ne conviennent pas pour résoudre des problèmes financiers. Veuillez lire les conditions générales et jouer de manière responsable.

mystake.com est exploité par GTW B.V., une société constituée selon les lois de Curaçao sous le numéro d'entreprise 165433 et est licenciée par la Curaçao Gaming Authority (CGA) pour proposer des jeux de hasard sous le numéro de licence OGL/2024/250/0115 conformément à la National Ordinance on Offshore Games of Hazard (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH). CYGTW LTD, avec le numéro d'entreprise HE 462903 et siège social à Poreias, 2 3011, Limassol, Chypre, agit en tant qu'agent de paiement du titulaire de la licence et de la société mère - GTW B.V.

Noms et indicateurs observés : © Copyright 2026; untitled page; Don't Have An Account? Sign Up.

:root {--app-primary-color-filled: #6291e4;--app-primary-color-filled-light: #6291e415;--app-primary-color-filled-semi-light: #6291e480;}Parlez-nousNotre équipe est prête à vous aider pour tout ce dont vous avez besoinNom d'utilisateur*E-mail*Langue*Sélectionner la langueEN - englishDE - deutschFR - françaisES - español (Spain)AR - español (Argentina)IT - italianoPT - português (Portugal)BR - português (Brasil)FI - suomiHI - हिन्दीCS - češtinaKO - □□□NO - norskRU - русскийSV - svenskaSW - KiswahiliTR - türkçeDémarrer la conversation

Noms et indicateurs observés : See All; All Games; Popular Casino; Live Roulette; Blackjack; Game Shows; Live Poker; Live Baccarat; MyStake Live Casino.

Noms et indicateurs observés : CHICKEN; PLAY; CHICKEN CROSS; CHICKEN 2; SKY OF OLYMPUS; PADELO; ARMADA; DINO; SQUID GAME; FREE KICK; ROYAL DERBY; THIMBLES; DICE; WHEEL; ROULETTE; TELEPORT; HILO; PLINKO; CATCHUP; WINGZ; KENO40; PENALTY; ICEFIELD; SHOOTING RANGE; BLACKJACK; AQUARINGS; LEPINATA; LIMBO; FROG; AERO; DOORS; CROCO DINO; BRAINROT; PANDASTIC; MyStake - Mini Games.

Noms et indicateurs observés : Mystake Casino; SPORT; CASINO; MINI GAMES; LIVE CASINO; Slot Games; Jackpot; Cod Hunter; Axolotl; Illuminati Party; Thunderspin; Aviamasters 2; BGaming; Mythology of Zeus; Miami Mayhem; Hacksaw; Le Bunny; Desert Madness; Harlequin Lines; Dragon Pots; InOut; Lava Coins 2; Booongo; Snoop Dogg Dollars; Marlin Masters OG; Frutinions; Mine Slot 2; Mega Greatest Catch; Evoplay; Fruitomania; Oh My Gods; Delulu; Big Boat Big Catch; Chicken Rush; Sugar Sweets; Roulette Lobby; Pragmatic Play; Evolution; Cabaret Roulette; Winfinity; Blackjack Lobby; Bar Blackjack; Kickoff Roulette; Creedroomz; Lightning Roulette; Baccarat; Big Wins; 39.2K; 35K; 29.4K; 12K; 11.6K; 11.1K; 10.8K; 10.4K; 8.7K; 15.9K; 8.0K; 7.2K; 7.0K; 6.9K; 6.5K; 6.1K; 4.7K; 5.5K; 4.3K; Top Sports; Top Mini Games; VIP Club; Ecxlusive Games; Mystake Candy Dreams; Mystake Tundra Treasures; Mystake Greatest Catch; Mystake Sevens; Mystake Candy; Mystake Kaboom; Gates of Mystake; Penalty Shoot Out Cup Mania; Mystake Speed Blackjack; Mystake French Roulette; Mystake Originals; Original Games; Aviamasters; Penalty Duel; Tower Rush; Galaxys; Padelo; Squid Gambler; Aviator; Spribe; JetX; Smartsoft; Balloon; Ko Million.

Noms et indicateurs observés : Match winner.

Pariez sur le vainqueur du match.

Noms et indicateurs observés : Total rounds.

Le nombre total de rounds pendant le combat. (Over 1.5 Rounds = Round 2 (2min 30sec et après), Under 1.5 Rounds = Round 2 (2min 29sec et avant)) La précision des secondes est nécessaire.

Noms et indicateurs observés : Championship Outrights; Short Term Outrights; Podium Finish; Match result.

Le résultat du combat. Soit la victoire de l'un des combattants, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : To win inside distance.

La victoire de l'un ou l'autre des combattants sera obtenue avant que tous les rounds ne soient entièrement disputés.

Noms et indicateurs observés : To win inside distance by first fighter.

La victoire du premier combattant sera obtenue avant que tous les rounds ne soient entièrement disputés.

Noms et indicateurs observés : To win inside distance by second fighter.

La victoire du second combattant sera obtenue avant que tous les rounds ne soient entièrement disputés.

Noms et indicateurs observés : Point victory by first fighter.

Le premier combattant l'emportera aux points.

Noms et indicateurs observés : Point victory by second fighter.

Le second combattant l'emportera aux points.

Noms et indicateurs observés : Fight over first 60 seconds of 1st round.

Le combat sera terminé dans les soixante premières secondes du premier round du match.

Noms et indicateurs observés : Winning method by first fighter.

Pariez sur la méthode de victoire du premier combattant (knock-out, knock-out technique, disqualification ou soumission).

Noms et indicateurs observés : Winning method by second fighter.

Pariez sur la méthode de victoire du second combattant (knock-out, knock-out technique, disqualification ou soumission).

Noms et indicateurs observés : Winning method.

Pariez sur la méthode de victoire (knock-out, knock-out technique, disqualification ou soumission).

Pariez sur la méthode de victoire de l'un ou l'autre des combattants (knock-out, knock-out technique, disqualification ou soumission).

Noms et indicateurs observés : In which round fight ends.

Au cours de quel round le match se terminera-t-il.

Noms et indicateurs observés : Round the fight will be won by first fighter.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le premier combattant l'emportera ou il/elle l'emportera aux points.

Noms et indicateurs observés : Round the fight will be won by second fighter.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le second combattant l'emportera ou il/elle l'emportera aux points.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le premier combattant remportera le combat ou il/elle l'emportera aux points.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le second combattant l'emportera ou il/elle l'emporte aux points.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le combat se termine.

Noms et indicateurs observés : In which round will the first fighter win by submission.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le premier combattant l'emportera spécifiquement par soumission.

Noms et indicateurs observés : In which round will the second fighter win by submission.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le second combattant l'emportera spécifiquement par soumission.

Noms et indicateurs observés : In which round will the first fighter win by KO/TKO/DQ.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le premier combattant l'emportera spécifiquement par KO/TKO/DQ. (knock out, technical knock out ou disqualification)

Noms et indicateurs observés : In which round will the second fighter win by KO/TKO/DQ.

Pariez sur la reprise lors de laquelle le second combattant l'emportera spécifiquement par KO/TKO/DQ. (knock out, technical knock out, disqualification)

Pariez sur la méthode de victoire (knock out, soumission ou décision de l'arbitre) ou sur un match nul.

Noms et indicateurs observés : The winner will be by points; The winner of the match is decided by points. (All rounds are held); Winner & exact rounds.

Pariez sur le vainqueur du combat et sur le nombre exact de rounds du match.

Noms et indicateurs observés : Significant strikes; 1st fighter significants strikes; 2nd fighter significants strikes; Takedowns; 1st fighter takedowns; 2nd fighter takedowns; Head2head.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Result.

Le résultat de la première mi-temps du temps réglementaire. Il s'agit soit de la victoire de l'une des équipes, soit d'un match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la seconde équipe dans le match lors de la première mi-temps du temps réglementaire. En cas de match nul pendant ce temps, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Odd/Even.

Le nombre total de points marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera la première mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total points.

Le nombre total de points marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Result.

Le résultat du premier quart-temps du temps réglementaire du match. Il s'agit de la victoire de l'une des équipes ou d'un match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la seconde équipe lors du premier quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul pendant ce temps, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Odd/Even points.

Le nombre total de points marqués lors du premier quart-temps du temps réglementaire est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match premier quart-temps avec l'avantage assigné en points. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Total points.

Le nombre total de points marqués dans le premier quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Match winner (incl. overtime).

Quelle équipe remportera l'ensemble du match, prolongation incluse.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Result.

Le résultat de la seconde mi-temps du temps réglementaire. Il s'agit soit de la victoire de l'une des équipes, soit d'un match nul.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Draw no bet.

Le pari porte soit sur la victoire de la première, soit sur celle de la seconde équipe dans le match, en seconde mi-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul durant cette période, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués en seconde mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match seconde mi-temps avec l'avantage assigné. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Total points.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur en seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Result.

Le résultat du deuxième quart-temps du temps réglementaire du match. Il s'agit de la victoire de l'une des équipes ou d'un match nul.

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Draw no bet.

Le pari porte soit sur la victoire de la première, soit sur celle de la seconde équipe au deuxième quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul durant cette période, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Odd/Even points.

Le nombre total de points marqués au deuxième quart-temps du temps réglementaire est soit impair, soit pair. (0

points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le deuxième quart-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Total points.

Le nombre total de points marqués au deuxième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Result.

Le résultat du troisième quart-temps du temps réglementaire du match. Il s'agit d'une victoire de l'une des équipes ou d'un match nul.

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe au troisième quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul sur cette période, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Odd/Even points.

Le nombre total de points marqués au troisième quart-temps du temps réglementaire est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le troisième quart-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Total points.

Le nombre total de points marqués au troisième quart-temps du temps réglementaire du match.

Le résultat du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Result.

Le résultat du quatrième quart-temps du temps réglementaire du match. C'est la victoire de l'une des équipes ou un match nul.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la seconde équipe au quatrième quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul sur cette période, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Odd/Even points.

Le nombre total de points marqués au quatrième quart-temps du temps réglementaire est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le quatrième quart-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Total points.

Le nombre total de points marqués au quatrième quart-temps du temps réglementaire du match.

Handicap européen - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur trois possibilités (victoire de l'équipe à domicile, match nul, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Halftime/Fulltime.

Le Timeball - Pariez sur l'équipe qui remporte la première mi-temps du temps réglementaire du match simultanément avec l'équipe qui remporte le temps plein.

Noms et indicateurs observés : Highest scoring quarter.

Lequel des quart-temps du temps réglementaire du match a été le plus productif en points marqués, ou tous ont été égaux.

Noms et indicateurs observés : Match winner & total (incl. overtime).

Le vainqueur du match et le nombre total de points marqués dans le match (prolongations incluses)

Noms et indicateurs observés : Odd/Even (incl. overtime).

Le nombre total de points marqués dans le match (prolongations incluses) est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Will there be overtime.

Y aura-t-il une prolongation après le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Handicap (incl. overtime).

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match (prolongations incluses) avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Total points(over-exact-under).

Le nombre total de points est soit supérieur, soit exactement égal, soit inférieur à un certain montant pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Point range (regular time).

Le nombre total de points marqués pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Total points (incl. overtime).

Le nombre total de points marqués dans le match (prolongations incluses).

Noms et indicateurs observés : Awayteam total points (incl. overtime).

Le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur dans l'ensemble du match (prolongations incluses).

Noms et indicateurs observés : Hometeam total points (incl. overtime).

Le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile dans l'ensemble du match (prolongations incluses).

Noms et indicateurs observés : Winning Margins.

Pariez sur la victoire de l'une des équipes au match (temps réglementaire) avec l'écart spécifique.

Noms et indicateurs observés : Total points; Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la seconde équipe au temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Odd/Even.

Le nombre total de points marqués pendant le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Matchbet AAMS regular time.

Pariez si l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur remporte le temps réglementaire du match avec 6+ points d'écart ou avec tout autre score.

Noms et indicateurs observés : Total AAMS regular time.

Le nombre total de points dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores next {X} points (incl. overtime).

Laquelle des équipes marque le nombre spécifique de points pendant le match (prolongations incluses).

Noms et indicateurs observés : Which team wins the jump ball.

Laquelle des équipes commencera le match.

Noms et indicateurs observés : Race to {Z} points (incl. overtime).

La course - laquelle des équipes marquera le nombre spécifique de points en premier pendant le match (prolongations incluses).

Le nombre total de points au premier quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Matchbet AAMS for first period; Total AAMS for first period; 1st quarter - Race to {Z} points.

La course - laquelle des équipes marquera le nombre spécifique de points en premier ou laquelle d'entre elles obtient le point suivant en premier au premier quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Odd/Even; Matchbet AAMS for second period; Total AAMS for second period; 2nd quarter - Race to {Z} points.

La course - laquelle des équipes marquera le nombre spécifique de points en premier ou laquelle d'entre elles obtient le point suivant en premier au deuxième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Matchbet AAMS for third period.

Le résultat du troisième quart-temps du temps réglementaire du match. C'est la victoire de l'une des équipes ou un match nul.

Noms et indicateurs observés : Total AAMS for third period; 3rd quarter - Race to {Z} points.

La course - laquelle des équipes marquera le nombre spécifique de points en premier ou laquelle d'entre elles obtient le point suivant en premier au troisième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Matchbet AAMS for fourth period; Total AAMS for fourth period; 4th quarter - Race to {Z} points.

La course - laquelle des équipes marquera le nombre spécifique de points en premier ou laquelle d'entre elles obtient le point suivant en premier au quatrième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam total points.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam total points.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Result (incl. overtime).

Le résultat de la seconde mi-temps du match (prolongations incluses).

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Draw no bet (incl. overtime).

Le vainqueur de la seconde mi-temps du match (prolongations incluses). En cas de match nul, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Handicap (incl. overtime).

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera la seconde mi-temps du temps réglementaire du match (prolongations incluses) avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Total points (incl. overtime).

Le nombre total de points marqués pendant la seconde mi-temps du temps réglementaire du match (prolongations incluses également).

Noms et indicateurs observés : 2nd Half - Odd/Even (incl. overtime).

Le nombre total de points de la seconde mi-temps (prolongations incluses) est soit impair, soit pair.

Noms et indicateurs observés : Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles de la première mi-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Hometeam total points.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam total points.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match

nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Hometeam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à domicile pendant la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Awayteam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à l'extérieur pendant la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du premier quart-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Hometeam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à domicile pendant le premier quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st quarter - Awayteam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à l'extérieur pendant le premier quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du deuxième quart-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du troisième quart-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Hometeam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à domicile pendant le deuxième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd quarter - Awayteam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à l'extérieur pendant le deuxième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Hometeam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à domicile pendant le troisième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd quarter - Awayteam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à l'extérieur pendant le troisième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du quatrième quart-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Hometeam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à domicile pendant le quatrième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Awayteam total points.

Le nombre total de points de l'équipe à l'extérieur pendant le quatrième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 5 points race.

La course - laquelle des équipes marquera cinq points en premier dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 10 points race.

La course - laquelle des équipes marquera dix points en premier dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 20 points race.

La course - laquelle des équipes marquera vingt points en premier dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 30 points race.

La course - laquelle des équipes marquera trente points en premier pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 40 points race.

La course - laquelle des équipes marquera quarante points en premier pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 50 points race.

La course - laquelle des équipes marquera cinquante points en premier pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Highest scoring quarter Total.

Le nombre total de points dans le quart-temps du match où le plus grand nombre de points a été marqué.

Noms et indicateurs observés : Lowest scoring quarter Total.

Le nombre total de points dans le quart-temps du match où le moins grand nombre de points a été marqué.

Noms et indicateurs observés : First time-out.

Laquelle des équipes prendra le premier temps mort dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Last time-out.

Laquelle des équipes prendra le dernier temps mort dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First foul.

Laquelle des équipes commettra la première faute dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Last foul.

Laquelle des équipes commettra la dernière faute dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First rebound.

Quelle équipe réalisera le premier rebond dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First to score points.

Quelle équipe marquera les premiers points dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : To score the last points.

Quelle équipe marquera les derniers points dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : The first points to be scored by.

Les premiers points dans le temps réglementaire du match seront marqués par un tir à 2 point(s), un tir à 3 point(s) ou un lancer franc.

Noms et indicateurs observés : The last points to be scored by.

Les derniers points dans le temps réglementaire du match seront marqués par un tir à 2 point(s), un tir à 3 point(s) ou un lancer franc.

Noms et indicateurs observés : To score the first two-pointer.

Quelle équipe marquera le premier tir à 2 point(s) dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : To score the last two-pointer.

Quelle équipe marquera le dernier tir à 2 point(s) dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : To score the first three-pointer.

Quelle équipe marquera le premier tir à 3 point(s) dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : To score the last three-pointer.

Quelle équipe marquera le dernier tir à 3 point(s) dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : To score the first free-throw.

Quelle équipe marquera le premier lancer franc dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : To score the last free-throw.

Quelle équipe marquera le dernier lancer franc dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Highest scoring half.

Laquelle des deux mi-temps a été la plus productive en points. Cela peut aussi être un match nul.

Noms et indicateurs observés : Free throws scored handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match avec l'avantage assigné en nombre de lancers francs. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Free throws scored total.

Le nombre total de lancers francs marqués dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First team free throws scored.

Le nombre total de lancers francs marqués par l'équipe à domicile dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Second team Free throws scored.

Le nombre total de lancers francs marqués par l'équipe à l'extérieur dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Two-pointer scored handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match avec l'avantage assigné en nombre de tirs à 2 point(s). Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Two-pointer scored total.

Le nombre total de tirs à 2 point(s) marqués dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First team two-pointer scored.

Le nombre total de tirs à 2 point(s) marqués par l'équipe à domicile dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Second team two-pointer scored.

Le nombre total de tirs à 2 point(s) marqués par l'équipe à l'extérieur dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Three-pointer scored handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match en temps réglementaire avec l'avantage assigné à hauteur de 3 points. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : Three-pointer scored total.

Le nombre total de 3 points marqués pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam three-pointer scored.

Le nombre total de 3 points marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam three-pointer scored.

Le nombre total de 3 points marqués par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Rebounds handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match en temps réglementaire avec l'avantage assigné à hauteur de rebonds. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : Rebounds total.

Le nombre total de rebonds pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam rebounds.

Le nombre total de rebonds de l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam rebounds.

Le nombre total de rebonds de l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match.

Le résultat de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles de la première mi-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (L'équipe à domicile gagne ou un match

nul, l'une ou la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou un match nul)

Le pari est effectué sur la victoire de la première ou de la seconde équipe lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Handicap asiatique sur la première mi-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera la première mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage assigné. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : 1st half - Odd / Even.

Le nombre total de buts marqués pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (un montant de 0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total.

Le nombre total de buts marqués pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Le résultat de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Le pari est effectué sur la victoire de la première ou de la seconde équipe lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 2nd Half - Odd / Even.

Le nombre de buts marqués en seconde mi-temps du temps réglementaire est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Le Timeball - Pariez sur l'équipe qui remporte la première mi-temps du temps réglementaire simultanément avec l'équipe qui remporte le score final du temps réglementaire.

Laquelle des mi-temps du temps réglementaire a été la plus productive en buts ?

Noms et indicateurs observés : Match result & total.

Pariez sur le résultat du temps réglementaire et le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire, le tout simultanément.

Noms et indicateurs observés : Odd / Even goals.

Le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Winning margin.

Pariez sur l'une des équipes qui remporte le temps plein avec 1-5, 6-10, un écart de dix ou plus, ou un match nul.

Noms et indicateurs observés : Handicap (1 X 2).

Le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st Half - Result.

Le résultat de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Handicap (1X2).

Handicap européen sur la première mi-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera la première mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur trois possibilités (victoire de l'équipe à domicile, match nul, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Le nombre total de buts pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {Z} goal (incl. overtime).

Pariez sur l'équipe qui marque le but spécifique (en nombre) pendant le match (prolongations incluses).

Noms et indicateurs observés : Race to {Z} goal (incl. overtime).

Pariez sur laquelle des équipes marque le certain nombre de buts en premier pendant le match (prolongations incluses).

Le nombre total de buts marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts comptent comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Highest scoring team in either half.

Pariez sur l'équipe qui marque le plus de buts lors de l'une ou l'autre des mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Total.

Le nombre total de buts marqués pendant les prolongations du match.

Noms et indicateurs observés : Match winner (incl. overtime and penalties).

Pariez sur le vainqueur du match, que ce soit pendant le temps réglementaire, les prolongations ou les tirs au but.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Handicap.

Handicap asiatique sur les prolongations du match - L'équipe désignée terminera les prolongations du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreuses issues, mais seulement deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : Total hometeam; Total awayteam; 1st half - Hometeam total.

Pariez sur le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile lors de la première mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Halftime/fulltime; Awayteam highest scoring half.

Laquelle des mi-temps du temps réglementaire du match a été la plus productive en buts pour l'équipe visiteuse.

Noms et indicateurs observés : Hometeam highest scoring half.

Laquelle des mi-temps du temps réglementaire a été la plus productive en buts pour l'équipe à domicile ?

Noms et indicateurs observés : 1st half - Result & total.

Pariez simultanément sur le résultat de la première mi-temps du temps réglementaire et sur le nombre total de buts marqués en première mi-temps.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Winning margins.

Pariez sur la victoire de l'une ou l'autre des équipes en première mi-temps du temps plein avec 1-5, 6-10, un écart de dix ou plus, ou un match nul.

Noms et indicateurs observés : Total range.

Le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match, compté par tranche.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total range.

Le nombre total de buts marqués pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match, compté par tranche.

Noms et indicateurs observés : Hometeam total range.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match, compté par tranche.

Noms et indicateurs observés : Awayteam total range.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe visiteuse pendant le temps réglementaire du match, compté par intervalle.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Result.

Le résultat de la première période du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Both teams to score.

Les deux équipes doivent marquer au moins une fois pendant la première période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du premier période du temps réglementaire du match en un seul pari. (L'équipe à domicile gagne ou un match nul, soit l'une soit la deuxième équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou un match nul)

Noms et indicateurs observés : 1st period - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire soit de la première, soit de la deuxième équipe lors du premier période du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 1st period - First team to score.

Laquelle des équipes marquera le premier but lors du premier période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le premier période du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (L'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : 1st period - Last team to score.

Laquelle des équipes marquera le dernier but lors du premier période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Odd/Even goals.

Le nombre total de buts marqués lors du premier période du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 1st period – Total.

Le nombre total de buts marqués lors du premier période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Result.

Le résultat du deuxième période du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Both teams to score.

Les deux équipes doivent marquer au moins une fois lors du deuxième période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du deuxième période du temps réglementaire du match en un seul pari. (L'équipe à domicile gagne ou un match nul, soit l'une soit la deuxième équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou un match nul)

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Draw no bet.

Le pari est placé sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors du deuxième tiers du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - First team to score.

Laquelle des équipes marquera en premier lors du deuxième tiers du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le deuxième tiers du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Last team to score.

Laquelle des équipes marquera le dernier but lors du deuxième tiers du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Odd/Even goals.

Le nombre total de buts marqués lors du deuxième tiers du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 2nd period – Total.

Le nombre total de buts marqués lors du temps réglementaire du deuxième tiers du match.

Noms et indicateurs observés : Match winner (incl. OT & pen.); 3rd period - Result.

Le résultat du troisième tiers du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Both teams to score.

Les deux équipes doivent marquer au moins une fois lors du troisième tiers du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à la combinaison de deux résultats possibles du troisième tiers du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la deuxième équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 3rd Period - Draw no bet.

Le pari est placé sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors du troisième tiers du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 3rd period - First team to score.

Laquelle des équipes marquera le premier but lors du troisième tiers du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le troisième tiers du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Last team to score.

Laquelle des équipes marquera le dernier but lors du troisième tiers du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Odd/Even goals.

Le nombre total de buts marqués lors du troisième tiers du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Total.

Le nombre total de buts marqués lors du temps réglementaire du troisième tiers du match.

Les deux équipes doivent marquer au moins une fois lors du temps réglementaire du match.

Pariez sur le score exact du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First team to Score.

Pariez sur laquelle des équipes marquera le premier but lors du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Handicap (incl. OT & pen.).

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match (y compris les prolongations et les tirs au but) avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Highest scoring period.

Laquelle des périodes du temps réglementaire a été la plus productive en buts.

Noms et indicateurs observés : Last team to score.

Laquelle des équipes marquera le dernier but lors du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Match result and total.

Pariez simultanément sur le résultat du temps réglementaire et sur le nombre de buts marqués dans le temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Odd/Even goals (Inc. OT & Pen.).

Le nombre total de buts marqués dans le match (y compris les prolongations et les tirs au but) est soit impair, soit

pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Pariez si des prolongations sont disputées après le temps réglementaire. Si les prolongations sont disputées pendant au moins une minute puis reportées ou annulées, le pari est gagné. Si, pour quelque raison que ce soit, des prolongations sont désignées mais ne débutent pas, la société attend 48 heures pour les paris en direct et 24 heures pour les paris d'avant-match. Si les prolongations sont jouées après le délai mentionné, le pari est perdu.

Le nombre total de buts marqués lors du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Total (incl. OT & pen.).

Le nombre total de buts marqués dans le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Winning margins.

Pariez sur la victoire de l'une des équipes à la fin du temps réglementaire avec un, deux, trois buts d'écart ou plus, ou sur un match nul.

Noms et indicateurs observés : Handicap (1X2) (incl. OT & pen.).

Qui sera le vainqueur du match.

Noms et indicateurs observés : Correct Frame Score (best of 11 frames).

Pariez sur le score exact du match.

Noms et indicateurs observés : Correct score (best of 5 frames); Correct score (best of 7 frames); Correct Frame Score (best of 9 frames); 1st frame - Winner.

Pariez sur le vainqueur de la première manche. En cas de match nul, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : Frame handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage attribué en manches. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - par exemple : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Total frames.

Le nombre total de manches dans le match.

Noms et indicateurs observés : Who wins the rest of the match {Z}.

Pariez sur le joueur qui remporte la suite du match à partir de la manche en cours. (Marché en direct)

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Winner.

Pariez sur le vainqueur de la manche spécifique du match. En cas de match nul, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : Correct Score Snooker; Leader after {X} frames.

Lequel des joueurs sera en tête du jeu après le nombre de manches spécifié.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Player to pot {Y} ball.

Quel joueur empochra la bille spécifique lors de la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Player to pot last ball.

Lequel des joueurs empochra la dernière bille lors de la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Race to 30.

La course - lequel des joueurs atteindra 30 points en premier lors de la manche spécifique.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Player with highest break.

Pariez sur le joueur qui réalisera le plus haut break dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera la manche spécifique du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Race to {X} frames.

La course - lequel des joueurs remportera en premier le nombre spécifique de manches dans le match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - First colour potted.

Laquelle des billes sera empochée en premier dans la manche spécifique du match. (Jaune, verte, marron, noire, bleue, rose)

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Last points scored.

Pariez sur la couleur spécifique de la bille par laquelle seront marqués les derniers points dans la manche spécifique. (Jaune, verte, marron, noire, bleue, rose, rouge ou une faute)

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Odd/Even number of points.

Le nombre total de points dans la manche spécifique du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Will there be a foul.

Pariez s'il y aura une faute dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} - frame - Any player with a break 50+.

Pariez sur un joueur quelconque pour réaliser un break de 50+ dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Player 1 with a break 50+.

Pariez sur le joueur 1 pour réaliser un break de 50+ points dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Player 2 with a break 50+.

Pariez sur le joueur 2 pour réaliser un break de 50+ points dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Any player with a break 100+.

Pariez sur un joueur quelconque pour réaliser un break de 100+ dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Player 1 with a break 100+.

Pariez sur le joueur 1 pour réaliser un break de 100+ points dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Player 2 with a break 100+.

Pariez sur le joueur 2 pour réaliser un break de 100+ points dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Highest break.

Le plus grand nombre de points en break de l'un ou l'autre des joueurs dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} frame - Total points.

Le nombre total de points dans la manche spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : Match will go to a deciding frame.

Le score en manches est à égalité et le vainqueur sera décidé par la dernière manche. (Le nombre de manches est fixé avant le match. Le nombre total de manches maximum est toujours impair. Le premier joueur qui remporte la majorité des manches gagne le match)

Noms et indicateurs observés : Odd/Even number of frames.

Le nombre total de manches dans le match est soit impair, soit pair. (Le nombre 0 est considéré comme pair)

Noms et indicateurs observés : Correct score after {X} frames.

Pariez sur le résultat correct du match après le nombre spécifique de manches.

Noms et indicateurs observés : Frames {X} to {Y} - {Z} consecutive frames winner.

Pariez sur le vainqueur du nombre consécutif spécifique de manches d'une manche spécifique à une autre. Par exemple, vainqueur du nombre consécutif de manches de la manche 2 à la manche 5.

Noms et indicateurs observés : 1st frame - Handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera la première manche du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 1st frame - Total.

Le nombre total de points dans le premier jeu du match.

Noms et indicateurs observés : 1st Period Winner Home/Away; 2nd Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du deuxième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 3rd Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du troisième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 4th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du quatrième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 5th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du cinquième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 6th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du sixième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 7th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du septième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 8th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du huitième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 9th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du neuvième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 10th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du dixième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : 11th Period Winner Home/Away.

Pariez sur le vainqueur du onzième jeu. En cas d'égalité, la mise est remboursée.

Le résultat du match est soit la victoire de l'un des joueurs, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : Winner.

Pariez sur le lutteur qui remporte le match.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Correct score.

Le score exact du premier set du match.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Game handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le premier set du match avec l'avantage attribué en jeux. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Will there be a tiebreak.

Y aura-t-il un tie-break dans le premier set du match. Le tie-break est terminé lorsqu'un joueur atteint sept points, à condition qu'il ait deux points d'avance sur son adversaire. Si le score atteint 6-6 dans un tie-break, un joueur doit avoir deux points d'avance pour remporter le tie-break.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Total games.

Pariez sur le nombre de jeux qui se dérouleront pendant le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : 1st set winner.

Le vainqueur du premier set du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Winner.

Le vainqueur du deuxième set du match.

Noms et indicateurs observés : Any set to nil 6:0 or 0:6.

L'un des sets se terminera-t-il avec un score en jeux de 6:0 ou 0:6.

Noms et indicateurs observés : Correct score (best of 3 sets).

Le score exact du match par sets.

Noms et indicateurs observés : Correct score (best of 5 sets); Double result (1st set/match).

La double chance - lequel des joueurs remporte le premier set en même temps que lequel d'entre eux remporte le match.

Noms et indicateurs observés : Game handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage attribué en jeux. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Odd/Even number of games.

Le nombre total de jeux joués dans le match est soit impair, soit pair.

Noms et indicateurs observés : Player 1 to win a set.

Le joueur un remporte le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : Player 2 to win a set.

Le joueur deux remporte le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : Set handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage attribué en sets. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Will there be a tiebreak.

Y aura-t-il un tie-break pendant le match. Le tie-break est terminé lorsqu'un joueur atteint sept points, à condition qu'il ait deux points d'avance sur son adversaire. Si le score atteint 6-6 dans un tie-break, un joueur doit avoir deux points d'avance pour remporter le tie-break.

Noms et indicateurs observés : Total games.

Pariez sur le nombre de jeux qui se dérouleront pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 total games.

Le nombre total de jeux remportés par le joueur 1 dans le match.

Noms et indicateurs observés : Player 2 total games.

Le nombre total de jeux remportés par le joueur 2 dans le match.

Noms et indicateurs observés : Exact sets (best of 3).

Combien de sets seront joués pendant le match. En compétition féminine, c'est soit 2, soit 3. En compétition masculine, de 3 à 5.

Noms et indicateurs observés : Exact sets (best of 5); The winner of the match. (Player 1 or Player 2); {X} set - Winner.

Quel joueur remporte le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Which player will win {Y} and {Z} games.

Quel joueur remportera le jeu spécifique et un autre jeu dans le set.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Correct score.

Pariez sur le score exact du set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Game {X} winner.

Le vainqueur du jeu spécifique du premier set.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Game {X} winner.

Le vainqueur du jeu spécifique du deuxième set.

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Game {X} winner; 4th set - Game {X} winner.

Le vainqueur du jeu spécifique du quatrième set.

Noms et indicateurs observés : 5th set - Game {X} winner.

Le vainqueur du jeu spécifique du cinquième set.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Game handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage attribué en jeux dans le set spécifique. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Pariez sur le nombre de jeux qui se dérouleront pendant le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Total games.

Pariez sur le nombre de jeux qui se dérouleront pendant le deuxième set du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Total games.

Pariez sur le nombre de jeux qui se dérouleront pendant le troisième set du match.

Noms et indicateurs observés : 4th set - Total games.

Pariez sur le nombre de jeux qui se dérouleront pendant le quatrième set du match.

Noms et indicateurs observés : 5th set - Total games.

Pariez sur le nombre de jeux qui se dérouleront pendant le cinquième set du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Odd/Even games.

Le nombre de jeux dans le set spécifique est soit impair, soit pair.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 1.

Le score du jeu spécifique du premier set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 2.

Le score du jeu spécifique du deuxième set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 3.

Le score du jeu spécifique du troisième set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 4.

Le score du jeu spécifique du quatrième set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 5.

Le score du jeu spécifique du cinquième set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 1 or break.

Le score exact ou le break du jeu spécifique du premier set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 2 or break.

Le score exact ou le break du jeu spécifique du deuxième set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 3 or break.

Le score exact ou le break du jeu spécifique du troisième set.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} game to deuce.

Y aura-t-il un deuce (40 - 40) dans le set spécifique.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Will there be a tiebreak.

Y aura-t-il un tie-break pendant le set spécifique du match. Le tie-break est terminé lorsqu'un joueur atteint sept points, à condition qu'il ait deux points d'avance sur son adversaire. Si le score atteint 6-6 dans un tie-break, un joueur doit avoir deux points d'avance pour remporter le tie-break.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 4 or break.

Le score exact ou le break du jeu spécifique du quatrième set.

Noms et indicateurs observés : Score of game {X} of set 5 or break.

Le score exact ou le break du jeu spécifique du cinquième set.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} game exact points.

Les points exacts dans le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Who wins {Z} point in game {Y}.

Lequel des joueurs obtiendra le point spécifique (premier, deuxième, troisième, quatrième, cinquième, etc.) dans le jeu spécifique du set spécifique.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} game race to {Z} points.

La course pour savoir lequel des joueurs obtiendra le nombre de points spécifié en premier ou lequel d'entre eux obtiendra les points suivants pendant le jeu spécifique du set spécifique.

La course pour savoir lequel des joueurs remportera le nombre de jeux spécifié en premier ou lequel d'entre eux remportera le jeu suivant pendant le set spécifique.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} game points odd/even.

Le nombre de points dans le jeu spécifique du set spécifique est soit impair, soit pair.

Noms et indicateurs observés : Winner & total.

Le vainqueur du match et le nombre total de jeux dans le match.

Noms et indicateurs observés : Highest scoring sets.

Lequel des sets sera le plus prolifique en points pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Total tie-breaks.

Le nombre total de tie-breaks pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Total sets.

Nombre total de sets joués pendant le match.

Noms et indicateurs observés : First point won.

Lequel des joueurs remportera le premier point du match.

Noms et indicateurs observés : To win 1st game in the match.

Lequel des joueurs remportera le premier jeu du match.

Noms et indicateurs observés : Total points in 1st game.

Le nombre total de points dans le premier jeu du match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 total points in 1st game.

Le nombre total de points marqués par le joueur 1 dans le premier jeu du match.

Noms et indicateurs observés : Player 2 total points in 1st game.

Le nombre total de points marqués par le joueur 2 dans le premier jeu du match.

Noms et indicateurs observés : Tie-break in 1st set.

Y aura-t-il un tie-break dans le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : To make more breaks during the match.

Pariez sur le joueur qui réalisera le plus de breaks pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Total breaks in the match.

Le nombre total de breaks pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Total breaks in 1st set.

Le nombre total de breaks pendant le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : First break in 1st set.

Quel joueur réalisera le premier break pendant le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 Break in 1st or 2nd game.

Le joueur 1 réalisera un break dans le premier ou le deuxième jeu.

Noms et indicateurs observés : Player 2 Break in 1st or 2nd game.

Le joueur 2 réalisera un break dans le premier ou le deuxième jeu.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Total set points.

Le nombre total de balles de set dans le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : First ace.

Quel joueur marquera le premier point sur ace.

Noms et indicateurs observés : Aces handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage attribué en aces. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Total number of aces.

Le nombre total d'aces pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 total aces.

Le nombre total d'aces dans le match par le joueur un.

Noms et indicateurs observés : Player 2 total aces.

Le nombre total d'aces dans le match par le joueur deux.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Total aces.

Le nombre total d'aces pendant le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 ace in 1st or 2nd game.

Pariez si le joueur 1 marquera un point sur ace dans le premier ou le deuxième jeu.

Noms et indicateurs observés : Player 2 ace in 1st or 2nd game.

Pariez si le joueur 2 marquera un point sur ace dans le premier ou le deuxième jeu.

Noms et indicateurs observés : First double fault.

Quel joueur commettra la double faute dans le match.

Noms et indicateurs observés : Double faults handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage attribué en doubles fautes (commettre une faute sur le second service. Le serveur perd le point). Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Double faults Total.

Le nombre total de doubles fautes (commettre une faute sur le second service. Le serveur perd le point) pendant le match

Noms et indicateurs observés : Player 1 double faults total.

Le nombre total de doubles fautes (faute sur le deuxième service. Le serveur perd le point) pendant le match par le joueur 1.

Noms et indicateurs observés : Player 2 double faults total.

Le nombre total de doubles fautes (faute sur le deuxième service. Le serveur perd le point) pendant le match par le joueur 2.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Total double faults.

Le nombre total de doubles fautes dans le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Double fault.

Y aura-t-il une double faute dans le set du match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 double fault in 1st or 2nd game.

Le joueur 1 commettra une double faute dans le premier ou le deuxième jeu du match.

Noms et indicateurs observés : Player 2 double fault in 1st or 2nd game.

Le joueur 2 commettra une double faute dans le premier ou le deuxième jeu du match.

Noms et indicateurs observés : Total match points.

Le nombre total de balles de match (une situation au tennis où celui qui remporte le point suivant remporte le match) dans le match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 - 1st serve %.

Le pourcentage de premiers services réussis pendant le match par le joueur 1 est supérieur ou inférieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Player 2 - 1st serve %.

Le pourcentage de premiers services réussis pendant le match par le joueur 2 est supérieur ou inférieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Player 1 - Winning % on 1st serve.

Le pourcentage de points gagnés sur premier service par le joueur 1 pendant le match est inférieur ou supérieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Player 2 - Winning % on 1st serve.

Le pourcentage de points gagnés sur premier service par le joueur 2 pendant le match est inférieur ou supérieur à

un certain montant.

Noms et indicateurs observés : How long does the 1st set last (min.).

Combien de minutes durera le premier set.

Noms et indicateurs observés : How long does the match last (min.).

Combien de minutes durera le match.

Noms et indicateurs observés : Highest scoring set total.

Le set avec le plus grand total de jeux.

Noms et indicateurs observés : Lowest scoring set total.

Le set avec le plus petit total de jeux.

Noms et indicateurs observés : To lose the 1st set and win the match.

Le joueur désigné perdra le premier set et remportera le match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 To win and total under.

Le premier joueur remportera le match et le nombre total de jeux pendant le match est inférieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Player 2 To win and total under.

Le deuxième joueur remportera le match et le nombre total de jeux pendant le match est inférieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Player 1 To win and total over.

Le premier joueur remportera le match et le nombre total de jeux pendant le match est supérieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Player 2 To win and total over.

Le deuxième joueur remportera le match et le nombre total de jeux pendant le match est supérieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Match will be won by an ace.

Pari sur le fait que le match est remporté par un ace.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Player 1 total aces.

Le nombre total d'aces pendant le premier set du match par le joueur 1.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Player 2 total aces.

Le nombre total d'aces pendant le premier set du match par le joueur 2.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Winner.

Le vainqueur du premier set.

Le vainqueur du deuxième set.

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Winner.

Le vainqueur du troisième set.

Noms et indicateurs observés : 4th set - Winner.

Le vainqueur du quatrième set.

Noms et indicateurs observés : 5th set - Winner.

Le vainqueur du cinquième set.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Game handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le deuxième set du match avec l'avantage attribué en jeux. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Game handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le troisième set du match avec l'avantage assigné en jeux. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 4th set - Game handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match au quatrième set avec l'avantage attribué en jeux. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 5th set - Game handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match au cinquième set avec l'avantage attribué en jeux. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Game winner set/game {Z}.

Le vainqueur du jeu spécifique du set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : Point winner. set/game/point {Z}.

Lequel des joueurs remportera le point spécifique du jeu spécifique du set spécifique.

Noms et indicateurs observés : 1st set race to {Z} game.

La course - quel joueur remportera le nombre spécifique de jeux en premier dans le premier set.

Noms et indicateurs observés : Most Aces.

Le résultat en aces pendant le match. Soit le premier ou le deuxième joueur gagne, soit match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Most Aces.

Le résultat en aces pendant le premier set du match. Soit le premier ou le deuxième joueur gagne, soit match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Aces handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le premier set du match avec l'avantage assigné en aces. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Most double fault.

Le résultat en doubles fautes pendant le match. Soit le premier, soit le second joueur gagne, ou match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Most double faults.

Le résultat en doubles fautes pendant le premier set du match. Soit le premier, soit le second joueur gagne, ou match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Double faults handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le premier set du match avec l'avantage attribué en doubles fautes. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Correct score.

Le score exact du deuxième set du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Correct score.

Le score exact du troisième set du match.

Noms et indicateurs observés : 4th set - Correct score.

Le score exact du quatrième set.

Noms et indicateurs observés : 5th set - Correct score.

Le score exact du cinquième set du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd set race to {Z} game.

La course - quel joueur remportera le nombre spécifique de jeux en premier dans le deuxième set.

Noms et indicateurs observés : 3rd set race to {Z} game.

La course - quel joueur remportera le nombre spécifique de jeux en premier dans le troisième set.

Noms et indicateurs observés : 4th set race to {Z}.

La course - quel joueur remportera le nombre spécifique de jeux en premier dans le quatrième set.

Noms et indicateurs observés : 5th set race to {Z}.

La course - quel joueur remportera le nombre spécifique de jeux en premier dans le cinquième set.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Total games.

Pariez sur le nombre de jeux qui seront disputés pendant le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 to win exactly 1 set.

Le joueur un remporte exactement un set dans le match.

Noms et indicateurs observés : Player 2 to win exactly 1 set.

Le joueur deux remporte exactement un set dans le match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 to win exactly 2 set.

Le joueur un remporte exactement deux sets dans le match.

Noms et indicateurs observés : Player 2 to win exactly 2 set.

Le joueur deux remporte exactement deux sets dans le match.

Noms et indicateurs observés : {Y} set - Game {X} winner.

Lequel des joueurs remportera le jeu spécifique du set spécifique.

Noms et indicateurs observés : {Y} set - {X} game correct score.

Le score exact du jeu spécifique du set spécifique.

Noms et indicateurs observés : {Y} set - {X} game correct score or break.

Le score exact ou le break du jeu spécifique du set spécifique.

Le nombre total de sets joués pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Player 1 to win exactly 2 sets.

Le joueur un remporte exactement deux sets dans le match.

Noms et indicateurs observés : Player 2 to win exactly 2 sets.

Le joueur deux remporte exactement deux sets dans le match.

Le nombre total de points marqués pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half – Odd/Even points.

Le nombre total de points marqués pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Handicap asiatique sur la première mi-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera la première mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Handicap tries.

Handicap asiatique sur la première mi-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera la première mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage assigné en essais. Ce marché propose de nombreux résultats, seules deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : 1st half - Double chance tries.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles de la première mi-temps du temps réglementaire du match en essais dans un seul pari. (L'équipe à domicile gagne ou match nul, soit l'une soit la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou match nul)

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la seconde équipe lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Draw no bet tries.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la seconde équipe en nombre d'essais lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Handicap tries (1X2).

Handicap européen sur le match au temps réglementaire de la première mi-temps - L'équipe désignée terminera le match au temps réglementaire de la première mi-temps avec l'avantage assigné en essais. Ce marché propose de nombreux résultats sur trois possibilités (victoire de l'équipe à domicile, match nul, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 1st half - Most tries.

Le résultat des essais (nombre d'essais) pendant le temps réglementaire de la première mi-temps du match. Soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Tries odd/even.

Le nombre total d'essais marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 essais sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total tries.

Le nombre total d'essais marqués par les deux équipes lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam total tries.

Le nombre total d'essais marqués par l'équipe à l'extérieur lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Hometeam total tries.

Le nombre total d'essais marqués par l'équipe à domicile lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Handicap tries.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match au temps réglementaire avec l'avantage assigné en essais. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Double chance tries.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner sur le nombre d'essais, avec la possibilité de combiner deux résultats possibles du temps réglementaire du match en un seul pari. (Victoire de l'équipe à domicile ou match nul, victoire de l'une ou de la seconde équipe, victoire de l'équipe à l'extérieur ou match nul)

Noms et indicateurs observés : Draw no bet tries.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe selon le nombre d'essais marqués pendant le temps réglementaire du match. En cas de match nul pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : First scoring play.

Quel sera le premier point marqué pendant le temps réglementaire du match par la première ou la deuxième équipe - essai, pénalité ou drop.

Le nombre total de points marqués (comptés dans la fourchette) pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total margins.

La fourchette totale du nombre de points des équipes lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Winning Margins.

Pari sur la victoire de l'une des équipes à la fin de la première mi-temps avec l'écart spécifié ou sur un match nul.

Noms et indicateurs observés : Handicap tries (1X2).

Handicap européen - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match avec l'avantage attribué en

nombre d'essais. Ce marché propose de nombreux résultats selon trois possibilités (victoire de l'équipe à domicile, match nul, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Match result & total points.

Le résultat du temps réglementaire et le nombre total de points marqués.

Noms et indicateurs observés : Most tries.

Le résultat des essais (nombre d'essais) pendant le temps réglementaire du match. Soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués pendant le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Odd/Even tries.

Le nombre total d'essais marqués pendant le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Total margins.

Le nombre total de points marqués pendant le temps réglementaire du match (compté par tranche)

La tranche du nombre total de points marqués pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Total tries.

Le nombre total d'essais marqués pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam total tries.

Le nombre total d'essais marqués par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam total tries.

Le nombre total d'essais marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Parier sur la victoire de l'une des équipes à la fin du temps réglementaire avec un écart précis, ou sur un match nul.

Parier sur la victoire de l'une des équipes à la fin du temps réglementaire avec un écart précis, ou sur un match nul.

Noms et indicateurs observés : Total in range.

Le nombre total de points marqués (compté par tranche) pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Which team wins the rest of the match {Z}.

Quel serait le résultat du match sur le reste du temps réglementaire - (en direct). Le parieur doit deviner, à partir du moment actuel, quel sera le dernier score. Les cotes évoluent selon le score du match en cours. Par exemple, si le score est de 1:0 et que la deuxième équipe marque un but, après le nouveau score de 1:1, les cotes de victoire de la première équipe augmentent, etc.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Rest of the half {Z}.

Paris sur le résultat de la première mi-temps du temps réglementaire du match. Ce marché apparaît après le début du match et propose des cotes jusqu'à la fin de la première mi-temps du temps réglementaire. Fonctionne

uniquement en paris en direct. Les cotes évoluent avec le score du match en cours.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Le nombre total de points marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Winning margin.

Parier sur le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur lors de la première mi-temps du temps réglementaire.

Handicap européen - L'équipe désignée terminera le temps réglementaire du match avec l'avantage attribué en essais. Ce marché propose de nombreux résultats sur trois possibilités (victoire de l'équipe à domicile, match nul, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Le nombre total d'essais marqués pendant le temps réglementaire du match.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera la première mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué en essais. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Le nombre total d'essais marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Le nombre total d'essais marqués par l'équipe à l'extérieur lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Le nombre total d'essais marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Race to {Z} points.

Parier sur laquelle des équipes marque en premier le nombre précis de points lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Next {X} scoring play.

Quelle sera la prochaine action de marque de l'équipe à domicile ou à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match - essai, pénalité ou drop.

Noms et indicateurs observés : Race to {Z} points.

Parier sur laquelle des équipes marque en premier le nombre précis de points pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Total range points.

Le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match (compté par tranche).

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total range points.

Le nombre total de points marqués lors de la deuxième mi-temps du temps réglementaire du match.

Handicap asiatique sur la deuxième mi-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera la deuxième mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : {X} scoring play.

Quelle sera l'action de marque précise de l'équipe à domicile ou à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match - essai, pénalité ou drop.

Noms et indicateurs observés : To Qualify.

Quelle équipe se qualifiera pour le tour suivant des play-offs ou de la phase de groupes ?

Noms et indicateurs observés : Winner of the final.

Quelle équipe remporte la finale de la compétition de coupe, que ce soit pendant le temps réglementaire, les prolongations ou la séance de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : 3rd place winner.

Quelle équipe remporte le match d'une compétition de coupe qui décerne la 3e place, que ce soit pendant le temps réglementaire, les prolongations ou la séance de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : Extra time - Result.

Le résultat des prolongations du match. (Soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul)

Noms et indicateurs observés : 1st set - Point handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le premier set du match avec l'avantage attribué en points. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués lors du premier set du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : 1st Set Race to X.

La course - Quelle équipe atteindra la première le certain nombre de points dans le premier set ou laquelle d'entre elles marquera le point suivant.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Total points.

Le nombre total de points marqués par les deux équipes lors du premier set du match.

Quelle équipe sera la vainqueur du match.

Noms et indicateurs observés : 4th set played.

Le quatrième set sera-t-il joué lors du match.

Noms et indicateurs observés : 5th set played.

Le cinquième set sera-t-il joué lors du match.

Le score exact du match en sets.

Noms et indicateurs observés : Handicap points.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : How many sets will end with tie-break.

Combien de sets se termineront par un tie-break.

Le nombre total de points marqués par les deux équipes lors du match.

Le nombre exact de sets dans le match.

La vainqueur du cinquième set du match.

La vainqueur du quatrième set du match.

La vainqueur du troisième set du match.

La vainqueur du set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Point handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le deuxième set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Point handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le 3e set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 4th set - Point handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le 4e set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 5th set - Point handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le 5e set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Which team wins race to {X} points, first set; Which team wins race to {X} points, second set.

La course - Quelle équipe atteindra la première le certain nombre de points dans le deuxième set ou laquelle d'entre elles marquera le point suivant.

Noms et indicateurs observés : Which team wins race to {X} points, third set.

La course - Quelle équipe atteindra la première le certain nombre de points dans le troisième set ou laquelle d'entre elles marquera le point suivant.

Noms et indicateurs observés : Which team wins race to {X} points, fourth set.

La course - Quelle équipe atteindra la première le certain nombre de points dans le quatrième set ou laquelle d'entre elles marquera le point suivant.

Noms et indicateurs observés : Which team wins race to {X} points, fifth set.

La course - Quelle équipe atteindra la première le certain nombre de points dans le cinquième set ou laquelle d'entre elles marquera le point suivant.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X}th point first set.

Laquelle des équipes obtiendra le certain nombre de points lors du premier set du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X} th point second set.

Laquelle des équipes obtiendra le certain nombre de points lors du deuxième set du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X} th point third set.

Laquelle des équipes obtiendra le certain nombre de points lors du troisième set du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X} th point fourth set.

Laquelle des équipes obtiendra le certain nombre de points lors du quatrième set du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X} th point fifth set.

Laquelle des équipes obtiendra le certain nombre de points lors du cinquième set du match.

Le nombre exact de sets dans le match.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Total points.

Le nombre total de points marqués par les deux équipes pendant le deuxième set du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Total points.

Le nombre total de points marqués par les deux équipes pendant le troisième set du match.

Noms et indicateurs observés : 4th set - Total points.

Le nombre total de points marqués par les deux équipes pendant le quatrième set du match.

Noms et indicateurs observés : 5th set - Total points.

Le nombre total de points marqués par les deux équipes pendant le cinquième set du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd set - Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués dans le deuxième set du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : 3rd set - Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués dans le troisième set du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : 4th set - Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués dans le quatrième set du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : 5th set - Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués dans le cinquième set du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Le nombre total de points marqués par la première équipe pendant le match.

Le nombre total de points marqués par la deuxième équipe pendant le match.

Le nombre total de points du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Le nombre total de sets du match.

Handicap asiatique - l'équipe désignée terminera le match avec l'avantage assigné en sets. Ce marché offre de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Laquelle des équipes remportera le premier set du match, et simultanément laquelle d'entre elles remportera le match.

Le résultat final du match. (soit la victoire de l'un des joueurs, soit un match nul)

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux résultats possibles du match

en temps réglementaire en un seul pari. (Le joueur 1 gagne ou un match nul, soit l'un soit le second joueur gagne, le joueur 2 gagne ou un match nul)

Handicap asiatique - le joueur désigné terminera le match en temps réglementaire avec l'avantage assigné. Ce marché offre de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne).

Quelle équipe remportera l'ensemble du match.

Le nombre total de points marqués dans le match (temps réglementaire) est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Who will score {X} point of the match? (incl. overtime).

Noms et indicateurs observés : Match winner (incl. extra innings).

Pariez sur le vainqueur du match (y compris les manches supplémentaires).

Le résultat du match après le nombre réglementaire de manches. (Soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul)

Noms et indicateurs observés : Match winner and Totals (incl. extra innings).

Vainqueur du match et nombre total de points (points) cumulés simultanément. (y compris les manches supplémentaires)

Noms et indicateurs observés : Odd/Even runs (incl. extra innings).

Le nombre total de points (points) dans le match (y compris les manches supplémentaires) est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : Will there be an extra inning.

Pariez s'il y aura une manche supplémentaire dans le match.

Noms et indicateurs observés : Handicap (incl. extra innings).

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match (y compris les manches supplémentaires) avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Total (incl. extra innings); The total amount of runs (points) in the match (including extra innings); Totals.

Le nombre total de points (points) dans le match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam total (incl. extra innings).

Le nombre total de points (points) dans le match obtenus par l'équipe à l'extérieur (y compris les manches supplémentaires)

Noms et indicateurs observés : Hometeam total (incl. extra innings).

Le nombre total de points (points) dans le match obtenus par l'équipe à domicile (y compris les manches supplémentaires)

Pariez sur la victoire de l'une des équipes dans le match (manches réglementaires) avec un, deux, trois points d'écart ou plus (en manches) ou un match nul.

Noms et indicateurs observés : Final Result; Which team wins the rest of the match {Z} (incl. extra innings).

Quel serait le résultat du jeu dans le reste du match (y compris les manches supplémentaires) - (en direct). Le

parieur doit deviner à partir du moment actuel quel serait le score final. Les cotes changent en fonction du score du match en cours. Par exemple, si le score est de 3:2 et que la deuxième équipe remporte la manche, après le nouveau score de 3:3, les cotes de victoire de la première équipe augmentent, etc.

Noms et indicateurs observés : Which team gets highest score for inning; Bet on the team with the highest scoring inning. (first nine innings); Exact runs in highest scoring inning.

Le nombre exact de points dans la manche la plus prolifique. (dans les neuf premières manches)

Noms et indicateurs observés : Winning margin (incl. extra innings).

Pariez sur la victoire de l'une des équipes dans le match (y compris les manches supplémentaires) avec un, deux, trois points d'écart ou plus (en manches) ou un match nul.

Noms et indicateurs observés : Who scores next {Z} run (incl. extra innings).

Laquelle des équipes marquera le point spécifique consécutif pendant le match (y compris les manches supplémentaires).

Noms et indicateurs observés : Race to {Z} runs (incl. extra innings).

La course - laquelle des équipes obtiendra le nombre spécifique de points en premier ou laquelle d'entre elles marquera le prochain point. (tout au long du match, y compris les manches supplémentaires)

Noms et indicateurs observés : Hometeam to bat in 9th inning.

L'équipe à domicile frappera-t-elle lors de la 9e manche ?

Noms et indicateurs observés : Match result and Total (incl. extra innings).

Le résultat du match et le nombre total de points (points) cumulés simultanément. (Tout y compris les manches supplémentaires)

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5th top - Result.

Le résultat lors des quatre premières manches et de la première moitié de la cinquième manche (haut). (Soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul)

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5th top - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera les quatre premières manches et la demi-manche (haut) de la cinquième manche (premières 9 demi-manches) avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5th top - Total.

Le nombre total de points (points) pendant les quatre premières manches et la première moitié (haut) de la cinquième manche (premières 9 demi-manches).

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5 - Result.

Le résultat lors des cinq premières manches du match. (Soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul)

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5 - Handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera les cinq premières manches du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5 - Total.

Le nombre total de points (points) lors des cinq premières manches du match.

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5 - Hometeam total.

Le nombre total de points (points) marqués par l'équipe à domicile lors des cinq premières manches du match.

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5 - Awayteam total.

Le nombre total de points (points) marqués par l'équipe à l'extérieur lors des cinq premières manches du match.

Noms et indicateurs observés : {X} inning - Result.

Le résultat du match lors de la manche spécifique. (soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul)

Noms et indicateurs observés : 1st inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la première manche du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la deuxième manche du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la troisième manche du match.

Noms et indicateurs observés : 4th inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la quatrième manche du match.

Noms et indicateurs observés : 5th inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la cinquième manche du match.

Noms et indicateurs observés : 6th inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la sixième manche du match.

Noms et indicateurs observés : 7th inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la septième manche du match.

Noms et indicateurs observés : 8th inning - Total.

Le nombre total de points (points) lors de la huitième manche du match.

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5th top - Hometeam total.

Le nombre total de points (points) marqués par l'équipe à domicile pendant les quatre premières manches et la première moitié (haut) de la cinquième manche (premières 9 demi-manches).

Noms et indicateurs observés : Innings 1 to 5th top - Awayteam total.

Le nombre total de points (points) marqués par l'équipe à l'extérieur pendant les quatre premières manches et la première moitié (haut) de la cinquième manche (premières 9 demi-manches).

Noms et indicateurs observés : Handicap (1X2) (incl. extra innings).

Handicap européen - L'équipe désignée terminera le match (y compris les prolongations) avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur trois possibilités (victoire de l'équipe à domicile, match nul, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Which team wins more innings.

Pariez sur l'équipe qui remportera plus de manches qu'une autre. Il s'agit soit de l'équipe 1, soit de l'équipe 2. (Tout y compris les prolongations)

Noms et indicateurs observés : Run range (incl. extra innings).

Le nombre de points marqués dans le match (y compris les prolongations) est compté dans la plage spécifique.

Noms et indicateurs observés : Total (over-exact-under) (incl. extra innings).

Le nombre total de points (points) au format plus-exact-moins combiné en un seul marché.

Noms et indicateurs observés : Highest scoring inning.

Pariez sur la manche avec le plus de points marqués lors des 9 manches réglementaires. Il s'agit soit de l'une d'entre elles, soit toutes sont à égalité.

Noms et indicateurs observés : Total runs for innings from {X} to {Y}.

Le nombre total de points marqués d'une manche spécifique à une autre.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Cards point range.

Quantité exacte de points accumulés à partir des cartons donnés lors de la première mi-temps du match (carton jaune 10 points, carton rouge 25 points) (un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Quantité totale de buts marqués par les deux équipes lors de la première mi-temps du match

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam exact corners.

Le nombre exact de corners obtenus par l'équipe à l'extérieur pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - et non donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam red card.

Pariez si l'arbitre expulse un joueur de l'équipe à l'extérieur avec un carton rouge lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Le carton d'un joueur sur le banc ne compte pas)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Both teams to score.

Les deux équipes marqueront lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam clean sheet.

L'équipe à l'extérieur n'encaissera pas de but pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Hometeam clean sheet.

L'équipe à domicile n'encaissera pas de but pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Corner handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera la première mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué dans le résultat des corners. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne). (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Most corners.

Le résultat des corners de la première mi-temps du temps réglementaire. (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Corners odd/even.

Le nombre total de corners tirés lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Corner range.

Le nombre exact de corners tirés pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match - compté par tranche. (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Correct score.

Pariez sur le score exact de la première mi-temps du temps réglementaire du match, y compris tout autre score.

Noms et indicateurs observés : 1st Half - Correct Score; 1st half - Double chance & both teams to score.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner avec l'offre de combiner deux résultats possibles de la première mi-temps du temps réglementaire du match en un seul pari (l'équipe à domicile gagne ou match nul, l'une ou la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou match nul) et les deux équipes doivent marquer un but pendant le temps réglementaire du match. Le pari est effectué en une seule fois simultanément.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Exact cards.

Le nombre exact de cartons jaunes et rouges montrés par l'arbitre aux deux équipes pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : 1st half – Exact goals; The exact number of goals in the first half; 1st half - First corner.

Pariez sur laquelle des équipes tire le premier corner lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - First card.

Pariez sur laquelle des équipes reçoit le premier carton (jaune ou rouge) lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - First team to score.

Pariez sur laquelle des équipes marquera le but en premier lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Hometeam exact corners.

Le nombre exact de corners tirés par l'équipe à domicile pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Hometeam red card.

Pariez si l'arbitre expulse un joueur de l'équipe à domicile avec un carton rouge lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Le carton d'un joueur du banc ne compte pas)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Last corner.

Pariez sur laquelle des équipes tire le dernier corner lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Most cards.

Le résultat des cartons (jaunes et rouges) lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Multigoals.

La quantité de buts marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam exact cards.

Le nombre total de cartons jaunes et rouges montrés par l'arbitre à l'équipe à l'extérieur pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Hometeam exact cards.

Le nombre total de cartons jaunes et rouges montrés par l'arbitre à l'équipe à domicile pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Odd/Even goals; 1st half - Red card.

Pariez si le carton rouge est montré lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total corners.

Le nombre total de corners tirés pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Total de buts lors de la première mi-temps.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total card points.

Le nombre de points accumulés à partir des cartons jaunes et rouges (carton jaune 10, carton rouge 25) pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes) (Pendant le match, un joueur peut obtenir au maximum 35 points de carton)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total cards.

Le nombre total de cartons jaunes et rouges montrés par l'arbitre aux deux équipes pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match. (les cartons du banc ne comptent pas) (les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Le nombre total de buts marqués pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Total.

Quantité totale de buts marqués par les deux équipes lors de la seconde mi-temps du match

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Both teams to score.

Pariez si les deux équipes marquent lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Awayteam clean sheet.

L'équipe à l'extérieur n'encaissera pas de but lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Hometeam clean sheet.

L'équipe à domicile n'encaissera pas de but lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Correct score.

Pariez sur le score exact de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match proposé par la société, y compris tout autre score.

Noms et indicateurs observés : The exact score of the second half of the game.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner avec l'offre de combiner deux résultats possibles de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match en un seul pari. (L'équipe à domicile gagne ou match nul, l'une ou la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou match nul)

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Double chance & both teams to score.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner avec l'offre de combiner deux résultats possibles de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match en un seul pari (l'équipe à domicile gagne ou match nul, l'une ou la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou match nul) et les deux équipes doivent marquer un but lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match. Le pari est effectué en une seule fois simultanément.

Le pari est effectué sur la victoire soit de la première, soit de la seconde équipe lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Handicap (1X2).

Handicap européen sur la seconde mi-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera la seconde mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats sur trois possibilités (l'équipe à domicile gagne, match nul, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : 2nd half - First team to score.

Pariez sur laquelle des équipes marquera le but en premier lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Result & both teams to score.

Pariez sur le résultat de la seconde mi-temps du temps réglementaire et si les deux équipes marquent un but lors de la seconde mi-temps, le tout simultanément.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Result & total.

Pariez sur le résultat de la seconde mi-temps du temps réglementaire et le nombre de buts marqués lors de la seconde mi-temps, le tout simultanément.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Multigoals.

La quantité de buts marqués lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Odd/Even goals; 2nd half - Exact goals.

Le nombre exact de buts marqués lors de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd Half - Total.

Le nombre total de buts marqués pendant la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Awayteam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Hometeam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile pendant la seconde mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Card range points; Anytime goalscorer.

Pariez sur le joueur qui marque le but pendant le temps réglementaire du match. Les paris sur les buteurs ne seront annulés que dans le cas où le joueur ne participe pas du tout au match depuis le début. Si un joueur est remplacé pendant le match, le pari peut être effectué sur lui. Si un joueur entre sur le terrain par substitution, le pari peut être effectué sur lui. Dans tous les autres cas, si un joueur quitte le match à n'importe quelle minute pour quelque raison que ce soit, cela n'affectera pas les paris (réglés comme perdus s'il n'a pas réussi à marquer un but pendant ce temps)

Noms et indicateurs observés : Awayteam no bet.

Le pari est effectué sur la victoire de l'équipe à domicile ou un match nul lors du temps réglementaire du match. En cas de victoire de l'équipe à l'extérieur dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : Awayteam corner range.

Le nombre exact de corners tirés par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match - compté par tranche. (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : Awayteam red card.

Pariez si un joueur de l'équipe à l'extérieur est expulsé du terrain par l'arbitre en lui donnant un carton rouge pendant le temps réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : Awayteam to score in both halves.

Pariez si l'équipe à l'extérieur marque lors des deux mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Awayteam wins both halves.

L'équipe à l'extérieur remporte les deux mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Awayteam wins any of the halves.

L'équipe à l'extérieur remporte l'une des deux mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Awayteam wins to nil.

L'équipe à l'extérieur gagnera et n'encaissera pas de but pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Both half goals over 1.5.

Le nombre de buts marqués pendant le temps réglementaire. Pour que le parieur gagne son pari, les buts marqués doivent être supérieurs au nombre décimal qu'il a choisi.

Noms et indicateurs observés : Both half goals under 1.5.

Le nombre de buts marqués pendant le temps réglementaire. Pour que le parieur gagne son pari, les buts marqués doivent être inférieurs au nombre décimal qu'il a choisi.

Noms et indicateurs observés : Total & both teams to score.

Pari sur le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match, à condition que les deux équipes marquent un but.

Noms et indicateurs observés : 1st / 2nd half both teams to score.

Les deux équipes marqueront lors de la première et de la seconde mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Clean sheet awayteam.

L'équipe à l'extérieur ne concédera pas de but pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Clean sheet hometeam.

L'équipe à domicile ne concédera pas de but pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Corner handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le match en temps réglementaire avec l'avantage assigné dans le résultat des corners. Ce marché propose de nombreux résultats uniquement sur deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne). (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : Most corners.

Pariez sur le résultat des corners du match en temps réglementaire. (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : Corners odd/even.

Le nombre du montant total des Corners effectués pendant le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 corners sont définis comme pairs) (Si le corner est indiqué et n'est pas joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le montant total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée lorsqu'il est tiré - et non donnée.

Noms et indicateurs observés : Corner range.

Le nombre total de corners effectués pendant le temps réglementaire du match. (Si le corner est indiqué mais

n'est pas joué ensuite faute de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Sur les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée lorsqu'il est tiré - pas donnée.

Noms et indicateurs observés : Correct Score (incl other); The exact score of the match in the regular time; Correct score (incl. other); Correct Score; Double chance & 1st half both teams score.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner avec l'offre de combiner deux résultats possibles du temps réglementaire du match en un seul pari (l'équipe à domicile gagne ou un match nul, soit l'une soit la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou un match nul) et les deux équipes doivent marquer un but en première mi-temps du temps réglementaire du match. Le pari est effectué dans son ensemble simultanément.

Noms et indicateurs observés : Double chance & 2nd half both teams score.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner avec l'offre de combiner deux résultats possibles du temps réglementaire du match en un seul pari (l'équipe à domicile gagne ou un match nul, soit l'une soit la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou un match nul) et les deux équipes doivent marquer un but en seconde mi-temps du temps réglementaire du match. Le pari est effectué dans son ensemble simultanément.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner avec l'offre de combiner deux résultats possibles du temps réglementaire du match en un seul pari (l'équipe à domicile gagne ou un match nul, soit l'une soit la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou un match nul) et les deux équipes doivent marquer un but pendant le temps réglementaire du match. Le pari est effectué dans son ensemble simultanément.

Noms et indicateurs observés : Double chance & total goals.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner avec l'offre de combiner deux résultats possibles du temps réglementaire du match en un seul pari (l'équipe à domicile gagne ou un match nul, soit l'une soit la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou un match nul) ainsi que le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match. Le pari est effectué dans son ensemble simultanément.

Noms et indicateurs observés : Exact cards.

La quantité exacte de cartons (jaunes et rouges) donnés par l'arbitre pendant le temps réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : Expected Total and Supremacy.

Quantité attendue de buts et supériorité de l'une des équipes sur ses adversaires (temps réglementaire)

Noms et indicateurs observés : 00:00 - 09:59 min. - Result.

Le résultat après dix minutes du temps réglementaire du match. (Soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul)

Noms et indicateurs observés : First corner.

Pari sur laquelle des équipes effectue le premier corner dans le temps réglementaire du match. Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - et non donnée.

Noms et indicateurs observés : First goal interval.

Dans quel intervalle de 10 minutes le premier but sera marqué pendant le temps réglementaire du match.

Dans quel intervalle de 15 minutes le premier but sera marqué pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First goalscorer; 1st half - Result & both teams to score.

Pari sur le résultat de la première mi-temps du temps réglementaire simultanément avec l'obligation que les deux

équipes marquent un but en première mi-temps.

Noms et indicateurs observés : The Regular Time first half result and amount of scored goals; First card.

Pari sur laquelle des équipes reçoit le premier carton (jaune ou rouge) dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First team to score.

Pari sur laquelle des équipes marquera le but en premier dans le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam exact goals 3+.

Le nombre exact de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam exact goals 3+.

Le nombre exact de buts marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Halftime/Fulltime correct score.

Pari sur les scores exacts de la première mi-temps (temps réglementaire) et du temps réglementaire du match. (tous ensemble simultanément)

La mi-temps du temps réglementaire du match où l'équipe à l'extérieur a marqué le plus de points.

La mi-temps du temps réglementaire du match où l'équipe à domicile a marqué le plus de points.

Noms et indicateurs observés : Hometeam no bet.

Le pari porte soit sur la victoire de l'équipe à l'extérieur, soit sur un match nul dans le temps réglementaire du match. En cas de victoire de l'équipe à domicile dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : Hometeam corner range.

Le nombre exact de corners effectués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match - compté dans une plage. (Si le corner est indiqué et non joué ensuite en raison du manque de temps, il n'est alors pas compté dans le total) Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - et non donnée.

Noms et indicateurs observés : Hometeam red card.

Pari sur le fait qu'un joueur de l'équipe à domicile soit expulsé du terrain par l'arbitre qui lui donne un carton rouge pendant le temps réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas)

Noms et indicateurs observés : Hometeam to score in both halves.

Pari sur le fait que l'équipe à domicile marque dans les deux mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Hometeam wins both halves.

L'équipe à domicile remporte les deux mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Hometeam wins any of the halves.

L'équipe à domicile remporte l'une des deux mi-temps du temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Hometeam wins to nil.

L'équipe à domicile gagnera et n'encaissera pas de but pendant le temps réglementaire du match.

La méthode de victoire : Première ou seconde mi-temps du temps réglementaire du match, première ou seconde mi-temps des prolongations du match ou séance de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : Last corner.

Quelle équipe effectue le dernier corner du match pendant le temps réglementaire. (Si le corner est accordé et n'est pas joué ensuite faute de temps, il n'est pas compté dans le total) Dans les cotes live et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré - et non accordé.

Noms et indicateurs observés : Last goalscorer.

Pariez sur le joueur qui marque le dernier but pendant le temps réglementaire du match. Les buts contre son camp ne comptent pas.

Quelle équipe marque le dernier but pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Most cards.

Pariez sur le résultat du total des cartons (jaunes et rouges) du match pendant le temps réglementaire. (Quelle équipe a le plus grand nombre de cartons ou match nul) (Les cartons des remplaçants ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Pariez sur le résultat du match pendant le temps réglementaire : soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul, à condition que les deux équipes marquent un but.

Noms et indicateurs observés : Match result + Total goals.

Pariez simultanément sur le résultat du match (soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul) et sur le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : First goal & match result; Multigoals.

Le nombre de buts marqués pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Multigoals awayteam.

Le nombre de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Multigoals hometeam.

Le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Multiscores.

Le nombre de scores exacts du match pendant le temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Awayteam exact cards.

Pariez sur le nombre exact de cartons (jaunes et rouges) reçus par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire. (Les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : Hometeam exact cards.

Pariez sur le nombre exact de cartons (jaunes et rouges) reçus par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire. (Les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : Awayteam odd/even.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Hometeam odd/even.

Le nombre total de buts marqués par l’équipe à domicile dans le temps réglementaire du match est soit impair,

soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Extratime and goal.

Pari sur le fait qu'il y ait une prolongation après le temps réglementaire du match et qu'un but soit marqué pendant celle-ci, tous ensemble simultanément.

Noms et indicateurs observés : Will there be an extra time.

Pari si les Prolongations sont jouées après le Temps Réglementaire. Si les Prolongations sont jouées pendant au moins une minute puis reportées ou annulées, alors le pari est gagné. Si, pour quelque raison que ce soit, des Prolongations sont désignées mais ne débutent pas, la société attend 48 heures pour les paris en direct et 24 heures pour les paris d'avant-match. Si les Prolongations sont jouées après le délai mentionné, alors le pari est perdu.

Noms et indicateurs observés : Will there be a penalty shootout.

Pari sur la présence ou non d'une Séance de Tirs au But.

Noms et indicateurs observés : Red card.

Pari sur la présence d'un Carton Rouge pendant le Temps Réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas)

Noms et indicateurs observés : Total corners; Exact quantity of total goals scored (regular time); Exact amount of goals scored (regular time); Total card points.

Le nombre de points de cartons calculé par les Cartons Jaunes et Rouges (Carton Jaune 10, Carton Rouge 25) pendant le Temps Réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes) (Pendant le match, un joueur peut obtenir un maximum de 35 points de carton)

Noms et indicateurs observés : Total cards.

Le nombre total de cartons (Jaunes et Rouges) donnés par l'arbitre pendant le Temps Réglementaire du match. (Les cartons du banc ne comptent pas) (Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes)

Noms et indicateurs observés : Awayteam total goals; Hometeam total goals; Which team to score.

Quelle équipe marquera un but pendant le Temps Réglementaire du match ?

Noms et indicateurs observés : The total amount of goals scored in the game (regular time).

Le vainqueur du match. C'est soit le combattant 1, soit le combattant 2.

Le résultat final du combat. C'est la victoire de l'un des combattants ou un match nul.

Le nombre total de rounds du combat. Si le combat est arrêté en raison d'un abandon ou d'un knockout, le round au cours duquel cela s'est produit est considéré comme entièrement disputé.

Noms et indicateurs observés : Double result (Round / Match winner).

Pari sur le résultat du premier round du match et sur le vainqueur final du match.

Dans quel round le second boxeur gagnera-t-il ?

Dans quel round le premier boxeur gagnera-t-il ?

Noms et indicateurs observés : To win inside distance first boxer; To win inside distance second boxer; Both fighters will be sent to knockdown.

Pari sur le fait que les deux combattants soient envoyés au tapis pendant le match.

Noms et indicateurs observés : First boxer to be knocked down and win.

Pari sur le fait que le premier boxeur soit envoyé au tapis et gagne le match.

Noms et indicateurs observés : Second boxer to be knocked down and win.

Pari sur le fait que le premier boxeur soit envoyé au tapis et gagne le match.

Noms et indicateurs observés : 1st boxer will win with points.

Le premier boxeur gagnera le match aux points.

Noms et indicateurs observés : 2nd boxer will win with points.

Le second boxeur gagnera le match aux points.

Noms et indicateurs observés : How to win the fight 1st boxer.

La méthode de victoire du premier boxeur : KO, TKO, décision partagée, décision à la majorité, décision unanime, disqualification ou abandon.

Noms et indicateurs observés : How to win the fight 2nd boxer.

La méthode de victoire du second boxeur : KO, TKO, décision partagée, décision à la majorité, décision unanime, disqualification ou abandon.

Noms et indicateurs observés : In which round will the 1st boxer win; In which round will the 2nd boxer win; In which round will the fight end; Exact winning method.

La méthode de victoire. C'est soit KO, TKO, décision des arbitres, décision partagée, décision à la majorité, décision unanime, disqualification, victoire par abandon. Les résultats sont encore plus précis en ajoutant la décision spécifique - oui ou non.

La méthode de victoire. C'est soit KO, soit une décision des arbitres. Il peut même y avoir un match nul.

Noms et indicateurs observés : Will the fight go the distance.

Pari sur le fait que le combat aille jusqu'à tous les rounds sans qu'aucun des combattants ne soit mis knockout.

Le vainqueur du match et le nombre exact de rounds.

Noms et indicateurs observés : Winner & round range.

Le vainqueur du match et le nombre de rounds comptés dans la plage.

Pariez sur le vainqueur du match. Il s'agit soit du premier, soit du second combattant.

Le résultat final du combat. C'est la victoire de l'un des combattants ou un match nul.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à l'offre combinant deux issues possibles du match en temps réglementaire en un seul pari. (Le combattant 1 gagne ou un match nul, soit l'un soit le second combattant gagne, le combattant 2 gagne ou un match nul)

Noms et indicateurs observés : 1st set - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire du premier ou du second joueur au premier set du match. En cas de match nul, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le premier set du match avec l'avantage assigné en sets. Ce marché offre de nombreuses issues sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Player 1 total.

Le nombre total de points marqués par le premier joueur pendant le match.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Player 2 total.

Le nombre total de points marqués par le second joueur pendant le match.

Le nombre total de points marqués par les deux joueurs pendant le premier set du match.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Result.

Le résultat du premier set du match. (Soit la victoire de l'un des joueurs, soit un match nul)

Pariez sur le score exact en sets du match.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage assigné en sets. Ce marché offre de nombreuses issues sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Pariez sur le nombre exact de sets du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Result.

Le résultat du set spécifique du match. (Soit la victoire de l'un des joueurs, soit un match nul)

Noms et indicateurs observés : {X} set - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire du premier ou du second joueur au set spécifique du match. En cas de match nul, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} end winner.

Le vainqueur du point spécifique dans le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le set spécifique du match avec l'avantage assigné en points. Ce marché offre de nombreuses issues sur deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Handicap (1X2).

Handicap européen - Le joueur désigné terminera le set spécifique du match avec l'avantage assigné en points. Ce marché offre de nombreuses issues sur trois possibilités - comme : le joueur 1 gagne, un match nul et le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : The total amount of sets in the match. (Over or under the certain amount); {X} set - Total points.

Le nombre total de points marqués par les deux joueurs pendant le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} end total points.

Le nombre total de points dans le point spécifique du set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Hometeam total points.

Le nombre total de points marqués par le joueur 1 pendant le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Awayteam total points.

Le nombre total de points marqués par le joueur 2 pendant le jeu spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {Y} set - Who takes first the mutual {X} points.

Lequel des joueurs remportera le point spécifique (en décompte) pendant le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} end exact points.

Le nombre exact de points dans le point spécifique du set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - {Y} end total points odd/even.

Le nombre total de points marqués dans le point spécifique du set spécifique du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : {Y} set - race to {X} points.

La course - Quel joueur remportera en premier le certain nombre de points dans le set spécifique ou lequel d'entre eux marquera le prochain point.

Le nombre total de points marqués par le joueur 2 pendant le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : Total goals; Match Result; Which team wins the rest {Z}; Next goal {Z}.

Pariez sur laquelle des équipes marque le prochain but pendant le temps réglementaire du match.

Les deux équipes marqueront pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total goals; Correct score rest of the match {Z}.

Pariez sur le score exact du temps réglementaire du match - dans le reste du match. - Marché en direct. En situation de direct, les scores au sein des issues doivent être décalés en fonction du score actuel.

Noms et indicateurs observés : 1st half- Rest of the half {Z}.

Paris sur le résultat de la première mi-temps du temps réglementaire du match. Ce marché apparaît après le début du match et propose des cotes jusqu'à la fin de la première mi-temps du temps réglementaire du match. Fonctionne uniquement en paris en direct. Les cotes changent avec le score du match en cours.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Next goal {Z}.

Pariez sur laquelle des équipes marque le prochain but pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Correct score rest of the match {Z}.

Pariez sur le score exact de la première mi-temps du temps réglementaire du match proposé par la société, y compris tout autre score.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Result; Overtime - Total Goals.

Le nombre total de buts marqués pendant les prolongations.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Who wins the rest of the match {Z}.

Ce marché apparaît uniquement pendant les prolongations. Les paris en direct seront ouverts sur le résultat des prolongations. Les cotes changent en fonction du score du match en cours.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Next goal {Z}.

Quelle équipe marque le prochain but pendant les prolongations.

Noms et indicateurs observés : Penalty shootout - {Z} next goal.

Pariez si l'équipe spécifique marque le prochain penalty pendant la séance de tirs au but. (premier, deuxième, troisième, etc.)

Noms et indicateurs observés : Penalty shootout - Winner.

Pariez sur le vainqueur de la séance de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : Home team will win and total under.

Parier si l'équipe à domicile gagne le temps réglementaire ou si le nombre total de buts marqués pendant le temps réglementaire est inférieur au nombre à virgule sélectionné dans le marché.

Noms et indicateurs observés : Home team will win and total over.

Pari sur la victoire de l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire ou sur un total de buts marqués pendant le temps réglementaire supérieur au nombre décimal sélectionné sur le marché.

Noms et indicateurs observés : Away team will win and total over.

Pari sur la victoire de l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire ou sur un total de buts marqués pendant le temps réglementaire supérieur au nombre décimal sélectionné sur le marché.

Noms et indicateurs observés : Away team will win and total under.

Pari sur la victoire de l'équipe à l'extérieur pendant le temps réglementaire ou sur un total de buts marqués pendant le temps réglementaire inférieur au nombre décimal sélectionné sur le marché.

Noms et indicateurs observés : 2nd Half - Double chance; 2nd half - Total Goals.

Noms et indicateurs observés : 1st half - Awayteam total points odd/even.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur pendant la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Hometeam total points odd/even.

Le nombre total de points marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 1st half - Total points odd/even.

Le nombre total de points marqués lors de la première mi-temps du temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Le résultat du premier quart-temps du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors du premier quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Handicap asiatique sur le premier quart-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera le premier quart-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage assigné. Ce marché propose de nombreuses issues, seulement deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Le montant total de points dans le premier quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Bet on the winner of the match. (including overtime).

Le Résultat de la seconde mi-temps du temps réglementaire du match (y compris les prolongations).

Noms et indicateurs observés : 2nd half – Draw no bet; 2nd half - Draw no bet (incl. Overtime).

Le pari est effectué sur la victoire de la première ou de la seconde équipe dans la seconde mi-temps du temps réglementaire du match (y compris les prolongations). En cas d'égalité dans le temps réglementaire, le pari est

remboursé.

Handicap asiatique sur la seconde mi-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera la seconde mi-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage assigné. Ce marché propose de nombreuses issues, seulement deux possibilités (l'équipe à domicile gagne, l'équipe à l'extérieur gagne).

Noms et indicateurs observés : 2nd half - Handicap (incl. Overtime); 2nd Half - Total points (incl. Overtime).

Le montant total de points dans la seconde mi-temps du match (y compris les prolongations).

Le résultat du deuxième quart-temps du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors du deuxième quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Handicap asiatique sur le deuxième quart-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera le deuxième quart-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage assigné. Ce marché propose de nombreux résultats mais seulement deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Le nombre total de points dans le deuxième quart-temps du temps réglementaire du match.

Le résultat du troisième quart-temps du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 3rd Quarter - Draw no bet.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors du troisième quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Handicap asiatique sur le troisième quart-temps du temps réglementaire du match - L'équipe désignée terminera le troisième quart-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage assigné. Ce marché propose de nombreux résultats mais seulement deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Le nombre total de points dans le troisième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Match result (incl. Overtime).

Le résultat du match (y compris les prolongations) est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Le résultat du quatrième quart-temps du temps réglementaire du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Result (incl. overtime).

Le résultat du quatrième quart-temps du temps réglementaire du match (y compris les prolongations) est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors du quatrième quart-temps du temps réglementaire du match. En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Draw no bet (incl. Overtime).

Le pari porte sur la victoire de la première ou de la deuxième équipe lors du quatrième quart-temps du temps réglementaire du match (y compris les prolongations). En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Handicap asiatique sur le match au temps réglementaire du quatrième quart-temps - L'équipe désignée terminera le quatrième quart-temps du temps réglementaire du match avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreuses issues, mais seulement deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Handicap (incl. Overtime).

Handicap asiatique sur le match au temps réglementaire du quatrième quart-temps - L'équipe désignée terminera le quatrième quart-temps du temps réglementaire du match (prolongations incluses) avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreuses issues, mais seulement deux possibilités (victoire de l'équipe à domicile, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Le nombre total de points dans le quatrième quart-temps du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 4th quarter - Total points (incl. Overtime).

Le nombre total de points dans le premier quart-temps du match (prolongations incluses).

Noms et indicateurs observés : Draw no bet (incl. Overtime).

Le pari porte soit sur la victoire de la première, soit sur celle de la seconde équipe dans le match (prolongation incluse). En cas de match nul dans le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : Awayteam odd/even points.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à l'extérieur dans le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Awayteam odd/even points (incl. Overtime).

Le nombre total de points marqués par l'équipe visiteuse dans le match (y compris les prolongations) est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Hometeam odd/even points.

Le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Hometeam odd/even points (incl. Overtime).

Le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile dans le match (y compris les prolongations) est soit impair, soit pair. (0 points sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : Odd/Even points; Odd/Even Points (incl. Overtime).

et si des prolongations sont disputées après le temps réglementaire. Si les prolongations sont disputées pendant au moins une minute puis reportées ou annulées, le pari est gagné. Si, pour quelque raison que ce soit, des prolongations sont désignées mais ne débutent pas, la société attend 48 heures pour les paris en direct et 24 heures pour les paris d'avant-match. Si les prolongations sont jouées après le délai mentionné, le pari est perdu.

Le nombre total de points marqués dans l'ensemble du match (y compris les prolongations).

Le nombre total de points dans le match (y compris les prolongations).

Noms et indicateurs observés : Team with highest scoring quarter; The winner in the highest scoring quarter. (Team 1, Team 2 or a draw).

Pari sur la victoire de l'une ou l'autre des équipes pendant le temps réglementaire du match avec l'écart spécifié, ou sur un match nul.

Pariez sur le coureur qui aura une meilleure position qu'un autre coureur à l'arrivée de la course.

Noms et indicateurs observés : MINI Games Tournament; WIn up to 600$/€ Free Bets; Previous; Current; Upcoming; Prize Pool; 600$/€ Free Bets; Ends In; 0d 16h 26m; Username; Rank; N°0; Points; Prize; 0.00 USD.

N° PLAYER POINTS PRIZE

Noms et indicateurs observés : A6; 107363; 100 FREE SPINS; YD; 32575.09; 75 FREE SPINS; M_; 32186.18; 50 FREE SPINS; S9; 29930.33; 25 FREE SPINS; KM; 26114.6; J5; 22457.2525; R5; 14065.0875; W7; 11794.28; 9; M0; 10857.61; 10; N6; 10485.5; 11; M3; 9760; 10 FREE SPINS; 12; F4; 9514.94410325; 13; D5; 9166; R8; 8700.925; GX; 7882.6; BE; 7803.55; I4; 7750.775; 18; PA; 7531.2; 19; ME; 6890.4; 20; T6; 6604.91425; 1L; 5463.75; BK; 5461.8; 23; WY; 5402; M2; 5243.5; JJ; 5137.48; 26; I5; 4937.8; 07; 4628.8; 28; CG; 4549.25; 29; SO; 4483.8; L6; 4058.2; Terms And Conditions.

Noms et indicateurs observés : ORIGINALS; Play Now.

Un scout est un représentant d'une entreprise (ou un partenaire d'une entreprise) au stade qui rapporte en détail les événements du match.

Les informations collectées sont envoyées par le scout à l'entreprise via l'application spécifique, par laquelle les résultats en direct du match sont enregistrés.

Après le match, le scout vérifie les informations envoyées avec les officiels du match et, en cas d'erreurs, les événements sont corrigés. Si la connexion est perdue, alors après le match toutes les informations sur les événements seront reçues du scout, après quoi tous les résultats seront enregistrés.

Noms et indicateurs observés : 451; Australia; 11:35; Ireland; 16:00; Great Britain; 16:18; United States; 21:05; 287; 11:37; 14:32; 15:13; Today; Tomorrow; With Odds; (Today); Race Off; Finished; Fairyhouse; 16:35; 17:10; 17:45; 18:20; 18:55; 19:30; 20:04; (Tomorrow); Dundalk; 20:05; 20:40; 21:15; 21:45; 22:15; 22:45; 23:15; Wexford; 17:00; 17:33; 18:05; 18:37; 19:10; 19:45; 20:20.

Un scout est un représentant d'une entreprise (ou un partenaire d'une entreprise) présent au stade qui rapporte en détail les événements du match (buts, corners, cartons, touches, distance parcourue par le joueur, etc.)

sur le site, il existe une source de résultat pour chaque marché ; si la source de résultat officielle ne dispose pas de résultats, l'entreprise a le droit de régler les marchés selon des sources de résultats alternatives comme : et etc.

Noms et indicateurs observés : (02/11); Chelmsford (AW); 23:45; Lingfield; 17:02; 17:37; 18:12; 18:47; 19:22; 19:57; Wolverhampton; 00:00; 00:30; 20:30; 21:00; 21:30; 22:00; 22:30; 23:00; 23:30; Sedgefield; 16:44; 17:19; 17:54; 18:29; 19:04; 19:39; Warwick; 16:53; 17:28; 18:03; 18:38; 19:13; 19:48; 00:15; Musselburgh; 16:05; 17:42; 18:15; 18:45; 19:17; 19:50; Kempton; 18:25; 19:00; 20:00; Chepstow; 16:20; 16:51; 17:25; 17:58; 18:30; 19:05; 19:40; 20:10; Nottingham; 16:15; 16:45; 17:20; 17:50; 18:53; 19:23; 19:55.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Race to 5 points.

La course - laquelle des équipes marquera 5 points en premier dans le premier set.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Race to 10 points.

La course - laquelle des équipes marquera 10 points en premier dans le premier set.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Race to 15 points.

La course - laquelle des équipes marquera 15 points en premier dans le premier set.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Race to 20 points.

La course - laquelle des équipes marquera 20 points en premier dans le premier set.

Pari sur le fait que l'équipe à domicile remporte au moins un set du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam to win a set.

Pari sur le fait que l'équipe à l'extérieur remporte au moins un set du match.

Noms et indicateurs observés : Exact sets; {X} set - Point handicap.

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le set spécifique du match avec l'avantage assigné en points. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Le total de points marqués par les deux équipes pendant le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : {X} set - Total points odd/even.

Le total de points marqués dans le set spécifique du match est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Noms et indicateurs observés : {Y} set - Race to {X} points.

La course - Quelle équipe atteindra en premier le certain nombre de points dans le set spécifique ou laquelle d'entre elles marquera ensuite.

Noms et indicateurs observés : Hometeam to win exactly 1 set.

L'équipe à domicile remportera exactement un set du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam to win exactly 1 set.

L'équipe à l'extérieur remportera exactement un set du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam to win exactly 2 sets.

L'équipe à domicile remportera exactement deux sets du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam to win exactly 2 sets.

L'équipe à l'extérieur remportera exactement deux sets du match.

Noms et indicateurs observés : Exact sets (best of 7); Correct score (best of 5); Correct score (best of 7); How many sets will end with tie-break (best of 7); How many sets will end with tie-break (best of 5).

Handicap asiatique - L'équipe désignée terminera le set spécifique du match avec l'avantage assigné en points. Ce marché propose de nombreux résultats sur deux possibilités - comme : l'équipe 1 gagne, l'équipe 2 gagne.

Laquelle des équipes obtiendra le certain nombre de points pendant le set spécifique du match.

Noms et indicateurs observés : Poland; PLN; I am over 18+ years, I accept Terms & Conditions.

Vous êtes libre de contacter notre équipe du service client selon les instructions figurant sur le Site pour Nous adresser toute réclamation concernant Nos Services.

Les réclamations sont traitées au sein du service d'assistance et escaladées dans l'organisation de la Société dans le cas où le personnel d'assistance n'a pas résolu le cas immédiatement. Vous serez informé de l'état de la réclamation à un niveau raisonnable.

Si le litige n'est pas résolu au niveau de la direction du casino, vous pouvez contacter tout organisme indépendant, autorité de jeu ou régulateur de licence répertorié sur le Site.

En cas de litige, Vous acceptez que les journaux et enregistrements du serveur fassent autorité finale pour déterminer l'issue de toute réclamation. Vous acceptez que, dans le cas peu probable d'une divergence entre le résultat affiché sur Votre écran et celui du serveur de jeu, le résultat enregistré sur le serveur de jeu prévale, et

Vous reconnaissez et acceptez que nos enregistrements fassent autorité finale pour déterminer les termes et circonstances de Votre participation à l'activité de jeu en ligne concernée et les résultats de cette participation.

Nous nous efforçons de résoudre tout désaccord rapidement et efficacement. Toutefois, si le joueur souhaite engager une procédure contre nous, il doit le faire devant le tribunal compétent de Curaçao. Les présentes Conditions générales et la relation entre le Joueur et Mystake sont régies par les lois de Curaçao et interprétées conformément à celles-ci.

Noms et indicateurs observés : compliance@mystake.email.

Lorsque nous souhaitons vous contacter au sujet d'un tel litige, nous le faisons en utilisant l'un des coordonnées fournies dans votre Compte Joueur.

Noms et indicateurs observés : Muswellbrook; 06:15; 06:50; 07:40; 08:44; 09:27; 10:09; 10:50; Doomben; 04:53; 05:33; 06:13; 06:48; 07:35; 08:42; 09:23; 10:07; 10:46; 11:25; Hobart; 03:28; 04:02; 04:36; 05:09; 05:50; 06:34; 07:11; 07:45; Sunshine Coast; 06:29; 07:04; 08:19; 08:59; 09:44; 10:24; 11:00; Ascot; 07:25; 08:34; 09:14; 09:58; 10:38; 11:15; 12:30; 13:10; Gold Coast; 06:02; 06:38; 07:15; 08:32; 09:08; 09:56; 10:36; Darwin; 08:21; 09:04; 09:45; 10:25; 11:03; Kembla Grange; 05:45; 06:25; 07:00; 08:15; 08:55; 09:40; 10:20; 10:55; Flemington; 03:45; 04:20; 05:00; 05:40; 06:20; 06:55; 08:00; 08:50; 09:35; 10:15; Geraldton; 09:19; 09:49; 10:29; 11:07; 11:40; 12:14; 12:50; Randwick; 04:45; 05:25; 06:05; 06:40; 07:20; 08:30; 09:10; 09:50; 10:30; 11:05; Morphettville; 04:40; 05:17; 05:55; 06:32; 07:02; 08:22; 09:02; 09:47; 10:27; 11:10; Melbourne Cup; Echuca; 06:00; 06:36; 07:12; 08:26; 09:06; 09:54; 10:34; Wangaratta; 05:15; 05:48; 06:26; 07:07; 08:17; 08:57; Bunbury; 09:31; 10:18; 10:48; 11:29; 12:40; 13:20; Coffs Harbour; Port Lincoln; 06:10; 07:50; 08:25; 09:00; 10:10; 10:45; Grafton; 08:35; Kyneton; 08:10; 08:45; 09:20; 09:55; (05/11); Belmont; 10:35; Ipswich; 07:37; 08:12; 08:47; 09:22; 10:00; 10:40; Gawler; 07:26; 08:01; 08:36; 09:11; 09:46; 10:26; 11:02; Gosford; 07:30; 08:05; 08:40; 09:15; 06:35; 07:10; 08:20; 09:30; Sapphire Coast.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le premier set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats selon deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : 1st set - Odd/Even.

Le nombre total de points du premier set est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Le nombre total de points marqués dans le premier set du match. Doit être inférieur ou supérieur au montant donné.

Le vainqueur du match.

Noms et indicateurs observés : Point handicap.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats selon deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Correct score (best of 3); How many sets will be with tie-break (best of 3).

Le nombre total de points marqués dans le match. Doit être inférieur ou supérieur au montant donné.

Noms et indicateurs observés : Exact number of sets (best of 3); Exact number of sets (best of 5).

Le vainqueur du cinquième set du match.

Le vainqueur du premier set du match.

Le vainqueur du quatrième set du match.

Le vainqueur du deuxième set du match.

Le vainqueur du troisième set du match.

Le nombre total de points marqués dans le deuxième set du match. Doit être inférieur ou supérieur au montant donné.

Le nombre total de points marqués dans le troisième set du match. Doit être inférieur ou supérieur au montant donné.

Le nombre total de points du deuxième set est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Le nombre total de points du troisième set est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le quatrième set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats selon deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Quelle équipe remporte la course à {X} points, quatrième set ?

La course - lequel des joueurs marquera le certain nombre de points en premier dans le quatrième set ou lequel d'entre eux marquera le point suivant.

Quelle équipe remporte la course à {X} points, cinquième set ?

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le cinquième set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats selon deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X}th point fourth set.

Lequel des joueurs obtiendra le certain nombre de points pendant le quatrième set du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X}th point fifth set.

Lequel des joueurs obtiendra le certain nombre de points pendant le cinquième set du match.

Noms et indicateurs observés : Number of sets (best of 5).

Le nombre total de points marqués dans le quatrième set du match. Doit être inférieur ou supérieur au montant donné.

Le nombre total de points du quatrième set est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Le nombre total de points du cinquième set est soit impair, soit pair. (0 compte comme pair)

Le nombre total de points marqués dans le cinquième set du match. Doit être inférieur ou supérieur au montant donné.

Le vainqueur du set spécifique du match.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le deuxième set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats selon deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Handicap asiatique - Le joueur désigné terminera le troisième set du match avec l'avantage en points attribué. Ce marché propose de nombreux résultats selon deux possibilités - comme : le joueur 1 gagne, le joueur 2 gagne.

Quelle équipe remporte la course à {X} points, premier set ?

La course - lequel des joueurs marquera le certain nombre de points en premier dans le premier set ou lequel d'entre eux marquera le point suivant.

Quelle équipe remporte la course à {X} points, deuxième set ?

La course - lequel des joueurs marquera le certain nombre de points en premier dans le deuxième set ou lequel d'entre eux marquera le point suivant.

Quelle équipe remporte la course à {X} points, troisième set ?

La course - lequel des joueurs marquera le certain nombre de points en premier dans le troisième set ou lequel d'entre eux marquera le point suivant.

Lequel des joueurs obtiendra le certain nombre de points lors du premier set du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X}th point second set.

Lequel des joueurs obtiendra le certain nombre de points lors du deuxième set du match.

Noms et indicateurs observés : Who scores {X}th point third set.

Lequel des joueurs obtiendra le certain nombre de points lors du troisième set du match.

Noms et indicateurs observés : How many sets will exceed score limit (best of 5).

Combien de sets dépasseront la limite de score dans le match.

Le pari porte soit sur la victoire de l'équipe visiteuse, soit sur un match nul pendant le temps réglementaire du match. Si l'équipe à domicile gagne pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Le pari porte soit sur la victoire de l'équipe à domicile, soit sur un match nul pendant le temps réglementaire du match. Si l'équipe visiteuse gagne pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Laquelle des équipes marquera le prochain but pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Next goal {Z} (incl. OT & pen.).

Laquelle des équipes marquera le prochain but pendant le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Correct score flex.

La quantité exacte de buts marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam exact goals (Inc. OT & Pen.).

La quantité exacte de buts marqués par l'équipe à domicile pendant le temps réglementaire du match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Awayteam exact goals.

La quantité exacte de buts marqués par l'équipe visiteuse pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam exact goals (Inc. OT & Pen.).

La quantité exacte de buts marqués par l'équipe visiteuse pendant le temps réglementaire du match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Correct score (Inc. OT & Pen.).

Pari sur le score exact du match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Hometeam total (incl. OT & pen.).

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile dans le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Awayteam total (incl. OT & pen.).

Le nombre total de buts marqués par l'équipe visiteuse dans le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Hometeam clean sheet; Hometeam clean sheet (Inc. OT & Pen.).

L'équipe à domicile n'encaissera pas de but pendant le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Awayteam clean sheet (Inc. OT & Pen.).

L'équipe visiteuse n'encaissera pas de but pendant le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Laquelle des équipes marquera un but pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Which team to score (Inc. OT & Pen.).

Laquelle des équipes marquera un but pendant le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : Match result & total (Inc. OT & Pen.).

Pari sur le résultat du match (victoire de l'une des équipes ou match nul) et le nombre total de buts marqués pendant le match (y compris les prolongations et les tirs au but). (le tout ensemble)

Noms et indicateurs observés : Match result & both teams to score (Inc. OT & Pen.).

Pari sur le résultat du match et les deux équipes doivent marquer dans le match, le tout simultanément. (y compris les prolongations et les tirs au but)

Noms et indicateurs observés : Matchbet and 1st goal.

Pari sur le résultat du temps réglementaire du match et sur l'équipe qui marquera le premier but pendant le temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Matchbet and 1st goal, including overtime and penalties.

Pari sur le résultat du match et le premier but du match, le tout simultanément. (y compris les prolongations et les tirs au but)

La quantité exacte de buts marqués par les deux équipes pendant le temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Exact goals (incl. OT & pen.).

La quantité exacte de buts marqués par les deux équipes dans le match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Le nombre total de buts marqués dans le match (y compris les prolongations et les tirs au but) est soit impair, soit pair. (0 buts sont comptés comme un score pair)

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Odd/Even; Who wins the rest of the match (OT only!)? {Z}.

Quelle équipe remportera le reste du match pendant les prolongations.

Laquelle des équipes marquera le prochain but pendant les prolongations du match.

Noms et indicateurs observés : Penalty shootout - Next goal {Z}.

Laquelle des équipes marquera la prochaine fois lors de la séance de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : Winning margins (incl. OT & pen.).

Pari sur la victoire de l'une ou l'autre des équipes dans le match (y compris les prolongations et les tirs au but) avec un écart de un, deux, trois ou plus, ou sur un match nul.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Result.

Le résultat du temps réglementaire du match pour la période spécifique est soit la victoire de l'une des équipes,

soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Handicap (1X2).

Handicap européen - L'équipe désignée terminera le match en temps réglementaire sur la période spécifiée avec l'avantage attribué. Ce marché propose de nombreux résultats selon trois possibilités (victoire de l'équipe à domicile, match nul, victoire de l'équipe à l'extérieur).

Noms et indicateurs observés : Asian total for {X} period.

Le nombre total de buts marqués dans la période spécifiée du match en temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Next goal {Z}.

Laquelle des équipes marquera le prochain but pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance en combinant deux issues possibles de la période spécifique du temps réglementaire du match en un seul pari. (L'équipe à domicile gagne ou match nul, l'une ou la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou match nul)

Noms et indicateurs observés : {X} period - Correct score.

Pariez sur le score exact de la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Goals home team for {X} period.

Le nombre exact de buts marqués par l'équipe à domicile pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Goals away team for {X} period.

Le nombre exact de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Hometeam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Awayteam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Team 2 To Score {X} period.

L'équipe à l'extérieur marquera-t-elle un but pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Team 1 To Score {X} period.

L'équipe à domicile marquera-t-elle un but pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Both teams to score.

Les deux équipes doivent marquer au moins une fois pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : {X} period - Which team to score.

Laquelle des équipes marquera pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Exact number of goals for {X} period.

Le nombre exact de buts marqués pendant la période spécifique du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Total.

Le nombre total de buts marqués pendant la première période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Draw No Bet for first period; Who wins the rest of the first period? {Z}.

Quel serait le résultat de la première période dans le temps restant - (en direct). Le parieur doit deviner, à partir de l'heure actuelle, quel sera le dernier score. Les cotes changent selon le score du match en cours. Par exemple, si le score est de 1:0 et que la deuxième équipe marque un but, après le nouveau score de 1:1, les cotes sur la victoire de la première équipe augmentent, etc.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Odd/Even; 2nd period - Total.

Le nombre total de buts marqués dans la deuxième période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Draw no Bet for second period; Who wins the rest of the second period? {Z}; 2nd period - Odd/Even; Draw No Bet for third period; 1st period and Matchbet, including overtime and penalties.

Le résultat du temps réglementaire de la première période du match (soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul) et le résultat final du match (y compris les prolongations et les tirs au but).

Noms et indicateurs observés : 1st period and Matchbet.

Pari sur le résultat de la première période du match (victoire de l'une des équipes ou match nul) et sur le résultat final du temps réglementaire du match (victoire de l'une des équipes ou match nul).

Noms et indicateurs observés : Hometeam to win all periods.

Pari sur la victoire de l'équipe à domicile dans les trois périodes du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam to win all periods.

Pari sur la victoire de l'équipe visiteuse dans les trois périodes du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam win either period.

Pari sur la victoire de l'équipe à domicile dans l'une des périodes du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam win either period.

Pari sur la victoire de l'équipe visiteuse dans l'une des périodes du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Hometeam to score in all periods.

Pari sur le fait que l'équipe à domicile marque dans toutes les périodes du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : Awayteam to score in all periods.

Pari sur le fait que l'équipe visiteuse marque dans toutes les périodes du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : All periods over {h}.

Pari sur le fait que les buts de toutes les périodes du temps réglementaire du match dépassent un certain total.

Noms et indicateurs observés : All periods under {h}.

Pariez si le total des buts marqués pendant le temps réglementaire, toutes périodes confondues, est inférieur à un certain montant.

Noms et indicateurs observés : Hometeam highest scoring period.

Laquelle des périodes du temps réglementaire a été la plus productive en buts pour l'équipe à domicile.

Noms et indicateurs observés : Awayteam highest scoring period.

Laquelle des périodes du temps réglementaire a été la plus productive en buts pour l'équipe à l'extérieur.

Le résultat des prolongations du match est soit la victoire de l'une des équipes, soit un match nul.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Draw no bet.

Le pari porte soit sur la victoire de la première équipe, soit sur celle de la seconde équipe pendant les prolongations du match. En cas de match nul pendant le temps réglementaire, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Double chance.

Le parieur bénéficie d'une double chance de gagner grâce à la possibilité de combiner deux résultats possibles des prolongations du match en un seul pari. (L'équipe à domicile gagne ou match nul, l'une ou la seconde équipe gagne, l'équipe à l'extérieur gagne ou match nul)

Noms et indicateurs observés : Overtime - Hometeam no bet.

Le pari porte soit sur un match nul, soit sur la victoire de la seconde équipe pendant les prolongations du match. En cas de victoire de l'équipe à domicile pendant les prolongations, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : Overtime - Awayteam no bet.

Le pari porte soit sur un match nul, soit sur la victoire de la première équipe pendant les prolongations du match. En cas de victoire de l'équipe à l'extérieur pendant les prolongations, le pari est remboursé.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Hometeam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile lors de la première période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 1st period - Awayteam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur lors de la première période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Hometeam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile lors de la deuxième période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 2nd period - Awayteam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à l'extérieur lors de la deuxième période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 3rd period - Hometeam total.

Le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile lors de la troisième période du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : 453; Philadelphia; 23:47; Finger Lakes; 23:32; Horseshoe Indianapolis; Mahoning Valley; 23:35; Zia Park; 23:59; 00:14; 00:41; 21:32; 21:59; 22:26; 22:53; 23:20; 00:01; 21:10; 21:38; 22:06; 23:03; 01:00; 01:30; 02:00; 02:27; Mountaineer; 04:00; 04:25; 04:50; 06:30; 00:03; 00:31; 21:43; 22:11; 22:39; 23:07; 00:26; 00:53; 01:20; 01:47; 02:14; 02:41; 03:08; 23:05; 02:57; 23:36; Churchill Downs; 22:29; 22:58; 23:27; 23:57; Penn National;

02:45; 03:14; 03:43; 04:12; 04:41; 05:10; 05:39; Delta Downs; 02:40; 03:36; 04:04; 04:32; 05:28; 05:56; Charles Town; 04:57; 05:53; 06:21; 06:49; 07:17; 00:59; Remington Park; 04:58; 05:26; 05:54; 06:22; 07:18; 07:46; 08:14; 00:07; 00:38; 01:10; 01:42; 02:15; 02:47; 03:15; 00:55; 01:25; 01:55; 02:24.

Noms et indicateurs observés : Top 5 Leagues Tourmament.

Gagnez jusqu'à $10,000 chaque semaine en prix en espèces et en paris gratuits.

Noms et indicateurs observés : Up to $10,000 every week; 5d 16h 26m; PLAYER; POINTS; PRIZE; br; 82417; 3000 USD; a7; 46453; 2000 USD; d8; 28152; 1000 USD; 20000; 500 USD; sn; 11222; 400 USD; as; 10085; 300 USD; E8; 8965; 200 USD; BO; 8413; 150 USD; tm; 7111; 100 USD; t9; 5611; l2; 80 USD; n7; 5590; g9; 5400; f6; 5117; h4; 4860; 4638; am; 3366; b1; 3130; d4; 2688; l7; 2356; 2285; u4; 2150; Dk; 2137; 2105; S1; 1908; mc; 1907; 50 USD FreeBet; s4; 1747; s1; 1682; r0; 1652; Mn; 1646; j0; 1591; sd; 1562; v7; 1546; s8; 1519; fo; 1460; i3; 1455; v2; 1378; c1; 1364; m7; 1346; 40; jd; 1344; 41; v4; 1307; 30 USD FreeBet; ad; 1300; b9; 1262; a8; 1250; p2; 1223; s0; 1199; 47; k3; 1164; 48; 1150; 49; a5; 1122; ar.

Pour aider nos joueurs à jouer de manière responsable, nous proposons une sélection d'options :

Noms et indicateurs observés : Time out periods; Self-exclusion periods; 24/7 Customer Support; Time Out Period.

Si vous avez besoin d'une pause dans le jeu, veuillez contacter notre équipe du service client et lui demander de fermer temporairement votre compte. Le compte peut être rouvert prématurément sur demande écrite du joueur, à la seule discrétion du Casino.

Si la situation est plus grave, le joueur peut demander l'auto-exclusion pour une période prolongée. Vous devez contacter notre équipe du service client par e-mail et demander l'auto-exclusion pour une période comprise entre 6 mois et 5 ans. Si l'utilisateur ne précise pas la période d'auto-exclusion, le compte sera fermé pendant 6 mois.

Il peut toutefois être difficile de déterminer si le jeu d'une personne est devenu problématique. Si vous avez des problèmes liés au jeu, veuillez le mentionner lors de la fermeture du compte, afin que notre personnel agisse de manière responsable.

Noms et indicateurs observés : 449.

Noms et indicateurs observés : About Us.

mystake.com a été fondé par une équipe de professionnels pour réinventer l'expérience du jeu en ligne.

Notre mission est ce qui nous pousse à faire tout notre possible pour développer le potentiel du jeu.

Nous nous efforçons d'avoir un impact positif sur les clients. Avec les paiements sécurisés, la multidevise et l'assistance 24/7, nous veillons à

ce que votre seule préoccupation soit de vous amuser sans limites.

En amplifiant l'expérience de jeu grâce à des promotions uniques, les bonus les plus phénoménaux et un jeu équitable à tout moment,

l'expérience et la sécurité sont toujours au cœur de nos préoccupations. Avec des produits de jeu en ligne innovants, localisés pour

permettre aux joueurs de profiter des jeux qu'ils souhaitent, avant tout dans un environnement sûr et sécurisé.

À mesure que l'industrie du jeu en ligne évolue, nous continuerons à proposer un divertissement numérique conçu pour faire de notre plateforme la destination favorite de tous les amateurs de jeu.

mystake.com est exploité par GTW B.V., une société constituée selon les lois de Curaçao sous le numéro de société 165433 et titulaire d'une licence de la Curaçao Gaming Authority (CGA) pour proposer des jeux de hasard sous le numéro de licence OGL/2024/250/0115 conformément à la National Ordinance on Offshore Games of Hazard (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH). CYGTW LTD agit en tant qu'agent de paiement du titulaire de la licence et de la société mère GTW B.V.

Mystake a satisfait à toutes les exigences réglementaires et est légalement autorisé à mener des opérations de jeu pour tous les jeux de hasard et paris.

Bonus, promotions, tournois et VIP

Noms et indicateurs observés : Commission; Products; Testimonials; News; Customer Support; Beginner's Guide.

Bienvenue chez MyStake affiliates. Rejoignez-nous et gagnez de l'argent en invitant des personnes sur Mystake.com

Noms et indicateurs observés : Become an affiliate; Affiliate Tutorials; WhatsApp; Telegram; E-mail; Copy; Commission Plans.

Commencez à promouvoir MyStake et gagnez en fonction de la taille de votre audience ! Le design fluide du site web et le processus d'inscription simple de 30 secondes signifient plus de prospects pour votre trafic. Soyez payé sur la meilleure base de partage des revenus, CPA, ou sur une base d'accord hybride ! Chez MyStake, chaque affilié dispose de son propre gestionnaire d'affiliation dédié, prêt à répondre à toutes vos questions.

Noms et indicateurs observés : Revenue Share; CPA; Hybrid; Sub Affiliate.

Explorez 6000 jeux de casino différents des meilleurs fournisseurs avec le RTP

Noms et indicateurs observés : Sportsbook; Multi-profile world of various sports activities with the highest odds; e-Sports; Follow the most popular E-Sport events assembling millions of players; Share a real-life casino emotions with our live casino games.

Explorez un environnement adorable et amusant avec un gameplay plus rapide et plus simple.

Noms et indicateurs observés : Boosted, non-stop activity thanks to our special tournaments; Why MyStake; Lifetime Income; Flexible Commissions; Timely Payouts; No Negative Carryover; Anthony; Plinko-Bonus.

Nous apprécions d'avoir l'opportunité de travailler avec une équipe aussi dévouée. Le programme d'affiliation Mystakes est parmi les meilleurs du secteur. Les réponses rapides et complètes nous ont satisfaits. Nous recommandons sans réserve Mystake Casino !

Noms et indicateurs observés : Sarah; Chicken-Mystake.

Compte tenu de notre relation de longue date avec MyStake, nous pouvons affirmer avec confiance que leur système est le meilleur du secteur. Notre personnel est ravi d'avoir un partenaire aussi formidable.

Noms et indicateurs observés : George; MyStakeSports.

MyStake Casino est notre partenaire exclusif depuis un certain temps déjà, et nous recommandons vivement de s'associer à eux, car il s'agit de l'une des marques leaders du secteur.

Noms et indicateurs observés : Robert; Mystake-Dino.

En tant que partenaire exclusif, nous avons eu l'opportunité d'interagir avec les gestionnaires d'affiliation qualifiés de Mystake. Leur conversation n'apporte que du plaisir. L'un des meilleurs programmes d'affiliation du secteur. Vivement recommandé !

Noms et indicateurs observés : Paul; Lucky-minigames.

Nous sommes heureux de faire partie des affiliés Mystake. L'équipe Mystake est l'un de nos partenaires préférés et, en collaborant avec elle, nous avons atteint d'excellents résultats en peu de temps. Nous recommandons sa fiabilité et son agréable environnement de jeu. C'est un plaisir de travailler avec Mystake.

Noms et indicateurs observés : Marcus; My-stake.casino.

Travailler avec Mystake est un grand plaisir, l'un des meilleurs programmes d'affiliation et promotions. Notre équipe aime être partenaire de MyStake.

Des managers très aimables et rapides.

Noms et indicateurs observés : Gerald; NOLIMIT CASINOS.

Nous avons déjà travaillé avec de nombreux opérateurs de casino et, sur la base de notre expérience, nous pouvons affirmer sans aucun doute que l'équipe de MyStake, avec son attitude professionnelle, son intégrité et son amabilité, est d'un autre niveau.

Nous attendons avec impatience notre futur partenariat, avec de grands espoirs !

Noms et indicateurs observés : Non Gamstop Casino.

Impossible Game Squad est stupéfait par les conversions chez MyStake. Ils sont excellents pour gérer tout type de trafic provenant de n'importe quel GEO !

Noms et indicateurs observés : Andrew; Best.Casino.

Nous sommes vraiment ravis de travailler avec de tels professionnels de l'industrie. Chez Best.Casino, nous sommes fiers de promouvoir MyStake comme l'un des meilleurs casinos en ligne du marché : leur équipe est très efficace et communicative, nous recommanderions donc vivement un partenariat avec eux.

Noms et indicateurs observés : Find out about on-going promotions Get updated information; F1 Betting Tips; Aero Game; MyStake Penalty Casino Game; Juego de Penaltis MyStake; Bitcoin Gambling Is Available On Mystake; The Rise Of E-Sports; MyStake Support.

Roulette - Comment jouer ?

Noms et indicateurs observés : Icefield Minigame.

Poker - Comment jouer ?

Noms et indicateurs observés : Earn Money with MyStake Affiliate Program: A Step-by-Step Guide; Teleport Mystake Minigame; Mini Blackjack; Aquarings Minigame; Dice, Hilo, Wheel, Keno - Mystake Minigames; Mystake Casino Bonus; Armada Game - The New MyStake Minigame; Chicken Minigame; An Overview of the Dino Mystake Mini Game; Plinko Minigame at Mystake; Mystake Casino Promo Code.

Comment déposer et retirer des cryptomonnaies sur MyStake ?

Noms et indicateurs observés : How To Verify Your Account on MyStake; Troubleshooting MyStake Error Messages: A Comprehensive Guide.

BlackJack - Comment jouer ?

Noms et indicateurs observés : Top 3 Reasons To Play Slots Online; How to Bet on League of Legends.

Comment parier sur Valorant ?

Noms et indicateurs observés : How to Bet on CS:GO; How to Bet on Dota 2; Gates of Olympus; Boosted Sports

Odds on MyStake; SparkSport.

Vous pourriez être intéressé par la foire aux questions. Si vous êtes déjà notre partenaire affilié, veuillez lire notre Guide du débutant. Vous avez encore besoin d'aide ? Veuillez nous contacter à l'adresse e-mail indiquée ci-dessous.

Qu'est-ce que le système d'affiliation MyStake ?

MyStake Affiliates est un programme dans lequel nous vous donnons l'opportunité de gagner de l'argent chaque mois simplement en nous donnant la chance d'accueillir plus de joueurs à travers nos portes virtuelles.

Vous avez des canaux sociaux, des groupes ou des sites web liés au jeu ? Nous serons alors heureux de vous accueillir. Nous apprécions sincèrement votre intérêt et votre désir de collaborer avec nous.

Comment puis-je devenir partenaire affilié MyStake ?

Quel est le taux de commission que vous offrez aux affiliés ?

Comment calculez-vous ma commission ?

À quelle fréquence suis-je payé ?

Noms et indicateurs observés : Terms and Conditions.

Noms et indicateurs observés : Mystake Slots; Exclusive Games; Drops & Wins; Popular Slots; Bonus Buy; Megaways; Jackpot Games; MyStake Online Slots.

Noms et indicateurs observés : Mystake Promotions; Top 5 League Leaderboard; Top 5 League Boost; Slot Of The Week; Welcome Casino Bonus; Mystake VIP Loyalty System; 50% Weekend Casino Reload Bonus; Welcome Sports Bonus; First Week's Cashback; MyStake Hosts Tournaments; 10% LOYALTY Deposit Bonus; Crypto Deposit Bonus; 10% Crypto Cashback; Sport Reload Bonus; 3 + 1 Freebet; MyStake Social Media Giveaways; FreeBet and FreeSpin Promotions.

Participez aux Tournois, affrontez d'autres joueurs, gagnez des Tours Gratuits, des Paris Gratuits et de l'Argent Réel. Suivez les Tournois les plus récents et recevez des Récompenses.

Noms et indicateurs observés : → Check Out Tournaments Now.

Comment participer ?

Pour participer au Tournoi, vous devez placer des paris sur les jeux mentionnés sur la page des Tournois. Pour chaque pari de $1 = 1 Point, vous devez progresser vers le classement, qui regroupe les joueurs ayant le plus de points. Si à la fin du tournoi vous restez dans le classement, vous recevrez de généreuses récompenses. Les récompenses et les conditions de jeu peuvent varier d'un tournoi à l'autre, mais le principe reste le même : les joueurs s'affrontent et le joueur le mieux classé obtient les plus grandes récompenses.

Selon le Tournoi, vous pouvez recevoir des points en pariant sur des Mini Jeux, des Paris Sportifs, des Machines à Sous ou le Casino en Direct. Les conditions de jeu exactes seront incluses dans la description du tournoi.

Noms et indicateurs observés : Rewards.

Dans chaque tournoi, le type de récompense peut varier – Argent réel, Paris gratuits et Tours gratuits :

Argent réel - L'argent réel est le montant du prix, que vous pouvez recevoir en restant dans le classement du tournoi. Ce bonus n'a aucune exigence de mise, vous êtes donc libre de l'utiliser comme vous le souhaitez.

Argent bonus – Le montant de l'argent bonus dépend également du placement dans le classement, mais vous devrez le miser de 1 à 5 fois (selon le tournoi) afin de pouvoir le retirer. De plus, l'argent bonus peut avoir des

restrictions de jeux, que vous pouvez vérifier dans votre page Bonus (Profil > Mes cadeaux > Bonus).

Paris gratuits - Si vous recevez des paris gratuits, vous pouvez les utiliser sur des jeux dédiés ou sur le SportsBook. Pour savoir quels jeux sont inclus dans votre Free Bet, vous devez vous rendre dans Profil > Mes cadeaux et cliquer sur le bouton « Liste des jeux » à côté de la promotion.

Free Bet ne peut pas être utilisé lorsque vous avez un bonus actif. Le Free bet doit être placé sur un ticket de type express avec 3 positions, où chaque position doit avoir une cote égale ou supérieure à 1.3x.

Tours gratuits - Dans les tournois, vous pouvez recevoir des tours gratuits si vous entrez dans le classement. Ils seront ajoutés à votre compte dès que le tournoi sera terminé. Les tours gratuits sont disponibles uniquement sur certains jeux et vous pouvez consulter la liste des jeux depuis Profil > Mes cadeaux > Tours gratuits > « Liste des jeux ». Pour les utiliser, vous devrez vous rendre sur la page de la machine à sous et ils seront automatiquement lancés. Après utilisation des tours gratuits, le montant gagné est ajouté en argent réel, sans aucune exigence de mise.

Important ! – Les paris effectués avec le montant bonus vous rapporteront la moitié des points (1 $ Bonus = 0.5 Points).

Cashback de la première semaine – Obtenez jusqu'à 300 € !

Jouez à vos jeux préférés et profitez d'un cashback allant jusqu'à 300 € crédité directement sur votre compte 7 jours après l'inscription !

Noms et indicateurs observés : Rules and Conditions of the Promotion:.

Le cashback de la première semaine est disponible pour les machines à sous de casino et les paris sportifs.

Le cashback sera crédité 7 jours après l'inscription si le joueur est éligible.

Le montant maximal du cashback est de 300 € (ou l'équivalent dans d'autres devises) et de 10 % des dépôts perdus de la première semaine.

Le montant minimum du cashback est de €5 (ou l'équivalent dans d'autres devises).

Le montant du cashback est soumis à une exigence de mise de 15x avant tout retrait.

Le Bonus est valable pendant 15 jours.

Noms et indicateurs observés : Eligible Games:.

Paris Sportifs : Uniquement les combinés avec un minimum de 2 sélections (chacune avec des cotes de 1.4+).

Les paris sur le Baseball, les Vainqueurs (marchés à sens unique), le Tennis, le Handicap ou le Draw no Bet ne seront pas pris en compte pour les exigences de mise. Nous nous réservons le droit d'annuler ces paris et de confisquer tout gain en découlant.

Machines à Sous de Casino (à l'exception des jeux restreints).

Les paris sur les Mini Jeux ne comptent pas pour les exigences de mise.

Noms et indicateurs observés : Excluded Games:.

Casino en Direct : Les paris ne compteront pas pour les exigences de mise.

Mini Jeux : Les paris ne compteront pas pour les exigences de mise.

Limite de mise maximale : €20 (ou équivalent dans d'autres devises) lors de la mise du bonus de cashback.

Le cashback sera automatiquement crédité sur votre compte. Aucune action n'est requise pour le réclamer.

Sachez que même si vous continuez à jouer après avoir rempli les conditions de mise, vous ne pouvez retirer que 5X du montant du bonus de votre compte. (Par exemple, si vous recevez un cashback de 100 EUR/USD, vous pouvez retirer un maximum de 500 EUR/USD). Les gains excédentaires seront déduits lorsque vous demanderez un retrait.

Vous pouvez annuler votre bonus à tout moment. Toutefois, veuillez noter que le montant total du bonus, tous les gains et le total des mises placées depuis l'activation du bonus jusqu'à l'annulation seront déduits de votre solde. Le bonus et l'argent réel sont combinés et non séparés.

Mystake se réserve le droit de modifier, d'annuler ou de mettre fin à la promotion à tout moment.

Les conditions générales s'appliquent.

■ Boost Acca Top 5 League : jusqu'à 100 % de gains supplémentaires !

Préparez-vous pour la Top 5 League 2026-27 avec notre plus gros boost de combinés à ce jour ! Plus vous empilez de positions sur votre coupon, plus vos cotes grimpent, ce qui mène à un paiement massif si tous vos pronostics sont gagnants !

Noms et indicateurs observés : How It Works; 2 Positions >> 2.5% boost; 3 Positions >> 5% boost; 4 Positions >> 7% boost; 5 Positions >> 10% boost; 6 Positions >> 12% boost; 7 Positions >> 15% boost; 8 Positions >> 20% boost; 9 Positions >> 25% boost; 10 Positions >> 30% boost; 11 Positions >> 40% boost; 12 Positions >> 50% boost; 13 Positions >> 60% boost; 14 Positions >> 80% boost; 15 Positions >> 100% boost; Promotional Period.

Cette promotion est valable exclusivement pour les Top 5 Leagues 2026-27, jusqu'à la Finale.

Noms et indicateurs observés : Qualifying Bets & Odds Calculation.

Sélections minimales : Le coupon combiné doit contenir un minimum de 2 positions (lignes) pour déclencher le boost de cotes.

Cotes minimales par sélection : Chaque sélection de match dans le combiné doit avoir une cote minimale de 1.20 pour être éligible.

Mode de calcul : Le pourcentage de boost promotionnel s'applique directement à la cote combinée totale du coupon.

Marchés éligibles : Cette promotion s'applique uniquement aux marchés de paris d'avant-match et en direct (en jeu) directement liés aux Top 5 Leagues 2026-27.

Noms et indicateurs observés : Min Bonus Amount: 5$ (or equivalent in other currency); Max Bonus Amount: $100,000 (or equivalent in other currency); Restrictions.

Pas de Cash Out : Si vous utilisez la fonctionnalité « Cash Out » ou « Partial Cash Out » à un moment quelconque, le boost de cotes amélioré est instantanément annulé, et la valeur du cash-out sera calculée sur la base des cotes d'origine, non boostées.

Argent réel uniquement : Les paris doivent être placés en utilisant des soldes en argent réel. Les coupons placés à l'aide de Free Bets ou de fonds bonus ne sont pas éligibles aux cotes améliorées.

Noms et indicateurs observés : General T&Cs Apply.

La plateforme se réserve le droit de modifier, suspendre ou annuler cette promotion à tout moment. Les conditions standard de la plateforme s'appliquent.

En tant que joueur MyStake, vous avez le droit de participer au système de fidélité VIP. Gagnez des points en

jouant aux Slots, aux Paris sportifs ou aux Mini Jeux, échangez les points gagnés contre de l'argent et d'autres prix ! Voyagez de Planète en Planète en gagnant de plus en plus de points MyStake VIP pour obtenir de plus grandes récompenses et avantages !

Comment gagner des points ?

Pour chaque pari que vous placez sur les Machines à Sous, les Mini Jeux ou les événements Sportifs, vous gagnez VIP Points (STARS). Pour chaque pari de $1 placé sur MyStake, vous gagnez 0.01 STARs. Chaque pari de $100 vous rapporte 1 VIP points, en conséquence.

Les STARs peuvent être échangés contre des éléments fongibles (Argent, Tours Gratuits, Paris Gratuits, etc.). Vous pouvez échanger les Stars contre des prix en argent, des tours gratuits, des paris sportifs gratuits et de l'argent bonus dans le Galaxy Marketplace. L'échange avec vos VIP points n'affecte NOT pas la progression de votre niveau VIP.

Noms et indicateurs observés : $1 Slots Bet = 0.01 ■; $1 Sport Bet = 0.03 ■; $1 Mini Game Bet = 0.01 ■.

Jouer pendant que vous avez un bonus actif ne vous permet pas de gagner des Stars.

Noms et indicateurs observés : Live Casino Bets Excluded; Perks and Benefits of VIP Levels.

Il y a au total 10 VIP niveaux sur MyStake. Chaque planète du système solaire représente chaque niveau VIP. Lorsque vous rejoignez MyStake, vous commencez votre parcours VIP depuis Pluton, qui est le 1er niveau VIP. Au fur et à mesure que vous gagnez des points, vous voyagez de planète en planète, vous rapprochant de plus en plus du Soleil, qui est le niveau VIP le plus élevé.

Noms et indicateurs observés : See the detailed ranges and benefits that each level represents below:; Level 1: Pluto – 0–500 Points; Welcome Offers; Special Marketplace Items; Special Prize Wheels; Level 2: Neptune – 500–5,000 Points; Level-up free 50 X €1 spins are credited on Axolotl Games - COD Hunters; Level 3: Uranus – 5,000–13,000 Points; Level Up Gift - 100 X €1 FS; Access to the Marketplace; 5% Weekly Cashback; Level 4: Saturn – 13,000–25,000 Points; Level Up Gift - 150 X €1 FS; 6% Weekly Cashback; Level 5: Jupiter – 25,000–40,000 Points; Level Up Gift - 200 X €1 FS; 7% Weekly Cashback; VIP Manager; Level 6: Mars – 40,000–60,000 Points; Level Up Gift - €300 Cash Bonus; 8% Weekly Cashback; Level 7: Earth – 60,000–80,000 Points; Level Up Gift - €400 Cash Bonus; 10% Weekly Cashback – Wager Free; Level 8: Venus – 80,000–100,000 Points; Level Up Gift - €500 Cash Bonus; 12% Weekly Cashback – Wager Free; Level 9: Mercury – 100,000–10.0MPoints; Level Up Gift - €3000 Cash Bonus; 13% Weekly Cashback – Wager Free; Level 10: SUN – HANDPICKED; €5000 Cash Bonus; Customized Prizes; Exclusive VIP Rewards from our VIP Manager; ■ Important Policy Note on Updated Level Rewards.

Veuillez noter que, conformément à nos conditions promotionnelles générales, MyStake se réserve le droit de modifier et d'ajuster les structures de récompenses VIP à tout moment.

Paliers atteints précédemment : les comptes ayant atteint un niveau VIP avant ces changements et ayant reçu le cadeau actif à ce moment-là ne sont pas éligibles à des crédits rétroactifs ou à des rechargements selon les taux nouvellement mis à jour.

Progression future des niveaux : au fur et à mesure que vous gagnez des points et progressez de planète en planète vers le Soleil, toutes les montées de niveau suivantes accorderont automatiquement les récompenses nouvellement mises à jour indiquées ci-dessus.

Comment fonctionne le lobby Galaxy VIP ?

Il existe plusieurs façons d'échanger vos Étoiles contre des prix fongibles. Rendez-vous simplement sur votre tableau de bord Galaxy et consultez les options disponibles. Vous pouvez simplement acheter des articles du Marketplace ou jouer le solde d'Étoiles sur une Roue de la chance pour tenter de gagner un prix plus important.

Noms et indicateurs observés : The Store.

Si vous disposez d'un solde d'Étoiles suffisant, vous pouvez acheter directement tout article du Marketplace disponible pour votre niveau VIP. Après l'achat d'un article du marketplace, les Étoiles concernées (indiquées sur le bouton d'achat) seront déduites de votre solde d'Étoiles et l'article concerné sera ajouté à votre compte (Free Spin, Argent, etc...). Veuillez toujours vérifier que vous n'avez aucun bonus actif lors de l'achat d'argent depuis le marketplace.

Noms et indicateurs observés : Lucky Wheel.

Vous pouvez acheter des tours de Roue de la chance avec le solde d'Étoiles. Chaque roue individuelle a son propre prix de tour, qui sera déduit de votre solde d'Étoiles. La roue / la Lootbox chanceuse peut contenir différents prix, allant de faibles à élevés avantages.

Certaines roues peuvent également contenir « Banqueroute », ce qui signifie que vous finirez par dépenser les Étoiles sans obtenir aucun avantage. Cependant, certaines roues peuvent contenir des prix en argent plus élevés que ceux proposés par les articles du marketplace. Il appartient au joueur de choisir entre les articles du marketplace et la Roue de la chance.

Après avoir terminé le tour de Roue de la chance, vous recevrez instantanément le prix que vous avez gagné. Vous devez retourner sur le site web et utiliser l'article gagné. Si vous ne recevez pas le prix instantanément, veuillez contacter notre Support en direct.

Vous pouvez consulter l'historique de vos parties de Tour de la chance sur le tableau de bord VIP en cliquant sur le bouton « Historique » dans le coin supérieur droit. Vous pourrez y voir quel a été le résultat (prix) de votre dernier tour au cas où vous l'auriez manqué pendant l'animation.

Comment puis-je réclamer mes récompenses ?

Les articles du Marketplace sont chargés sur votre compte dès que vous terminez l'achat.

Les articles de la roue de fidélité sont chargés sur votre compte dès que votre tour de roue est terminé.

LEVEL UP FREE SPINS : dès que vous êtes promu au nouveau niveau, le nombre correspondant de tours gratuits sera automatiquement accordé à votre compte. (Veuillez prévoir un délai maximum de 10 minutes pour l'attribution de vos tours gratuits)

Le pourcentage de cashback hebdomadaire est déterminé par votre niveau VIP actuel. Vous recevrez le cashback hebdomadaire chaque lundi en fonction de votre perte nette de la semaine précédente... Attendez un e-mail / vérifiez votre compte le lundi soir pour voir si vous avez été récompensé.

Le cashback hebdomadaire est un bonus avec des exigences de mise de 10x, et un retrait maximum de 10x le montant du bonus.

Le montant minimum du cashback hebdomadaire est de €5 (ou l'équivalent dans votre devise).

À partir du niveau 7, le cashback hebdomadaire est sans exigence de mise et est de l'argent pur.

À partir du niveau 5, vous avez le droit de demander un gestionnaire personnel VIP. Demandez les coordonnées de votre gestionnaire VIP dans le Live Chat ou à support@mystake.email dès que vous atteignez le niveau 5.

Noms et indicateurs observés : More Details about MyStake’s Galaxy VIP System; 1) Excluded Bets.

Les paris effectués sur les jeux de casino en direct ne participent pas au système de fidélité VIP.

Les paris placés avec Spribe et Inout ne participent pas au système de fidélité.

Les paris sur les mini-jeux encaissés avec des cotes inférieures à 1.3x ne participent pas au système de fidélité.

Pour les paris sportifs, les points ne sont attribués qu'après la finalisation du statut du coupon de pari (gagné/perdu).

Les machines à sous roulette, les machines à sous à double option et le vidéo poker sont exclus du système VIP. Consultez la liste de tous les jeux exclus.

Noms et indicateurs observés : 2) Wagering Requirements.

L'argent échangé est exempt de toute exigence de mise et peut être retiré instantanément, sauf si cela contredit d'autres termes et conditions de MyStake.

Avec le montant du bonus généré par le système de fidélité (boutique, roue de fidélité), le montant maximal de retrait (après avoir rempli les conditions de mise) est de 100x le montant réclamé au titre du bonus ou de 10,000 $ / équivalent dans votre devise.

Si vous décidez de convertir des espèces pendant un bonus actif, veuillez noter que les règles du bonus actif s'appliqueront aux espèces converties.

Les tours gratuits accordés par le système Galaxy VIP sont sans condition de mise.

Noms et indicateurs observés : 3) Misuse Warning.

Toute tentative de contourner le système de points VIP en mettant en œuvre des stratégies visant à gagner des points entraînera l'exclusion de votre compte du système VIP.

Noms et indicateurs observés : 4) Exclusion Right.

Nous pouvons exclure des joueurs de la participation à la promotion Galaxy VIP en cas de doute raisonnable de fraude, sans préavis au joueur.

Noms et indicateurs observés : 5) General Terms and Conditions Apply.

Nous accueillons tous nos nouveaux clients avec un package de bienvenue de 300 % offrant jusqu'à 1,500 €/$ d'argent bonus pour les jeux de machines à sous de casino !

Le package de bienvenue est réparti sur vos FIRST 3 DEPOSITS dans l'ordre suivant :

Noms et indicateurs observés : 1st Deposit: 150% Bonus up to 750€/$; 2nd Deposit: 100% Bonus up to 500€/$; 3rd Deposit: 50% Bonus up to 250€/$; General Rules of the Promotion:.

• Vous pouvez profiter de cette promotion sur vos 1er, 2e et 3e dépôts.

• Le bonus de casino est disponible uniquement pour les jeux de machines à sous de casino.

Noms et indicateurs observés : • The minimum deposit required to qualify for the bonus is 20€/$/A$/C$/R$/.

• Le bonus de casino et votre dépôt sont tous deux soumis à une condition de mise de 30x (trente fois) le dépôt plus le montant du bonus.

• Tant que vous avez un bonus actif, la mise maximale autorisée est de 5 €/$/A$/C$/R$ par tour sur les jeux de machines à sous. Les mises supérieures à ce montant ne compteront pas pour les conditions de mise, et tout gain issu de ces tours sera confisqué.

• Tant que vous avez un bonus actif, vous pouvez placer des mises sur les mini-jeux. Toutefois, cela n'affectera pas votre progression de rollover.

• Le bonus devient disponible uniquement après votre dépôt. Vous pouvez l'activer depuis votre Profil > onglet Bonus. Vous n'avez pas besoin de demander le bonus avant de déposer. Si vous choisissez de ne pas activer le bonus, ignorez simplement l'offre et commencez à jouer à vos jeux préférés.

• Assurez-vous d'activer le bonus de casino avant de placer toute mise. Une fois que vous avez effectué une mise, un tour ou un pari sans le bonus, l'offre ne sera plus disponible.

• Refuser d'activer le bonus sur votre 1er dépôt n'affectera pas votre éligibilité aux bonus des 2e et 3e dépôts.

• Activer le bonus du 1er dépôt ne signifie pas que vous êtes obligé d'activer les bonus des 2e ou 3e dépôts.

• Vous êtes libre de profiter de chaque bonus indépendamment, que vous activiez ou non les autres.

• Ce bonus ne peut pas être combiné avec une autre promotion.

• Une fois le bonus activé, vous devez remplir les conditions de mise dans un délai de 30 jours, faute de quoi le bonus et tous les gains seront confisqués.

• Vous pouvez annuler votre bonus à tout moment en contactant notre support par chat en direct. Toutefois, veuillez noter que le montant total du bonus, tous les gains et le total des mises placées depuis l'activation du bonus jusqu'à son annulation seront déduits de votre solde. Le bonus et l'argent réel sont combinés et non séparés.

• Mystake Casino se réserve le droit de modifier, d'annuler ou de mettre fin à la promotion à tout moment.

• Les conditions générales s'appliquent.

Mystake accueille les amateurs de sport avec un bonus allant jusqu'à 600€ /£ /$ pour leur premier dépôt !

• Effectuez votre premier dépôt et obtenez un bonus de 120% allant jusqu'à 600€/$.

• Le dépôt minimum requis pour bénéficier du bonus est de 20€/$/ ou l'équivalent dans d'autres devises.

• Le bonus de bienvenue Sportsbook s'applique uniquement aux paris sportifs et aux e-sports.

• Vous ne pouvez bénéficier de ce bonus qu'ONCE et ONLY lors de votre premier dépôt.

Noms et indicateurs observés : Bonus Percent: 120%; Wager: 10x(Bonus+Deposit); Minimum items per betslip: 3; Minimum odds per item: 1.4; Maximum bonus Amount: 600€/$; Maximum amount of bet that can be placed: 1,000€/$.

• Les paris sur le baseball, le tennis, le handicap ou le match nul (Draw no Bet) ne seront pas pris en compte dans les exigences de mise. Nous nous réservons le droit d'annuler ces paris et de confisquer tout gain en découlant.

• Le bonus devient disponible uniquement après votre dépôt. Vous pouvez l'activer depuis votre Profil > onglet Bonus. Vous n'avez pas besoin de demander le bonus avant de déposer. Si vous choisissez de ne pas activer le bonus, ignorez simplement l'offre et commencez à jouer à vos jeux préférés.

• Assurez-vous d'activer le bonus sportif avant de placer le moindre pari. Une fois que vous placez un pari, un tour ou une mise sans le bonus, l'offre ne sera plus disponible.

• Ce bonus ne peut pas être combiné avec aucune autre promotion.

• Vous pouvez annuler votre bonus à tout moment en contactant notre support par chat en direct. Veuillez toutefois noter que le montant total du bonus, tous les gains et le total des paris placés depuis l'activation du bonus jusqu'à son annulation seront déduits de votre solde. Le bonus et l'argent réel sont combinés et non séparés.

• Les paris sur les positions Vainqueur (marchés à sens unique) ne sont pas acceptés (courses, courses de chiens, ...)

• Une fois le bonus activé, vous devez remplir les exigences de mise dans un délai de 30 jours, faute de quoi le bonus et tous les gains seront confisqués.

• Mystake Casino se réserve le droit de modifier, annuler ou mettre fin à la promotion à tout moment.

■ WELCOME TO THE TOP 5 LEAGUE TOURNAMENT!

Préparez-vous à une action d'élite hebdomadaire et à une cagnotte totale massive de $300,000 ! Nous distribuons $10,000 en argent réel sans condition de mise et en Paris Gratuits chaque semaine. Chaque pari que vous placez vous rapproche du sommet du classement. Placez vos paris, collectez vos points et réclamez votre couronne hebdomadaire !

Noms et indicateurs observés : How to Earn Points.

Les points sont accumulés automatiquement en fonction du montant total de vos paris.

Calcul des Points : Chaque $1 USD (ou équivalent en devise) misé sur un ticket éligible équivaut à 1 Point de Classement (par exemple, un pari de $10 USD = 10 points).

Noms et indicateurs observés : Qualifying Bet Requirements; Tickets must meet the following criteria to qualify for points:.

Matchs de la Top 5 League uniquement : Pour gagner des points, le ticket doit comporter des sélections/positions issues de matchs de la Top 5 League.

Montant Minimum du Pari : $0,10 USD (ou équivalent en devise).

Sélections Minimum (Position) : Minimum de 1 sélection par ticket.

Statut/Résultat du Ticket : Tous les tickets sont éligibles, qu'ils soient gagnants, perdants ou en attente.

Types de Paris Éligibles : Le tournoi inclut les marchés Prématch, Live, Vainqueur, BetBuilder Prématch et BetBuilder Live.

Noms et indicateurs observés : Prize & Wagering.

Prix Crédités : Les prix hebdomadaires seront crédités automatiquement sur les comptes des gagnants immédiatement après la conclusion de chaque semaine de tournoi.

Type de Prix : Tous les prix du classement sont crédités sous forme de Bonus en Argent Réel et de Paris Gratuits.

Exigences de Mise : Il y a des exigences de mise de 0x pour les Bonus en Argent. Les prix sont de l'argent pur et peuvent être retirés ou utilisés sur toute la plateforme instantanément.

Noms et indicateurs observés : JOIN LEADERBOARD; Additional Rules.

La société se réserve le droit de modifier les règles de la promotion à tout moment ou de l'annuler sans préavis aux utilisateurs.

Si une action déloyale/frauduleuse de l'utilisateur est enregistrée, l'utilisateur sera automatiquement exclu de la promotion sans préavis.

En cas de litige, la décision finale sera prise par la société.

En cas de modifications des règles de la promotion, la version anglaise des règles de la promotion sera prioritaire.

Voici la Promotion Slot de la Semaine — Votre opportunité de booster votre progression de Fidélité avec des récompenses supplémentaires chaque semaine.

Noms et indicateurs observés : This week’s featured slot:; Desert Madness by Axolotl Games.

Jouez au Slot de la Semaine et gagnez 2x Étoiles de Fidélité sur chaque pari.

Au lieu des 0.01 Étoiles habituelles par pari, vous recevrez 0.02 Étoiles chaque fois que vous faites tourner les

rouleaux de Desert Madness par Axolotl Games

Plus de tours signifie plus d'Étoiles et une progression plus rapide.

Doubler le pouvoir de gain signifie doubler les résultats.

Et ce n'est que le début — chaque semaine présentera un nouveau Slot de la Semaine, vous offrant une nouvelle chance de gagner 2x Étoiles.

L'horloge tourne — ne laissez pas passer cette opportunité.

Essayez Desert Madness par Axolotl Games maintenant et regardez vos Stars augmenter.

Noms et indicateurs observés : Start playing by clicking the icon below:.

Noms et indicateurs observés : MyStake - Promotions.

Noms et indicateurs observés : ONGOING; New Daily Mini Games Race; 600$/€ FREE BETS; DD; HH; MM; 55; SS; More Info; WIN A SHARE OF $300,000; 54.

Règles, licences, confidentialité et jeu responsable

Noms et indicateurs observés : General Terms; Soccer; Basketball; Basketball 3x3; Tennis; Baseball; Ice Hockey; Handball; Formula 1; Formula E; Volleyball; Futsal; Rugby; American Football; Chess; Sumo; Snooker; Swimming; Marathon Swimming; Motorsport; Boxing; Winter Sports; Specials; MMA; Badminton; Bowls; Table Tennis; Wrestling; Taekwondo; Rally; Skateboarding; Weightlifting; Waterpolo; Pesapallo; Athletics; Speedway; Modern Pentathlon; Politics; Motorcycle Racing; Aussie Rules; Floorball; Golf; Canoeing; Rowing; Softball; Beach Volley; Beach Soccer; Bandy; Darts; Diving; Stock Car Racing; Gymnastics; Squash; Cycling; Fencing; Equestrian; Archery; Field hockey; Sailing; Judo; Curling; Triathlon; Surfing; World of Warcraft; Cricket; Gaelic Hurling; Ski Jumping; Artifact; Gaelic Football; Biathlon; NBA2K; Olympics; Counter-Strike; NHL; League of Legends; Dota 2; Valorant; Rainbow Six; Starcraft; StarCraft BroodWar; Call of Duty; Arena of Valor; Rocket League; Madden NFL; Warcraft 3; Virtual Dog Racing; Virtual Horse Classics; SMITE; PlayerUnknown's Battlegrounds; Street Fighter; Hearthstone; King of Glory; NFL Madden 19; Heroes of the Storm; CrossFire; Clash Royale; Fortnite; Teamfight Tactics; Quake; Major League Baseball; Paladins; Overwatch; Age of Empires IV; Age of Empires II.

osu!

Noms et indicateurs observés : Soulcalibur VI; PES; Brawl Stars; Super Smash Bros; Apex Legends; eNASCAR; Horse Racing; Greyhound; FIFA; Magic: The Gathering; Vainglory; Soccer Mythical; ESport StarCraft; ESport League of Legends; Counter Strike GO; ESport Dota; Virtual FC; Virtual Soccer; Virtual Basketball; Virtual Tennis; Virtual Baseball InPlay; Football.

Le football (soccer) est un sport collectif qui se joue avec deux équipes de onze joueurs chacune et un ballon de forme ronde qui ne peut être touché à la main par aucun joueur, à l'exception des gardiens de but. Le gardien de but est le seul joueur sur le terrain autorisé à toucher le ballon à la main pendant le jeu, sauf lors d'une touche, et il a l'un des rôles les plus importants du jeu : garder le filet. Chaque joueur, à l'exception du gardien de but, doit utiliser ses pieds, ses genoux, sa tête et sa poitrine pour contrôler le ballon ; toute autre interaction avec le ballon est interdite. L'objectif principal du football est de marquer un but dans le filet de l'équipe adverse. Chaque équipe fait circuler le ballon sur tout le terrain et tente de l'envoyer dans le filet de l'équipe adverse. Un match de football se joue en deux mi-temps de 45 minutes ; dans certains cas, des mi-temps de 45 minutes ne suffisent pas pour décider de l'issue du match, un temps de jeu supplémentaire est donc ajouté au match et est appelé prolongation. Chaque équipe est autorisée à avoir sept joueurs sur le banc qui peuvent être remplacés pendant le match. Tous les matchs ont leurs Chancellors ou délégués officiels qui surveillent le jeu.

Noms et indicateurs observés : Formations.

Il y a onze joueurs sur le terrain par équipe pendant un match de football. Chaque équipe a un gardien de but et d'autres 10 joueurs situés sur le terrain. Ces joueurs doivent maintenir le ballon en jeu sur un terrain rectangulaire. Tous les joueurs ont leurs positions désignées. Chaque équipe a sa propre formation préférée (style de jeu). Sur le terrain, les équipes sont généralement représentées par des défenseurs, des milieux de terrain et des attaquants. Les gardiens de but sont des positions comprises et ne sont pas inclus dans la formation. Le jeu ne peut pas commencer ou continuer si une équipe a moins de 7 joueurs sur le terrain, car cela est considéré comme le minimum absolu pour disputer un match. Ainsi, une équipe peut également se retrouver avec moins de joueurs sur le terrain si elle a effectué tous ses remplacements et que l'un de ses joueurs ne peut pas continuer en raison d'une blessure. Quoi qu'il en soit, l'équipe de football peut continuer à jouer tant qu'elle a au moins sept joueurs sur le terrain.

Noms et indicateurs observés : Jerseys.

Le maillot se compose d'un T-shirt, d'un short et de chaussettes. Tous les membres de l'équipe doivent avoir des maillots de la même couleur, à l'exception du gardien de but (qui doit avoir une tenue différente de celle des autres joueurs de champ). Les gardiens de but doivent porter des gants de gardien de but spéciaux. Tous les joueurs doivent porter des chaussures de football. Les joueurs sont autorisés à porter des chaussures de n'importe quelle couleur ou style. Les équipes adverses doivent porter des maillots de couleur différente.

Tous les joueurs ont leur numéro sur leur maillot.

Toutes les équipes doivent avoir au moins deux tenues. Une pour jouer à domicile et une pour les matchs à l'extérieur. Certaines équipes peuvent même en avoir davantage.

Habituellement, les équipes nationales portent des maillots aux couleurs du drapeau du pays.

La plupart des maillots des équipes comportent un logo de sponsor.

Noms et indicateurs observés : Outfit Discipline.

Les joueurs ne sont pas autorisés à porter des accessoires (bagues, bracelets, colliers, piercings, boucles d'oreilles, etc.) pendant le match. Seuls les gardiens de but utilisent des gants de gardien de but. Les gardiens de but sont autorisés à porter des casquettes en cas de nécessité. Tous les joueurs sont autorisés à porter un casque de rugby pour des mesures de sécurité sanitaire. Par temps froid, les joueurs de champ sont autorisés à porter des gants spéciaux. Les joueurs sont également autorisés à porter des lunettes de sport spéciales, mais ces cas sont rares.

Noms et indicateurs observés : Regular Time.

Un match de football standard se compose de deux mi-temps de 45 minutes chacune. Chaque mi-temps se déroule sans interruption. Il y a généralement une pause de 15 minutes entre les mi-temps. La fin du match est appelée temps réglementaire. Le match de football comporte également des prolongations et une séance de tirs au but. Fondamentalement, le temps réglementaire est le temps qui se compose de deux mi-temps de 45 minutes. Contrairement au match de football standard, il existe également différentes ligues et championnats comme les ligues de jeunes, les matchs amicaux, etc., où il peut y avoir deux mi-temps de 30 minutes ou même trois mi-temps de 25 minutes chacune, mais le match de football standard et régulier se compose de deux mi-temps de 45 minutes. L'absence d'informations sur la durée du match ne constitue pas un motif d'annulation du pari.

Noms et indicateurs observés : Extra Time.

En cas de match nul ou d'équilibre entre deux matchs où le score est égal en proportion (chaque équipe gagnant par le même score sur son terrain* à domicile) dans une compétition de coupe, il y aura des prolongations. Les

prolongations se composent de deux mi-temps de 15 minutes chacune. Il y a une pause de quelques minutes entre la fin du temps réglementaire et le début de la 1re mi-temps des prolongations, ainsi qu'entre la première et la deuxième mi-temps des prolongations. Les prolongations peuvent également être jouées lors d'un match amical (selon l'accord entre les équipes).

Noms et indicateurs observés : Field Measurements.

Le jeu se déroule dans une zone mesurant entre 90 et 120 mètres de long et entre 45 et 90 mètres de large. Il y a une ligne au centre du terrain qui le divise en deux moitiés égales. Les deux moitiés ont des surfaces de réparation. Les quatre coins du terrain ont des drapeaux de corner.

En marge et en dehors du terrain de jeu se trouvent 3 sièges de banc. 1 pour chaque équipe où s'assoient les joueurs, les entraîneurs et les autres membres du personnel et 1 pour le quatrième arbitre assistant. Il y a un certain carré devant le banc. Les entraîneurs ne sont pas autorisés à sortir de ce carré. Sinon, ils pourraient recevoir un avertissement verbal d'un arbitre ou même un carton. Les joueurs sont autorisés à quitter ce carré lors de l'échauffement.

Noms et indicateurs observés : Standard Procedure Requirement.

Tous les matchs officiels doivent être conformes aux exigences de FIFA (Fédération Internationale de Football Association) ou de UEFA (Union des Associations Européennes de Football). Les exigences de la fédération de football locale et de FIFA ou UEFA doivent être respectées. Le stade (tribunes et infrastructures) et le terrain doivent être satisfaisants pour la compétition.

Les fédérations de football locales et les ministères des sports (selon le pays) exigent la présence d'une ambulance, des services d'incendie et de la police. Le match est interdit de commencer sans la présence de l'un d'entre eux. Cela pourrait entraîner un retard ou un report du match.

Noms et indicateurs observés : Referee.

Au football, comme dans tout autre jeu sportif, il y a des personnes qui surveillent le fair-play du jeu et veillent à ce que toutes les règles soient respectées par les joueurs sur le terrain ; ces personnes sont appelées arbitres. L'arbitre est le seul et dernier juge des événements qui se produisent sur le terrain. L'arbitre a deux arbitres assistants (souvent appelés officieusement arbitres de touche), qui l'aident et le conseillent dans tous les aspects du jeu. Il y a également un quatrième officiel, désigné comme remplaçant de l'arbitre si ce dernier devient incapable d'arbitrer le match. Le quatrième officiel peut accomplir des tâches supplémentaires selon les instructions des arbitres (afficher le temps additionnel/les arrêts de jeu après chaque temps réglementaire/prolongation au moyen d'un panneau ou afficher les numéros des joueurs remplacés). Parfois, lors de matchs cruciaux et de grande importance, des arbitres assistants supplémentaires sont désignés par les officiels du match. L'arbitre assistant supplémentaire (AAR) est un officiel qui assiste l'arbitre derrière la ligne de but afin d'aider l'arbitre à observer tout incident susceptible de se produire près de la surface de réparation.

Noms et indicateurs observés : VAR (Video Assistant Referee).

Ces derniers temps, l'Association de football a décidé d'ajouter l'arbitre assistant vidéo (VAR). VAR est un officiel de match qui examine les décisions prises par l'arbitre principal. L'équipe VAR est stationnée dans la salle d'opération vidéo et vérifie automatiquement chaque décision de l'arbitre sur le terrain. Parfois, la vérification VAR peut entraîner un retard du jeu car elle nécessite du temps pour examiner l'incident. L'arbitre peut retarder la reprise du jeu en raison de VAR et indique une vérification en cours. VAR est principalement utilisé pour vérifier un hors-jeu, une faute, une main et si le ballon est sorti du terrain.

Noms et indicateurs observés : Scoring.

L'objectif du football est de marquer plus de buts que son adversaire. Un but peut être interprété comme une action d'un joueur ou d'un groupe de joueurs qui conduit le ballon à entrer dans le filet de l'adversaire. Pour être considéré comme un but, le ballon doit franchir au moins 50 % de la ligne de but.

Noms et indicateurs observés : Goal Scoring Methods; Shot.

Le but a été marqué par un tir normal.

Noms et indicateurs observés : Free kick.

Le but a été marqué directement sur coup franc. Si le ballon touche un joueur quelconque après le coup de pied mais ne change pas de direction vers le filet et entre, il est alors toujours considéré comme un but marqué sur coup franc.

Noms et indicateurs observés : Header.

Le but a été marqué de la tête.

Noms et indicateurs observés : Own Goal.

Le but marqué par un joueur de l'équipe qui défend. Lors des « occasions dangereuses », il peut y avoir une confusion sur le terrain près du but et, dans cette confusion, en essayant de dégager le but de son propre camp, un joueur peut envoyer le ballon droit dans son propre but par erreur. Le joueur défenseur peut simplement faire une très mauvaise passe à son gardien de but, difficile à recevoir, et le ballon peut se diriger vers le but. C'est ce qu'on appelle un but contre son camp. Les buts contre son camp sont toujours involontaires et surviennent par hasard en essayant de dégager le ballon. Un but contre son camp est crédité à la personne qui l'envoie dans son propre but et non au joueur adverse.

Noms et indicateurs observés : Kick Off.

La première et la seconde mi-temps du match commencent par un coup d'envoi. Les deux mi-temps de la prolongation commencent également par un coup d'envoi.

IF une équipe commence la première mi-temps, l'autre commence la seconde. Il en va de même pour la prolongation.

Après qu'un but a été marqué, l'adversaire de l'équipe qui a marqué commence par un coup d'envoi, sauf s'il s'agit de la fin d'une période (mi-temps réglementaire, prolongation) et qu'il ne reste plus de temps et que l'arbitre arrête la période.

Lors du coup d'envoi, les joueurs sont situés de leur côté du terrain. La première passe en avant vers le côté de la moitié adverse est interdite. Un coup d'envoi mal exécuté entraîne sa reprise.

Noms et indicateurs observés : Goalkeepers and Hands.

Le gardien de but est un joueur spécial assigné à chaque équipe. Il est autorisé à toucher le ballon avec ses mains, mais l'espace où il peut prendre le ballon dans ses mains est limité au rectangle (d'environ 16.5 m de longueur (surface de réparation de 18 yards)) qui entoure le but. Il existe également une règle qui empêche le gardien de but de prendre le ballon dans ses mains si ce ballon provient d'une passe directe d'un coéquipier (sauf si la passe est faite de la tête et que le gardien de but le prend dans une surface de réparation).

Noms et indicateurs observés : Substitutions.

Dans un match de football régulier, les équipes ont la limite de 3 remplacements par match. Chaque équipe a généralement plusieurs joueurs sur le banc au cas où elle aurait besoin d'effectuer des remplacements. Dans différentes ligues, matchs amicaux et compétitions, les équipes sont autorisées à effectuer bien plus de

remplacements que les trois réglementaires. Certains tournois officiels de coupe autorisent le format de remplacement « 3+1 ». Dans ce cas, l'équipe est autorisée à utiliser le quatrième remplacement si le match va en prolongation. Dans la plupart des cas, les joueurs qui ont été remplacés ne sont pas autorisés à revenir sur le terrain, bien que certaines ligues informelles et amateurs le permettent. Lors d'un remplacement, une équipe informe généralement l'arbitre qu'elle souhaite effectuer un remplacement. Le joueur remplaçant entre sur le terrain depuis le milieu tandis que le ballon est hors du jeu ou que le jeu est arrêté. Parfois, lorsque le footballeur est loin du centre d'où il doit être remplacé par un autre joueur, afin de gagner du temps, il sort par un autre angle du terrain. Dès qu'il est hors du terrain de jeu, le joueur remplaçant est autorisé à entrer. Bien que les remplacements de gardien de but soient rares, cela arrive et tout joueur de l'effectif peut prendre la place du gardien tant que l'arbitre est informé et que les règles standard de remplacement sont respectées. Dans ce cas, le joueur régulier doit enfiler les gants de gardien de but.

Habituellement, le quatrième arbitre officiel affiche les numéros des joueurs remplaçants avec le panneau. Lors de matchs amicaux, il peut arriver que l'arbitre demande à l'entraîneur de remplacer un joueur qui devrait recevoir un carton rouge, au lieu de l'expulser directement. Dans certains matchs amicaux, le remplacement après un carton rouge est également possible (cela dépend de l'accord entre les équipes).

Noms et indicateurs observés : Corner Kick.

Si le ballon franchit la ligne de but et que la défense le touche en dernier (que ce soit au sol ou en l'air et qu'un but n'est pas marqué), ses adversaires bénéficient d'un coup de pied de coin. Lors du coup de pied de coin, un joueur place un ballon dans l'emplacement spécial désigné à l'un des deux coins du terrain (gauche ou droit, selon le côté le plus proche du ballon lorsqu'il a franchi la ligne de coin). Une fois le ballon placé, le joueur le frappe et essaie généralement de viser la zone située devant le but pour que ses coéquipiers puissent tirer. Les coups de pied de coin n'ont aucune limite et sont accordés chaque fois qu'un joueur envoie le ballon hors du terrain.

Dans les cotes en direct et d'avant-match, la minute du corner est indiquée au moment où il est tiré, et non accordé.

Le nombre de corners dans le match/tournoi - Les cotes portent sur le nombre de corners tirés dans le match/tournoi (prolongation incluse ou non, selon la condition indiquée dans le sujet).

Noms et indicateurs observés : Free Kicks.

Les coups francs font partie du jeu de football et surviennent principalement après une faute commise par l'une des équipes. Ce type de coup ne comporte pas de duel en un contre un face au gardien de but. Au lieu de cela, l'équipe adverse peut aligner ses joueurs à une distance d'au moins 9 mètres du ballon. Il existe 3 raisons de coup franc – Faute, Hors-jeu et Autre.

Noms et indicateurs observés : Foul.

Faute est présélectionné et doit être utilisé pour toutes les infractions impliquant un contact physique direct avec l'adversaire, par exemple donner un coup de pied, faire un croche-pied, pousser, tacle excessif ou retenir.

Généralement, les conditions suivantes doivent être remplies pour qu'une infraction soit considérée comme une faute :

Noms et indicateurs observés : > it must be committed by a player;; > it must occur on the field of play;.

> elle doit se produire pendant que le ballon est en jeu.

Si une infraction n'est pas commise par un joueur ou en dehors du terrain de jeu et que l'arbitre doit interrompre le jeu, une balle à terre est appliquée pour reprendre le jeu. En punition d'une faute, l'arbitre accorde un coup

franc ou, si des fautes plus graves sont commises, l'arbitre peut infliger à un joueur un carton jaune/rouge.

Noms et indicateurs observés : Offside.

Un membre de l'équipe attaquante était plus près de la ligne de but de l'équipe défendante que tout joueur de l'équipe défendante (à l'exception du gardien de but) lorsque le ballon lui a été joué.

Noms et indicateurs observés : Other Free Kick reasons.

Toute autre raison de coup franc qui n'est ni une faute ni un hors-jeu, par exemple :

Noms et indicateurs observés : > spitting at an opponent; > deliberate handling of the ball; > playing in a dangerous manner; > attempting to deceive the referee (diving/simulation).

> le gardien de but touche le ballon avec ses mains après qu'il lui a été botté par un coéquipier (règle de la passe en retrait)

> restreindre le mouvement du gardien de but en l'entravant de manière déloyale (par exemple dans une situation de coup de pied de coin)

Noms et indicateurs observés : Free Kicks Inside Penalty Box.

Un coup franc indirect est accordé à l'adversaire si un gardien de but commet l'une des infractions suivantes à l'intérieur de sa propre surface de réparation :

1. Fait plus de quatre pas en contrôlant le ballon avec ses mains, avant de s'en dessaisir.

2. Touche à nouveau le ballon avec ses mains après s'en être dessaisi sans toucher le joueur adverse.

3. Touche le ballon avec sa main après qu'il lui a été délibérément botté par un coéquipier.

4. Touche le ballon avec sa main après l'avoir reçu directement d'une rentrée de touche par un coéquipier.

Lors de ce type de coup franc, le ballon doit être passé à un autre joueur avant que l'équipe puisse tenter de marquer.

Noms et indicateurs observés : Play-off Rules.

Au football, les barrages se déroulent le plus souvent en deux tours à domicile et à l'extérieur (rares cas avec plus de tours selon accord entre les équipes). Pour accéder au tour suivant, l'une des équipes doit marquer plus lors des deux matchs en cumulé.

Depuis 2021, les règles de barrage ont été modifiées. Le but marqué sur le stade de l'équipe visiteuse n'est plus considéré comme un avantage. Si après deux matchs le score cumulé est égal, le second match se poursuit par des prolongations puis des tirs au but (si le score cumulé est encore égal après les prolongations). La règle de barrage suivante n'est plus valable : si le score cumulé est égal et que les deux matchs se sont terminés par un match nul, l'équipe qui a marqué plus de buts sur le terrain adverse accède au tour suivant.

Si le score cumulé est égal et que les deux matchs se sont terminés par un match nul avec le même score, des prolongations sont ajoutées lors du second match du barrage. Si les prolongations n'ont pas désigné de vainqueur avec plus de buts, il y aura une séance de tirs au but.

Si le score cumulé est égal en proportion (chaque équipe gagnant par le même score sur son terrain à domicile* ou à l'extérieur), des prolongations sont ajoutées lors du second match du barrage. Si les prolongations n'ont pas désigné de vainqueur avec plus de buts, il y aura une séance de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : Penalty Kicks.

Parfois, si un joueur subit une faute dans une zone spécifique du terrain, ses adversaires se voient accorder un

penalty. Cela se produit lorsqu'une faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation - n'importe où à 16.5 mètres et à l'intérieur de la ligne de but - et que le joueur victime de la faute obtient un penalty. Pour un tel tir, le ballon est placé à 11 mètres de la ligne de but et le joueur fauté tire vers le but, face au seul gardien de but - une excellente occasion de marquer. Le penalty est l'une des fautes les plus dangereuses sur le terrain, avec une forte probabilité de se conclure par un but.

Si un joueur ne marque pas directement en tirant un penalty (manque la cible, tir sur la charpente, arrêt du gardien de but), alors il est considéré comme un penalty manqué. Tout autre but rapide après un penalty manqué n'est pas considéré comme un but sur penalty. Si un joueur tire un penalty et que le ballon touche la charpente ou est touché par un gardien de but, mais que la direction du ballon n'a pas changé et qu'il entre dans le filet ou franchit la ligne de but, alors il est considéré comme un but marqué sur penalty.

Noms et indicateurs observés : Penalty Shootout.

À la fin de toutes les périodes (1re et 2e mi-temps du temps réglementaire, 1re et 2e mi-temps des prolongations), une séance de tirs au but peut avoir lieu. Si un match de coupe ou amical (selon accord) se termine par un match nul ou par un équilibre sur deux matchs où le score est égal en proportion (les deux matchs se sont terminés par un match nul avec le même score, chaque équipe gagnant par le même score sur son terrain à domicile* ou à l'extérieur), alors une séance de tirs au but sera effectuée. Selon la compétition, le format de la séance de tirs au but peut varier. Le format standard pour la plupart des compétitions est ABAB (indiquant l'ordre dans lequel l'équipe A et l'équipe B tirent le penalty). Cependant, certaines compétitions utilisent le format ABBA. Selon également la compétition et l'accord dans les matchs amicaux, la séance de tirs au but peut être effectuée directement après le temps réglementaire sans prolongations.

Lors d'une séance de tirs au but, chaque équipe dispose de 5 penalties. L'équipe qui a marqué le plus après avoir tiré 5 penalties gagne. Si le score après avoir tiré 5 penalties est nul, alors chaque équipe obtient un penalty supplémentaire jusqu'à ce que l'une marque et que la seconde manque. Une équipe peut ne pas tirer les cinq penalties si le vainqueur est déjà déterminé en moins de penalties, par exemple si une équipe manque les trois premiers penalties et que l'autre marque les trois premiers.

Avant la séance, l'arbitre lance une pièce. Ses assistants se tiennent à côté de lui. Seuls les capitaines sont autorisés à participer au tirage au sort. Le capitaine qui gagne le tirage au sort choisit qui commence la séance de tirs au but, l'autre choisit le filet.

Noms et indicateurs observés : Shots.

Un tir est toute tentative de marquer un but, qu'il s'agisse d'un coup de pied ou d'une tête. L'intention du joueur de marquer un but doit être clairement visible.

Noms et indicateurs observés : Shots on Goal.

Au football, les joueurs essaient de marquer le but dans le filet adverse. Chaque tir qui entre dans le filet ou qui serait entré dans le but s'il n'avait pas été bloqué par le gardien de but ou un autre joueur compte comme un tir cadré. Toute autre tentative de frapper le ballon ne compte pas comme un tir cadré, sauf si elle est soit dans le filet, soit déviée/captée par le gardien de but.

Noms et indicateurs observés : Shots off Goal.

Un tir non cadré compte comme toute tentative claire de marquer le but qui passe au-dessus ou à côté du poteau de but sans entrer en contact avec un autre joueur ou qui est arrêtée/redirigée depuis le poteau de but par un joueur sur le terrain. Parfois, les joueurs touchent le poteau de but lui-même et cela compte aussi comme un tir non cadré. Donc, fondamentalement, un tir non cadré est un tir clairement intentionnel qui manque le but, quel que soit le nombre de mètres dont la cible est manquée.

Noms et indicateurs observés : Blocked Shot.

Dans un match de football, il arrive parfois que les tirs effectués par les joueurs soient bloqués. Un tir bloqué est un type de tir qui est cadré et qui est bloqué par un joueur sur le terrain, alors qu'il y a d'autres défenseurs ou un gardien de but derrière le bloqueur. Cela inclut les tirs bloqués involontairement par les propres coéquipiers du tireur.

Un tir bloqué est un tir qui est bloqué par un joueur de l'équipe défendante (à l'exception du gardien de but) ou par un coéquipier du joueur qui a effectué le tir, de manière à ce qu'il n'atteigne pas la zone de but.

Si un tir est seulement dévié par un joueur, mais qu'il ne s'agit pas d'un véritable blocage, de sorte que le ballon se dirige toujours vers le but, il est considéré comme un tir cadré/non cadré/sur la charpente et non comme un tir bloqué.

Si un tir est arrêté par le gardien de but ou bloqué par un joueur dans la zone de but (la surface des six mètres), il est considéré comme un tir cadré.

Noms et indicateurs observés : Shots on Woodwork.

Un tir sur la charpente signifie que le ballon touche le poteau ou la barre transversale. Si le ballon touche la charpente après avoir été dévié par le gardien de but ou un défenseur, il est également considéré comme un tir sur la charpente. Si un tir entre directement dans le but après avoir touché la charpente, c'est un but.

Noms et indicateurs observés : Goal Kick.

Un coup de pied de but est accordé à l'équipe défendante lorsque l'ensemble du ballon franchit la ligne de but, que ce soit au sol ou en l'air, après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, et qu'un but n'est pas marqué. Il est tiré depuis le coin de la surface de but, généralement (pas toujours) par le gardien de but.

Noms et indicateurs observés : Goalkeeper Saves.

Le rôle principal du gardien de but est de protéger le filet et de ne pas laisser l'équipe adverse marquer le but dans son propre filet. Si le gardien de but bloque le ballon ou le repousse du poing au-dessus du but, il obtient un arrêt, ce qui signifie initialement que sans le gardien de but, le ballon serait entré dans le but. L'arrêt n'est accordé que si le joueur adverse a effectué un tir cadré, sinon il ne compte pas.

Noms et indicateurs observés : The betting rule on cards.

Nombre de cartons : Dans cette catégorie, le parieur doit deviner le nombre de cartons donnés dans le temps indiqué du match. Un carton rouge direct équivaut à deux cartons jaunes. Le deuxième carton jaune reçu par un joueur au cours du match, qui se transforme en carton rouge, compte pour un. (Ex. 1 carton jaune + 1 carton jaune + carton rouge = 3 cartons). Un joueur peut recevoir au maximum 3 cartons pendant le match.

Tout événement du match (buts ; touches ; cartons ; corners ; etc.) est calculé pendant le match, et non après son achèvement ou à la mi-temps. Par exemple : carton reçu hors du terrain de football (carton sur le banc) et carton reçu après le match. ((Exception : le carton montré pendant la mi-temps, qui sera montré à un joueur de champ, sera compté dans le nombre total de cartons et sera enregistré comme carton montré en seconde période)) ; un corner non tiré, une touche, etc. ne seront pas comptés dans le nombre total de cet événement et ne seront pas enregistrés comme tels dans le match.

Noms et indicateurs observés : Yellow Cards.

Les cartons sont les principaux attributs de l'arbitre et sont utilisés dans des situations extrêmes lorsque la faute commise par le joueur est grave. L'arbitre distribue principalement des cartons pour comportement antisportif, main sanctionnable, contestation de l'arbitre, simulation, réception de plus d'une faute, retardement du jeu et

entrée ou sortie du jeu sans informer l'arbitre. Chaque joueur peut recevoir jusqu'à deux cartons jaunes dans un seul match ; si le joueur déjà titulaire d'un carton jaune en reçoit un autre, celui-ci se transforme automatiquement en carton rouge et le joueur est expulsé du match. Le deuxième carton jaune n'est pas compté dans le nombre de cartons jaunes d'un match et n'affecte pas les statistiques YC. Il est considéré comme un carton jaune/rouge qui équivaut à un carton rouge direct. Dans certains championnats, si le joueur reçoit des cartons jaunes lors de deux matchs consécutifs, il est suspendu pour le troisième match et doit donc le manquer.

Si le joueur du banc entre sur le terrain de jeu sans remplacement, il recevra le carton jaune.

Si le terrain est envahi par un supporter ou un animal, toute interaction d'un joueur peut lui valoir un carton jaune.

Un joueur remplaçant peut également recevoir un carton jaune de l'arbitre. Cela n'est pas pris en compte dans les statistiques finales du match, mais si le joueur qui a reçu un carton jaune sur le banc est remplacé et entre sur le terrain, il/elle pourrait recevoir un autre carton jaune (second carton jaune signifiant carton jaune/rouge) et il/elle sera suspendu(e) du match. Ce carton jaune/rouge sera comptabilisé dans les statistiques totales mais ne sera pas ajouté comme un carton jaune mais comme le carton rouge.

Si un joueur attaquant tient un ballon mais a été sérieusement taclé par un joueur de l'autre équipe et que l'attaque de son équipe se poursuit, l'arbitre peut ne pas siffler faute et laisser l'équipe terminer son attaque. L'arbitre laissera le ballon traverser le terrain de jeu puis donnera le carton jaune mémorisé au joueur qui a taclé un autre joueur précédemment.

Les entraîneurs reçoivent des cartons jaunes pour des incidents tels que donner un coup de pied dans une bouteille d'eau, applaudir de manière sarcastique ou tout autre geste pouvant être considéré comme une tentative de déstabiliser l'arbitre. L'entraîneur serait également passible de sanctions si un membre de son staff dans la zone technique ou sur le banc était jugé coupable de comportement irresponsable. Seul l'arbitre – et non les assistants ou le quatrième arbitre – aura le pouvoir de distribuer des cartons à un entraîneur.

Si un entraîneur accumule quatre cartons jaunes, il recevra automatiquement une suspension d'un match, huit une suspension de deux matchs, 12 une suspension de trois matchs et 16 ou plus entraînera un jugement devant la commission de discipline.

Les cartons jaunes lors de matchs amicaux ne suspendent pas un joueur ou un entraîneur pour d'autres matchs.

L'arbitre peut donner un carton jaune pendant la mi-temps avant le début de la seconde période ainsi que dans le court laps de temps après le match. Le carton jaune ou rouge donné sur le banc, pendant la mi-temps ou les prolongations, pendant les pauses entre les prolongations et la séance de tirs au but ou après le match ne compte pas dans les statistiques totales du match. Toutefois, il affectera les statistiques personnelles ultérieures entraînant l'absence lors des matchs suivants.

Noms et indicateurs observés : Red Cards.

Le carton rouge est la sanction la plus sévère qu'un joueur puisse recevoir sur le terrain. Les cartons rouges sont généralement attribués si le joueur commet une faute très grave, un comportement antisportif, une main passible d'avertissement, une contestation envers l'arbitre, une simulation, reçoit des gestes violents envers l'arbitre ou d'autres joueurs, utilise ses mains pour empêcher un but (hors gardien de but), des insultes ou reçoit un deuxième carton jaune, ce qui transforme automatiquement son carton en rouge. Après qu'un joueur a reçu un carton rouge, il/elle est exclu(e) du terrain et manque automatiquement 2 prochains matchs du championnat en cours. Dans certains cas, la faute commise est si grave qu'un joueur, en plus de la disqualification de 2 matchs, fait face à une action disciplinaire supplémentaire.

Un joueur qui a un carton jaune peut recevoir non pas un second carton jaune (jaune/rouge), mais un carton

rouge direct. Dans les deux cas, la sanction est la même pour ce match. Le joueur est suspendu du match. Toutefois, la sanction est plus sévère pour un carton rouge direct en termes de suspensions de matchs (2) qu'elle ne l'aurait été pour deux cartons jaunes équivalant à un rouge (1 match).

Un carton rouge serait infligé aux managers/entraîneurs pour des actes tels que la conduite violente, les crachats et le fait d'empêcher l'adversaire de reprendre le jeu. Un arbitre a le pouvoir d'avertir un manager/entraîneur si son personnel se comporte de manière irresponsable.

Si le terrain est envahi par un supporter ou un animal, toute interaction d'un joueur pourrait lui valoir un carton rouge.

Les cartons rouges lors de matchs amicaux n'interdisent pas à un joueur ou à un entraîneur de participer à d'autres matchs ultérieurs, à moins que le comportement ne soit si gravement répréhensible qu'il nécessite d'autres mesures disciplinaires.

Lors de matchs amicaux, selon l'accord entre les équipes, le joueur ayant reçu un carton jaune/rouge ou directement un carton rouge ne sera pas suspendu mais remplacé par un autre joueur.

L'arbitre peut donner un carton rouge pendant la mi-temps avant le début de la seconde période ainsi que dans le court laps de temps après le match. Le carton jaune ou rouge donné sur le banc, pendant la mi-temps ou les prolongations, pendant les pauses entre les prolongations et la séance de tirs au but ou après le match ne compte pas dans les statistiques totales du match. Toutefois, il affectera les statistiques personnelles ultérieures entraînant l'absence lors des matchs suivants.

Noms et indicateurs observés : Green Cards.

Le carton vert est un dispositif qui sera utilisé pour promouvoir le Fair Play, l'approche correcte du jeu, et il fera partie des critères utilisés pour déterminer quelles équipes passent des Local Fun Days aux événements Future Football Cup.

Il y aura 1 carton vert attribué à chaque équipe, par match – à condition qu'elle remplisse chacun des critères suivants –

Alignement et poignée de main avant chaque match avec l'équipe adverse et les officiels du match.

Aucun langage injurieux ou abusif utilisé pendant le match, que ce soit par les joueurs ou les entraîneurs.

Aucun jeu excessivement agressif pendant le match.

Aucun combat - que ce soit avec des coéquipiers ou des joueurs adverses.

Si une faute est commise, les deux joueurs impliqués doivent se serrer la main avant la reprise du jeu.

Le respect envers les officiels du jeu, les autres joueurs et les entraîneurs doit être démontré à tout moment.

Alignement et poignée de main après chaque match avec l'équipe adverse et les officiels du jeu.

Chaque équipe qui remplit tous ces critères recevra une carte verte – 1 pour chaque match. Les équipes doivent avoir obtenu une carte verte dans tous leurs matchs, ainsi que remplir d'autres critères, pour être éligibles à participer aux événements Future Football Cup aux niveaux régional et national.

Noms et indicateurs observés : Passing.

Au football, le ballon est joué sur le terrain par des passes. L'action de transmettre avec succès un ballon à un coéquipier est appelée une passe. Les passes comprennent les passes en jeu ouvert, les coups de pied de but, les corners et les coups francs joués comme une passe. Une passe doit être effectuée avec les pieds, la tête ou la poitrine. Toucher le ballon avec la main est une faute. Le jeu de football comporte diverses statistiques impliquant

des passes, telles que le total des passes et les passes réussies. Le total des passes correspond aux passes effectuées par l'ensemble de l'équipe de joueurs pendant le temps réglementaire du match. Les passes des joueurs individuels sont additionnées et vous obtenez un nombre exact de passes totales, mais il est important de savoir que cette position inclut à la fois les passes réussies et les passes non réussies. Les passes réussies sont comptées lorsqu'une passe d'un coéquipier à un autre est réussie (c'est-à-dire qu'un joueur reçoit avec succès une passe de son coéquipier).

Noms et indicateurs observés : Ball Possession.

La possession du ballon est comptée par le temps pendant lequel chaque équipe détient le ballon pendant le temps réglementaire. Chaque fois qu'une équipe perd un ballon et qu'il va à une autre équipe, cela compte comme une possession de cette équipe.

Noms et indicateurs observés : Attacks.

L'attaque est une action réalisée au football. Fondamentalement, l'attaque décrit le mouvement de l'équipe en possession du ballon en direction du but adverse. Le simple fait de frapper le ballon vers le but ne compte pas comme une attaque. Outre les attaques, il existe également les « attaques dangereuses », ce qui signifie que l'équipe adverse est proche de marquer un but et que son attaque pourrait se terminer par un tir cadré, un tir non cadré, un tir sur la charpente, un tir bloqué, un corner, un coup franc dangereux ou un penalty.

Noms et indicateurs observés : Shooting Accuracy.

Pendant un match complet de football, de nombreux tirs sont effectués par les deux équipes. Un comité spécial calcule combien de ces tirs ont été réussis et combien ne l'ont pas été ; cela est ensuite présenté dans les statistiques sous forme de précision de tir. La précision de tir est calculée en divisant les tirs cadrés par l'ensemble des tirs effectués, à l'exclusion des tentatives bloquées et des buts contre son camp.

Noms et indicateurs observés : Goal Assist.

Des buts sont marqués pendant le match et il arrive que les joueurs reçoivent l'aide de leurs coéquipiers pour marquer. Cette aide particulière est appelée une passe décisive. La dernière touche menant au joueur qui marque un but est appelée une passe décisive. Si, par hasard, la dernière touche est bloquée ou déviée par l'adversaire, le joueur qui a effectué la passe ne se voit pas attribuer de passe décisive. Les buts contre son camp, les coups francs, les corners directs et les penaltys ne comptent en aucun cas comme une passe décisive.

Noms et indicateurs observés : Short Pass.

Une passe effectuée dans un rayon de 0 – 10 mètres est appelée une passe courte. Ces passes sont presque toujours d'une grande précision et ne nécessitent pas une forte puissance pour frapper le ballon. Parfois, dans différents championnats, la distance de passe est mesurée différemment et dépend toujours des situations dans lesquelles les passes sont effectuées, mais généralement les passes courtes vont de 0 à 10 mètres.

Noms et indicateurs observés : Medium Pass.

Une passe effectuée dans un rayon de 10 – 20 mètres est appelée une passe moyenne. Les passes moyennes sont utiles pour changer la direction de l'attaque, assurer la conservation sûre du ballon et franchir les adversaires à venir. Les passes moyennes sont également connues pour leur grande précision. Parfois, dans différents championnats, la distance de passe est mesurée différemment et dépend toujours des situations dans lesquelles les passes sont effectuées, mais généralement les passes moyennes vont de 10 à 20 mètres.

Noms et indicateurs observés : Long Pass.

Une passe effectuée dans un rayon de plus de 20 mètres est appelée une passe longue. Les passes longues se caractérisent par une trajectoire de vol élevée du ballon et permettent au ballon de voler directement vers

l'adresse visée presque sans entrave. Ces passes sont efficaces pour déplacer le ballon du centre vers l'aile, d'un bord à l'autre et de l'aile vers le centre. Ces passes sont souvent utilisées par les défenseurs et les attaquants de couloir. L'inconvénient des passes longues est leur précision relativement faible. Parfois, dans différents championnats, la distance de passe est mesurée différemment et dépend toujours des situations dans lesquelles les passes sont effectuées, mais généralement les passes longues vont de 20 mètres et plus.

Noms et indicateurs observés : Pass Accuracy.

Il existe une précision de passe totale de l'équipe et une précision de passe d'un joueur. La précision de passe est calculée à partir du total des passes réussies par l'une des équipes ou par un joueur. Si le nombre total de passes effectuées par une équipe ou un joueur est majoritairement précis, alors le pourcentage de précision de passe est élevé, et inversement.

Noms et indicateurs observés : Cross.

Pendant le jeu, les joueurs des deux équipes cherchent l'ouverture pour marquer un but ou passer à la bonne position afin que cela puisse aboutir à un but. L'une des stratégies les plus courantes pour cela est de faire un centre. Un centre est défini comme toute passe intentionnelle depuis une position excentrée qui va atteindre un coéquipier dans une zone spécifique, généralement devant un but. Il s'agit aussi d'envoyer le ballon d'un flanc à l'autre, que ce soit au sol ou en l'air.

Noms et indicateurs observés : Throw In.

Une rentrée de touche est accordée aux adversaires du joueur qui a touché le ballon en dernier lorsque l'ensemble du ballon franchit la ligne de touche, que ce soit au sol ou en l'air.

Au moment de délivrer le ballon, le lanceur doit faire face au terrain de jeu. Le lanceur doit avoir une partie de chaque pied sur la ligne de touche ou au sol à l'extérieur de la ligne de touche, et utiliser les deux mains pour délivrer le ballon depuis l'arrière et au-dessus de la tête.

Le ballon entre en jeu dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche ; si un joueur lance le ballon directement dans son propre but sans qu'aucun autre joueur ne le touche, le résultat est un coup de pied de coin pour l'équipe adverse. De même, un but offensif ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche ; le résultat, dans ce cas, est un coup de pied de but pour l'équipe défendante.

Si un joueur adverse ne respecte pas la distance requise (2 m) avant que le ballon ne soit en jeu ou, d'une autre manière, distrait ou gêne déloyalement le lanceur, il ou elle peut recevoir un avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif.

Si le lanceur ne délivre pas le ballon selon la procédure requise, ou le délivre depuis un point autre que celui où le ballon a quitté le terrain de jeu, la rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse. C'est ce qu'on appelle communément une « rentrée de touche irrégulière ».

C'est une infraction pour le lanceur de toucher le ballon une seconde fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur ; cela est punissable d'un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction s'est produite, sauf si le second contact était également une infraction de main plus grave, auquel cas cela est punissable d'un coup franc direct ou d'un penalty.

Un gardien de but ne peut pas toucher de la main un ballon lancé directement vers lui ou elle par un coéquipier. Cela ne peut pas être contourné par le gardien en utilisant d'abord les pieds avant de toucher le ballon de la main. Si cette infraction se produit dans la surface de réparation du gardien, un coup franc indirect est accordé. Si l'infraction se produit en dehors de la surface de réparation du gardien, un coup franc direct est accordé.

Si le ballon a franchi la ligne de touche parce qu'il a touché l'arbitre, le ballon à terre sera accordé. Tout contact du ballon par l'arbitre entraînera un ballon à terre.

Noms et indicateurs observés : Added Minutes.

Le temps additionnel est un temps ajouté à la fin de chaque mi-temps dans le football. Habituellement, pendant le jeu, beaucoup de choses peuvent se produire qui provoqueront une pause du jeu jusqu'à ce que l'arbitre résolve la situation. Blessures, vérifications VAR, fautes, penaltys, coups francs, échauffourées sur le terrain, etc. Chacun de ces éléments prend un certain temps, c'est pourquoi à la fin de chaque mi-temps l'arbitre ajoute généralement plusieurs minutes au jeu. Le temps additionnel varie généralement d'une minute à 6, mais il arrive que l'arbitre ajoute encore plus de temps pour compenser le temps perdu sur le terrain. Le temps additionnel est entièrement décidé par l'arbitre et, s'il ou elle le juge bon, il ou elle peut même ne pas ajouter une seconde et terminer immédiatement la mi-temps. Le temps compensé pour chaque mi-temps est généralement affiché sur un panneau par le quatrième arbitre. Dans certaines compétitions, le quatrième arbitre n'est pas présent lors du match et le panneau avec le temps additionnel n'est pas affiché, mais cela ne signifie pas que l'arbitre n'a pas ajouté de temps au jeu. Le temps additionnel peut aussi être appelé temps de récupération.

Comme indiqué, un match de football standard se compose de deux mi-temps de 45 minutes et le match aboutit à 90 minutes de jeu, mais parfois 90 minutes ne suffisent pas pour décider de l'issue du match, c'est pourquoi des prolongations sont ajoutées. Les prolongations ne sont ajoutées que lors de phases spécifiques de la compétition. Si, après le temps réglementaire, le match n'a pas de vainqueur, deux mi-temps de 15 minutes sont ajoutées au jeu et le match aboutit à 120 minutes au total, ce qui est considéré comme des prolongations. Parfois, l'issue n'est pas décidée même pendant les prolongations, c'est pourquoi, pour finaliser le match, la séance de tirs au but est ajoutée.

Noms et indicateurs observés : Match Start procedure Formality:; Players are coming out.

L'arbitre, balle en main, conduit les joueurs sur le terrain. L'arbitre est centré sur la ligne horizontale avec les arbitres assistants et parfois les cinquième et sixième arbitres assistants. Ils sont suivis par 22 joueurs de l'équipe principale en deux lignes verticales.

Dans certaines compétitions, les joueurs entrent avec des enfants en guise de geste de gentillesse. Ces enfants quittent le terrain après que les joueurs se sont alignés.

Noms et indicateurs observés : Lined up players.

Les joueurs se tiennent en ligne horizontale au centre du terrain aux côtés de l'arbitre et de ses assistants. L'arbitre et ses assistants sont placés au centre.

Noms et indicateurs observés : Singing National Anthem.

En cas de compétition entre équipes nationales, les hymnes des pays des deux équipes sont joués. De plus, l'hymne régulier du championnat peut également être joué.

Noms et indicateurs observés : Shaking hands.

Tous les joueurs se serrent la main (pas seulement les capitaines avec l'arbitre). Les joueurs de l'équipe visiteuse s'avancent pour serrer la main de l'arbitre et de ses assistants ainsi que des joueurs de l'équipe à domicile, tandis que les joueurs de l'équipe à domicile restent sur place. Ensuite, les joueurs de l'équipe à domicile s'avancent pour serrer la main de l'arbitre et de ses assistants.

Parfois, les poignées de main peuvent être évitées pour différentes raisons, comme les pandémies, etc.

Noms et indicateurs observés : Coin Flipping.

L'arbitre et ses assistants sont au centre avec les capitaines de chaque équipe. L'arbitre lance la pièce. Le capitaine qui gagne le tirage au sort choisit qui commence le jeu, l'autre choisit le côté du terrain depuis lequel son équipe commence le match.

La plupart du temps, la photo est prise après le tirage au sort avec l'arbitre et ses assistants et les capitaines des équipes.

Noms et indicateurs observés : Minute of Silence.

Il y a une minute de silence en raison de certaines raisons regrettables.

Noms et indicateurs observés : Prize giving ceremony.

Quelqu'un reçoit un prix.

Noms et indicateurs observés : Photo taking.

Opportunité pour la presse de prendre des photos rapprochées des joueurs. Les joueurs se rapprochent en 2 lignes et prennent une photo.

Noms et indicateurs observés : Last Check before the game starts.

Les arbitres assistants vérifient le filet. Cela est fait par les arbitres assistants. S'il y a des cinquième et sixième arbitres assistants, alors la vérification du filet doit être effectuée par eux. Après que tous les arbitres assistants sont à leurs positions, que les joueurs de l'équipe sont dans leurs moitiés, que personne n'est sur le terrain à l'exception des joueurs de l'équipe principale, de l'arbitre et de ses assistants, alors l'arbitre peut siffler, donnant ainsi le signal du coup d'envoi/du début du jeu.

Noms et indicateurs observés : Injury Break.

Le joueur ou l'arbitre ou ses assistants est blessé. Il/elle est allongé(e) sur le terrain ou tient à peine debout, incapable de continuer à jouer. Les médecins ont été appelés sur le terrain. Parfois, les joueurs des deux équipes sont blessés simultanément. Cela provoque un retard dans le match. Habituellement, l'arbitre ajoute les minutes perdues en raison de la blessure au temps additionnel. Une blessure peut entraîner un remplacement imprévu d'un joueur ou un jeu avec moins de joueurs si tous les remplacements ont déjà été utilisés.

Si une blessure n'est pas très grave, l'arbitre ordonne au joueur de sortir du terrain pendant que les médecins fournissent une aide médicale. Dans ce cas, le joueur n'est pas autorisé à entrer sur le terrain sans la permission de l'arbitre, sinon il/elle peut être averti(e) avec un carton (jaune, rouge).

Le saignement est interdit pendant le match. Si un joueur saigne, l'arbitre lui ordonne de sortir du terrain, jusqu'à ce que les médecins fournissent une aide suffisante. Le joueur n'est pas autorisé à rentrer sur le terrain sans la permission de l'arbitre.

Habituellement, si un joueur est blessé et allongé sur le terrain, les autres joueurs bottent le ballon sur une touche ou l'arbitre décide d'une balle à terre. Que ce soit après une touche ou une balle à terre, les joueurs rendent le ballon aux adversaires qui l'avaient avant l'arrêt du jeu.

En cas de blessure grave, une ambulance est autorisée à entrer sur le terrain.

Le décès d'un joueur sur le terrain entraîne la suspension du match.

Noms et indicateurs observés : Drop Ball.

La balle à terre est un moyen de reprendre le jeu après une interruption pour des raisons qui n'impliquent pas une infraction d'un joueur. Cela inclut l'interférence du jeu depuis l'extérieur du terrain (par exemple, un deuxième ballon sur le terrain, des intrus interrompent le jeu, etc.) et des incidents tels qu'un ballon défectueux

ou une panne de courant.

Noms et indicateurs observés : Game suspension reasons; Player Injury.

Blessure grave d'un joueur qui se trouve sur le terrain et qui se prolonge longtemps.

Noms et indicateurs observés : Power Blackout.

L'alimentation électrique est tombée en panne. Les lumières se sont éteintes.

Noms et indicateurs observés : Crowd Trouble.

Le jeu a été suspendu en raison de foules en émeute ou d'autres problèmes avec les spectateurs. Bagarre grave qui affecte le match. Jet de différents objets sur le terrain.

Noms et indicateurs observés : Bad Weather.

Le temps est devenu si mauvais que le jeu est interrompu. Cela peut être de fortes pluies ou du vent, une tempête, du grésil et de la grêle, etc.

Noms et indicateurs observés : Fired pyrotechnics.

Quelqu'un a allumé des articles pyrotechniques et le jeu a été suspendu. La visibilité sur le terrain est considérablement réduite.

Noms et indicateurs observés : Players' Fight.

La bagarre entre les joueurs est devenue si violente qu'il est impossible de continuer le match.

Noms et indicateurs observés : Referee injured.

L'un des arbitres a été blessé et le jeu a été suspendu.

Noms et indicateurs observés : Water Break.

Si la température est supérieure à 30 degrés Celsius, une équipe ou un arbitre peut proposer une pause hydratation. Si les deux équipes et l'arbitre sont d'accord, la pause hydratation aura lieu et dure environ une minute.

Noms et indicateurs observés : Fan Intervention.

Des supporters interviennent et courent sur le terrain. Toute interaction du joueur avec l'intrus sur le terrain peut lui valoir un carton jaune ou rouge. Les membres de la sécurité et du service du match doivent gérer l'ordre et faire sortir les personnes supplémentaires du terrain.

Noms et indicateurs observés : Animal Intervention.

Des animaux interviennent et courent sur le terrain. Toute interaction du joueur avec l'intrus sur le terrain peut lui valoir un carton jaune ou rouge. Les membres de la sécurité et du service du match doivent gérer l'ordre et faire sortir les intrus du terrain.

Noms et indicateurs observés : More than One Ball on the field.

Plus d'un ballon sur le terrain n'est pas autorisé. En cas de présence de plus d'un ballon sur le terrain, l'arbitre interrompt le jeu. Seuls l'arbitre, ses assistants et les joueurs de champ sont autorisés à retirer le ou les ballons supplémentaires du terrain.

Si le ballon supplémentaire est éloigné (de l'autre côté du terrain) de l'action de jeu, l'arbitre peut décider de ne pas interrompre le jeu et de laisser et indiquer au joueur ou à son assistant situé le plus près du ballon de le dégager du terrain.

Noms et indicateurs observés : Technical Loss.

Si une équipe à domicile ne parvient pas à assurer la sécurité du match et que l'arbitre est contraint d'arrêter le jeu, l'équipe à domicile subira une défaite technique de 0:3. Toutes les statistiques de l'équipe ou d'un joueur seront perdues pour ce match. Les buts qui ont été accordés après la défaite technique ne seront pas comptés dans le total des buts marqués, seuls 3 points seront attribués ou éventuellement une qualification pour le tour suivant en cas de compétition de coupe.

Une bagarre grave entre joueurs, membres du personnel ou supporters peut entraîner une défaite technique. De même que l'incapacité de l'équipe à domicile à réunir les conditions minimales pour le match, l'absence de sécurité, de police, d'ambulance ou de pompiers, etc.

Noms et indicateurs observés : Ball Boy.

La plupart des compétitions officielles disposent de ramasseurs de ballons autour du terrain. Ils sont placés autour du terrain pour aider les joueurs en fournissant des ballons lorsque celui-ci sort du terrain pour une touche, un corner ou un dégagement aux six mètres.

Noms et indicateurs observés : Transfer Window.

Les clubs de football peuvent changer, vendre, acheter et prêter des joueurs. Le transfert n'est autorisé que pendant la période du marché des transferts. Habituellement, le marché des transferts comporte deux périodes – été et hiver. La période estivale s'ouvre le premier juin et se ferme le 30 août. En hiver, le marché des transferts s'ouvre le 1 janvier et se ferme le 31 janvier. Parfois, pour différentes raisons, les dates limites du marché des transferts peuvent être décalées. Toute violation de la réglementation du marché des transferts entraînera de graves sanctions pour l'équipe ou un joueur.

Noms et indicateurs observés : Fair Play.

Lorsqu'une équipe rend le ballon à une autre lors d'une touche ou d'un entre-deux et que le joueur rend le ballon au gardien adverse et que la passe est très mauvaise, il arrive que le ballon entre dans le filet, le Fair Play peut alors s'ensuivre. Étant donné que le but a été marqué soit par manque d'esprit sportif, soit par une passe maladroite, les adversaires laissent également l'autre équipe marquer dans leur filet afin de contribuer à une attitude fair-play et de promouvoir le Fair Play. L'issue de ce type de situation dépend de la décision de l'équipe.

Les buts de Fair Play comptent pour la société de paris comme des buts réguliers.

Noms et indicateurs observés : Live Bet.

Le pari en direct est le processus consistant à placer un pari sur un événement sportif après qu'il a déjà commencé. Pendant le pari en direct, les cotes changent constamment. Par exemple, si une équipe à domicile a une cote spécifique pour une victoire et que l'équipe à l'extérieur marque, pendant le pari en direct, la cote de victoire de l'équipe à domicile changera. Donc, fondamentalement, pendant le pari en direct, le parieur parie sur des événements déjà commencés et essaie de deviner comment tout cela va se terminer.

En cas de changement de format du match (si ce changement spécifique n'a pas été indiqué au préalable dans le programme), tous les paris sont multipliés par 1.0, à l'exception des positions déjà réglées. Dans les paris en direct, le paiement s'effectue conformément au temps réglementaire, sauf indication contraire. (ex : y compris les prolongations)

Si, dans un match de football au format de 2 (deux) mi-temps, la durée de chaque mi-temps est modifiée, dans ce cas les positions ne sont pas sujettes à remboursement et les paris sont toujours réglés. (exception : lorsque la durée de l'une des mi-temps est inférieure à 30 minutes et que cela n'est pas indiqué dans l'intitulé. Dans ce cas, le pari est multiplié par 1.0)

Pendant les diffusions de matchs en direct, l'heure et les statistiques apparaissant à l'écran ont uniquement une fonction informative et la société de paris n'assume aucune responsabilité quant à leur exactitude.

Noms et indicateurs observés : Match Abandonments/Postponements.

Un match non joué ou reporté sera traité comme nul et non avenu, sauf s'il est joué dans les 48 heures suivant l'heure de début indiquée.

S'il est connu au préalable que le match ne se tiendra pas dans les 48 heures suivantes, alors tous les paris seront automatiquement nuls et non avenus.

L'événement a été annulé / suspendu / reporté et n'a pas eu lieu dans les 48 heures, sauf pour le tennis et les compétitions similaires. (En cas de perturbation / report / annulation d'un match de tennis, le pari reste actif jusqu'à la fin du tournoi, jusqu'à ce que l'identité du joueur qui accède à l'étape suivante de la paire soit déterminée). En cas de report ou de perturbation d'un match de baseball, tous les paris sont nuls et le parieur est remboursé, sauf pour les positions déjà jouées. (Le résultat technique n'est pas pris en compte). En cas de match interrompu, toutes les positions déjà jouées seront réglées, par exemple : le match de football s'arrête au score 1:0, dans ce cas, plus de 0.5 buts seront considérés comme gagnés ; Le premier but sera marqué par la première équipe, etc.

Noms et indicateurs observés : Pre-match Bet.

Le pari pré-match est le processus de placement d'un pari avant le début du match. Les joueurs peuvent parier sur un jeu ou un événement qui doit se produire à un moment précis à une date précise.

Si, dans un match de football, la durée des mi-temps est modifiée, les positions ne sont pas annulées et les paris sont toujours réglés. Les matchs dont le temps réglementaire est inférieur à 45 minutes ou supérieur à 120 minutes seront considérés

Noms et indicateurs observés : void.

Un match non joué ou reporté sera traité comme nul, sauf s'il est joué dans les 24 heures suivant l'heure de début indiquée.

S'il est connu au préalable que le match n'aura pas lieu dans les 24 heures suivantes, tous les paris seront automatiquement nuls.

L'événement a été annulé / suspendu / reporté et n'a pas eu lieu dans les 24 heures, sauf pour le tennis et les compétitions similaires. (En cas de perturbation / report / annulation d'un match de tennis, le pari reste actif jusqu'à la fin du tournoi, jusqu'à ce que l'identité du joueur qui accède à l'étape suivante de la paire soit déterminée). En cas de report ou de perturbation d'un match de baseball, tous les paris sont nuls et le parieur est remboursé, sauf pour les positions déjà jouées. (Le résultat technique n'est pas pris en compte). En cas de match interrompu, toutes les positions déjà jouées seront réglées, par exemple : le match de football s'arrête au score 1:0, dans ce cas, plus de 0.5 buts seront considérés comme gagnés ; Le premier but sera marqué par la première équipe, etc.

Noms et indicateurs observés : Outright Markets.

Les marchés de type « outright » sont considérés comme All In Run Or Not et seront donc réglés comme une perte si la sélection ne participe pas à l'événement.

Noms et indicateurs observés : Outright dead Heat factor.

Un facteur de dead-heat peut être appliqué pour les marchés où un pari a été placé sur une équipe/un joueur particulier sur une place (dans un tournoi) et où cette équipe/ce joueur particulier a été classé à une position

partagée avec plusieurs équipes/joueurs, réduisant le paiement. Dans ce cas, tous les paris sont gagnés par le client et le pari gagné est multiplié par 0.5. En général, les paris sur les outrights sont calculés avec le facteur de dead-heat. Si dans un même marché outright il y a 2 gagnants, alors la cote gagnante est multipliée par 0.5. Par exemple, Meilleur buteur - si deux joueurs ont marqué le même nombre de buts, alors la cote est multipliée par 0.5. Si l'outright a 3 gagnants, alors la cote est multipliée par 0.33, etc.

Noms et indicateurs observés : Asian Betting explanation.

Le Double Handicap Asiatique est un pari sur un match avec un handicap (avantage) dans lequel la valeur du Handicap (H) est un multiple de 0.25, mais pas un multiple de 0.5, par exemple : H = -0.25, +0.25, -0.75, +0.75, et ainsi de suite. Ce pari est interprété en deux paris (simples, « demi ») avec la même cote et avec la valeur de Handicap commune la plus proche (H1 = H - 0.25 et H2 = H + 0.25). Le montant de chaque pari « demi » est égal à la moitié du montant du pari « Double ».

Le Double Pari Total est un pari Total dans lequel la valeur du Total (T) est un multiple de 0.25, mais pas un multiple de 0.5, par exemple : T = 2.25, 2.75, 3.25, etc. Ce pari est interprété en deux paris (simples, « demi ») à la même cote et avec la valeur de Total commune la plus proche (T1 = T - 0.25 et T2 = T + 0.25). Le montant de chaque pari « demi » est égal à la moitié du montant du pari « Double ».

Les exemples ci-dessous sont quatre possibilités simplifiées de règlement pour ces paris « Double » :

1re possibilité - Les deux demi-paris sont gagnés par le Client. Dans ce cas, le paiement (S) est S=k*C

Noms et indicateurs observés : Where k is the odds listed in line.

C est la somme du pari du Client.

Noms et indicateurs observés : To settle the "Parlay", the odds K = k is used.

2e possibilité - Une moitié du pari est gagnée et l'autre est remboursée. Dans cet exemple,

Noms et indicateurs observés : S=(k+1)/2*C, and to settle the "Parlay", the odds K= (k +1)/2 will apply.

3e possibilité - Une moitié du pari est remboursée, et l'autre est perdue. Ici,

Noms et indicateurs observés : S=0.5xC, and to settle the "Parlay bets", the odds K=0.5 will apply; 4th possibility - Both bets are lost. In this case,; S=0, and the odds to settle the "Parlay" is K=0; 1st Example:; Teams; Double Asian Handicap; Odds; Manchester United:; -0.25 (0, -0.5); 2.0; Liverpool:; +0.25 (0, +0.5); 1.8.

Si le pari « double handicap asiatique » de (devise respective) 400 a été placé sur : Manchester United

Manchester United gagne : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial gagnent (0 et -0.5).

Paiement : (200 * 2.0 + 200 * 2.0) = (devise respective) 800, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 800/400 = 2.0.

Manchester United fait match nul : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Paiement : (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = (devise respective) 200, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 200/400 = 0.5.

Manchester United perd : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial perdent.

Paiement : (200 * 0.0 + 200 * 0.0) = (devise respective) 0, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 0/400 = 0.0.

Si le pari « double handicap asiatique » de (devise respective) 400 a été placé sur : Liverpool

Liverpool gagne : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial gagnent (0 et +0.5).

Paiement : (200 * 1.8 + 200 * 1.8) = (devise respective) 720, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 720/400 = 1.8.

Liverpool fait match nul : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Paiement : (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = (devise respective) 560, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 560/400 = 1.4.

Liverpool perd : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial perdent.

Noms et indicateurs observés : 2nd Example:; 0.75 (-0.5, -1); +0.75 (+0.5, +1).

Manchester United gagne avec une différence d'au moins 2 buts : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial gagnent (-0.5 et -1).

Manchester United gagne avec une différence de 1 but : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Paiement : (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = (devise respective) 600, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 600/400 = 1.5

Manchester United perd ou fait match nul : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial perdent.

Liverpool gagne ou fait match nul : les deux « moitiés » d'un pari « double handicap asiatique » initial gagnent (+0.5, +1).

Liverpool perd avec une différence de 1 but : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Liverpool perd avec une différence d'au moins 2 buts : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial perdent.

Noms et indicateurs observés : 3rd Example:; -1.25 (-1, -1.5); +1.25 (+1, +1.5).

Manchester United gagne avec une différence d'au moins 2 buts : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial gagnent (-1 et -1.5).

Manchester United gagne avec une différence de 1 but : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Liverpool gagne ou fait match nul : les deux « moitiés » d'un pari « double handicap asiatique » initial gagnent (+1 et +1.5).

Liverpool perd avec une différence de 1 but : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Liverpool perd avec une différence d'au moins 2 buts : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial perdent.

Noms et indicateurs observés : 4th Example:; -1.75 (-1.5, -2); +1.75 (+1.5, +2).

Manchester United gagne avec une différence d'au moins 3 buts : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial gagnent (-1.5 et -2).

Manchester United gagne avec une différence de 2 but : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap

asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Paiement : (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = (devise respective) 600, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 600/400 = 1.5.

Liverpool perd avec une différence de 1 but : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Paiement : (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = (devise respective) 200, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 200/400 = 0.5

Noms et indicateurs observés : 5th Example:; -2.25 (-2, -2.5); +2.25 (+2, +2.5).

Manchester United gagne avec une différence d'au moins 3 buts : les deux « moitiés » du pari « double handicap asiatique » initial gagnent (-2 et -2.5).

Manchester United gagne avec une différence de 2 buts : vous perdez une « moitié » du pari « double handicap asiatique » initial et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Manchester United gagne avec un écart de 1 but : les deux « moitiés » du pari initial « double handicap asiatique » sont perdantes.

Liverpool gagne ou fait match nul ou perd avec un écart de 1 but : les deux « moitiés » d'un pari initial « double handicap asiatique » sont gagnantes (+2 et +2.5)

Liverpool perd avec un écart de 2 but : vous perdez une « moitié » du pari initial « double handicap asiatique » et l'autre « moitié » du pari a pour résultat un « remboursement ».

Gain : (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = (devise respective) 560, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 560/400 = 1.4

Liverpool perd avec un écart d'au moins 3 but : les deux « moitiés » du pari initial « double handicap asiatique » sont perdantes.

Noms et indicateurs observés : Example of double total bets; №; Match; Double Total Bet; Bet; 1; Bayern-Borussia; Over 2.25 (2, 2.5); (respective currency)400; 2; Under 2.25 (2, 2.5); 3; Over 2.75 (2.5, 3); 1.9; 4; Under 2.75 (2.5, 3).

Exemple - si 2 buts ont été marqués pendant le match, nous obtenons alors les résultats suivants dans le règlement des paris :

1er Pari - Premier pari « moitié » (Plus de 2) - remboursement, le second pari « moitié » (Plus de 2.5) - perdu.

Gain : (200*1.0+200*0) = (devise respective) 200, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 200 / 400 = 0.5

2e Pari - Premier pari « moitié » (Moins de 2) - remboursement, le second pari « moitié » (Moins de 2.5) - perdu.

Gain : (200 * 1.0 + 200 * 1.8) = (devise respective) 560, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 560/400 = 1.4

3e Pari - Premier pari « moitié » (Plus de 2.5) - perdu, le second pari « moitié » (Plus de 3) - perdu.

Gain : (200 * 0 + 200 * 0) = (devise respective) 0, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 0/400 = 0

4e pari - Premier pari « mi-temps » (Moins de 2.5) - gagné, le second pari « mi-temps » (Moins de 3) - gagné.

Paiement : (200 * 1.9 + 200 * 1.9) = (devise respective) 760, et les cotes du pari dans le « Combiné » sont égales à 760/400 = 1.9

La société de bookmaking conserve le droit de proposer d'autres formes de paris.

Noms et indicateurs observés : MARKET POSITIONS.

Lorsque vous placez des paris sur le football, vous rencontrerez différentes options de pari, chacune ayant ses propres symboles et définitions. Voici quelques-unes des options de pari les plus courantes ci-dessous :

1 – Parier sur cette option fait toujours référence à la première équipe (équipe à domicile). En pariant sur cette option, vous choisissez que la première équipe remportera la position de marché désignée. Par exemple : Le vainqueur du match – 1

2 - Parier sur cette option fait toujours référence à la deuxième équipe (équipe à l'extérieur). En pariant sur cette option, vous choisissez que la deuxième équipe remportera la position de marché désignée. Par exemple : Quelle équipe marque le plus de buts – 2

X – En pariant sur cette option, vous choisissez qu'il y aura un match nul entre les deux équipes concernant la position de marché désignée. Par exemple : Le résultat du match ? – X

Oui – Cette option signifie que, quel que soit ce que propose la position de marché, l'issue de ce marché se produira définitivement. Par exemple : Y aura-t-il un carton rouge ? – Oui

Non - Cette option signifie que, quel que soit ce que propose la position de marché, l'issue de ce marché ne se produira jamais. Par exemple : Les deux équipes marquent ? – Non

Plus de – La position de marché actuelle signifie que l'événement se produira avec une issue supérieure au montant X désigné. Par exemple : Total de buts – Plus de 2.5

Moins de - La position de marché actuelle signifie que l'événement se produira avec une issue inférieure au montant X désigné. Par exemple : Total de corners – Moins de 8.5

1X – L'équipe à domicile gagnera soit le match dans le temps réglementaire, soit le match se soldera par un match nul également dans le temps réglementaire. Pour gagner le marché actuel, l'équipe à domicile ne doit pas perdre le match.

2X - L'équipe à l'extérieur gagnera soit le match dans le temps réglementaire, soit le match se soldera par un match nul également dans le temps réglementaire. Pour gagner le marché actuel, l'équipe à l'extérieur ne doit pas perdre le match.

12 – Soit l'équipe à domicile, soit l'équipe à l'extérieur gagnera le match dans le temps réglementaire. Dans ce marché, seule l'issue d'un match nul (X) entraîne une perte.

Impair – La quantité d'événements survenus dans l'intervalle de temps désigné. Par exemple : Quantité de buts – Impair

Pair - La quantité d'événements survenus dans l'intervalle de temps désigné. Par exemple : Quantité de corners – Pair

1 (0) – L'option Match nul remboursé donne un avantage aux joueurs lors des paris. Dans deux des trois issues possibles, le joueur ne perd pas sa mise. Si l'équipe à domicile gagne, le pari est gagné et en cas de match nul, le pari est remboursé. Le pari est perdu uniquement si l'équipe à domicile perd le match.

2 (0) - L'option Match nul remboursé donne un avantage aux joueurs lors des paris. Dans deux des trois issues possibles, le joueur ne perd pas sa mise. Si l'équipe à l'extérieur gagne, le pari est gagné et en cas de match nul, le pari est remboursé. Le pari est perdu uniquement si l'équipe à l'extérieur perd le match.

1 (-0.5) - En cas de 0.5, le match commence avec un score de 0 -0.5. L'équipe la plus faible bénéficie d'une avance

d'un demi-but avant le début du match. Si vous pariez sur la victoire d'une équipe avec un handicap de -0.5 et que votre équipe gagne, vous gagnez le pari. Si le résultat est un match nul, vous perdez le pari, et ainsi de suite.

Aucun – Se réfère aux options de marché désignées et signifie qu'aucune des équipes/joueurs ne fera quoi que ce soit pour entraîner un changement du marché désigné de quelque manière que ce soit. Par exemple : Quelle équipe marquera en premier ? Quelle équipe recevra le premier carton ? Qui effectuera le plus de corners, etc. Aucun signifie que parmi les deux équipes adverses sur le terrain, pas une seule ne sera en mesure d'avoir un impact sur l'option de marché désignée.

1/1, x/1 - Marché combiné qui permet aux joueurs de deviner l'issue de la première mi-temps du match ainsi que l'issue du match entier dans le temps réglementaire. 1/1 – signifie que la première équipe (équipe à domicile) gagnera la première mi-temps du match ainsi que le match entier dans le temps réglementaire. x/1 – signifie que la première mi-temps du match sera un match nul et que la première équipe (équipe à domicile) gagnera le match entier dans le temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Bet Bulder; you can create your owns market with this tool.

Un maximum de 10 marchés d'un même sport peut être inclus dans un pari Bet Builder.

La modification de pari ne sera pas disponible sur un pari Bet Builder.

Noms et indicateurs observés : Cash Out will not be available on Bet Builder bet; A single losing selection means the whole Bet Builder bet is losing.

Si un marché au sein d'un pari Bet Builder est annulé/remboursé, alors le pari Bet Builder entier sera annulé/remboursé.

Ce n'est que lorsque toutes les sélections sont gagnantes que le pari Bet Builder est également gagnant.

Noms et indicateurs observés : FreeBet.

Le Freebet est le montant disponible pour placer un pari, fourni par la société. En cas de gain Freebet, le client reçoit uniquement le montant gagnant (sans le montant du pari).

Le Freebet est uniquement disponible pour les paris sur des événements sportifs.

Si le pari est calculé avec le coefficient 1 — le paiement du Freebet est nul

Noms et indicateurs observés : 'CASHOUT'.

L'utilisation de la fonction 'CASHOUT' dans un pari est disponible à tout moment, pour n'importe quel nombre de positions, pour tout type de ticket,

sauf pour le 'Système'.

Pour utiliser la fonction 'CASHOUT', les positions du pari doivent être actives.

Si l'événement pré-match spécifié dans le pari actif n'est pas disponible en paris en direct, la fonction 'CASHOUT' ne sera pas

disponible.

Si l'événement en direct spécifié dans le pari actif n'est pas disponible en paris en direct (jeu désactivé ou toute autre raison), la fonction 'CASHOUT' ne sera pas disponible.

Cashout n'est pas disponible pour les coupons de paris avec un coefficient supérieur à 8.0 et/ou les coupons de paris combinés avec plus de 7 événements

Noms et indicateurs observés : Terms and conditions.

L'utilisation de la fonction 'CASHOUT' est possible pour tout événement sportif (Pré-match, Live, Sports virtuels).

Après avoir utilisé la fonction 'CASHOUT', le ticket est automatiquement payé quel que soit son résultat après le cashout.

La fonction 'CASHOUT' ne sera pas disponible pour les paris ayant utilisé la fonction 'Remplacer'.

Noms et indicateurs observés : The 'CASHOUT' quantity is changeable.

La fonction 'CASHOUT' n'est pas disponible pour les paris effectués à l'aide de FreeBet.

La Société se réserve le droit de désactiver la fonction 'CASHOUT' à tout moment, sans préavis au client.

Noms et indicateurs observés : 'SAVE' GAME.

Marquez les événements souhaités, observez l'évolution des cotes et créez un ticket sans quitter le brouillon

section !

La fonctionnalité unique de l'option Brouillon vous donne la possibilité de choisir les positions, de faire une analyse et

de stocker les informations sur les jeux souhaités, dans un menu confortable.

Noms et indicateurs observés : 'DELETE' GAME.

Vous pouvez utiliser la fonction de suppression jusqu'à ce que l'un des jeux du ticket actif ait commencé.

Après avoir supprimé un jeu du ticket actif, à chaque fois 10% de la mise actuelle sera déduit du montant du pari.

Par exemple : si le pari sur le ticket est de 100 USD, après la suppression du jeu, 10% de la mise actuelle sera déduit

Noms et indicateurs observés : (in this case 10 USD) and there will be.

90 USDT restant. Après avoir retiré le second jeu, 10% sera à nouveau déduit (9 USDT) et vous aurez 81 USDT.

Vous pouvez utiliser la fonction de retrait jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule position sur le ticket.

Vous pouvez retirer le jeu avec n'importe quelle cote, sauf si la cote en direct dépasse la cote du ticket actif de 30%.

Après avoir utilisé la fonction de retrait, vous pouvez toujours utiliser les fonctions Remplacer, Ajouter et Encaisser.

Après avoir utilisé la fonction de retrait, la fonction d'encaissement sera calculée à partir du pari actuel.

Après avoir retiré une position spécifique du ticket, elle ne peut plus être ajoutée à nouveau.

Après avoir retiré une position spécifique du ticket, elle ne peut plus être remplacée par la même position.

L'utilisation de la fonction de retrait ne sera pas possible si le montant du pari est inférieur à 0.10 USDT.

Noms et indicateurs observés : 'REPLACE' the game; Terms and conditions:.

Avec la fonction 'REPLACE', vous pouvez modifier un ticket existant, à savoir, retirer 1 position et ajouter 1 ou plusieurs

autres à la place.

Dans le ticket, la fonction 'REPLACE' s'effectue à l'aide du coefficient : le coefficient remplacé ou le multiplicateur de coefficient

ne doit pas être inférieur au coefficient de la position remplacée (au moment de la substitution). Par exemple : si vous

remplacez 3 coefficients, vous devez trouver au moins 3 coefficients ou plusieurs coefficients dont le multiplicateur est égal à

ou supérieur à trois. Par exemple : deux positions avec les coefficients 1.8 et 1.25 (2 X 1.50 = 3). ou 3 positions, avec

des coefficients (1.45 X 1.44 X 1.44 = 3.0.), etc. Il est possible d'utiliser un remplaçant pour un seul ticket une seule fois.

'REPLACE' ne peut être utilisé qu'une seule fois par ticket.

Il est possible de remplacer une seule position.

La position ne peut pas être remplacée par une autre position liée au même match.

La fonction 'REPLACE' ne peut être utilisée que pour les événements pré-match.

Lors de l'utilisation de la fonction 'REPLACE', la fonction 'CASHOUT' ne sera pas disponible pour ce ticket.

Les événements supplémentaires ne seront pas pris en compte dans le calcul des événements remplacés. Par exemple : si vous n'avez plus que 1

événement non commencé restant de votre ticket d'origine, mais que vous ajoutez un événement en même temps que la fonction 'ADD',

la fonction de remplacement sera indisponible car au moins deux événements du ticket d'origine doivent être non commencés.

Par exemple : si vous n'avez qu'un seul événement non commencé 1 du ticket d'origine, mais que vous avez ajouté un événement en même temps

avec la fonction 'ADD', la fonction 'REPLACE' ne sera pas disponible, car au moins deux événements du ticket d'origine

doivent être non commencés.

Si le personnel technique établit une ligne de cotes par erreur et en cas d'apparition de situations controversées liées à la publication, lorsque le client a la possibilité de gagner de l'argent sans risque, la société peut, à sa seule discrétion, considérer les lignes ci-dessus et/ou les parties comme annulées :

Erreur dans le coefficient - lorsque au lieu de 1.30 il est écrit 130 ou inversement, etc.

Erreur dans les totaux - lorsque 35.5 est écrit au lieu de 3.5 ou inversement.

Erreur dans les handicaps - lorsque « - » est écrit au lieu de « + » ou inversement.

Erreur dans le handicap - lorsque (1:0) est écrit au lieu de (0:1) ou inversement.

Si les positions d'un même match sélectionnées sur le ticket ne peuvent pas être combinées, ces positions seront invalidées (égales à une).

La société se réserve le droit de modifier, réduire, augmenter, suspendre temporairement et/ou annuler toute cote (arrêter l'acceptation des paris) à tout moment à sa propre discrétion à partir de la publication de la liste des cotes. Dans ce cas, les seules cotes valables sont celles enregistrées dans le programme informatique de la société. À sa seule discrétion, la société se réserve également le droit de limiter ou d'interdire le nombre de connexions dans un ticket et de limiter le montant pouvant être placé sur un ticket.

Une défaillance technique ou mécanique est considérée comme une circonstance étrangère, et dans ce cas la société est exemptée de toute responsabilité. Dans de telles circonstances, la société se réserve le droit de considérer le pari comme annulé.

Si les cotes et/ou les résultats ont été saisis par erreur, ou en raison d'une autre erreur, et qu'un montant excessif a été crédité au client, la société se réserve le droit de déduire le montant injustement crédité au client.

La société se réserve le droit d'annuler tout pari d'un client qui place un pari en lien avec un événement auquel un joueur participe de quelque manière que ce soit en tant que participant, arbitre, entraîneur, etc.

La société se réserve le droit d'annuler des paris (y compris ceux déjà gagnés) et de suspendre les paiements si la société a des motifs raisonnables de croire qu'un match truqué ou fixé a eu lieu. Le doute peut être fondé sur la taille, le volume ou la structure des paris placés par les clients.

Noms et indicateurs observés : Game Rules; Result Sources; Markets; BASEBALL RULES: 1.00 OBJECTIVES OF THE GAME.

1.01 Le baseball est un jeu entre deux équipes de neuf joueurs chacune, sous la direction d'un manager, joué sur un terrain clos conformément à ces règles, sous la juridiction d'un ou plusieurs arbitres.

1.02 L'objectif de chaque équipe est de gagner en marquant plus de points que l'adversaire.

1.03 Le vainqueur de la partie est l'équipe qui a marqué, conformément à ces règles, le plus grand nombre de points à la conclusion d'une partie réglementaire.

1.04 THE PLAYING FIELD. Le terrain doit être aménagé selon les instructions ci-dessous, complétées par les schémas n° 1, n° 2 et n° 3.

Le champ intérieur doit être un carré de 90 pieds. Le champ extérieur doit être la zone comprise entre deux lignes de fausse balle formées en prolongeant deux côtés du carré, comme sur le schéma 1. La distance entre le marbre et la clôture, la tribune ou tout autre obstacle le plus proche en territoire des fausses balles doit être de 250 pieds ou plus. Une distance de 320 pieds ou plus le long des lignes de fausse balle, et de 400 pieds ou plus vers le champ centre est préférable. Le champ intérieur doit être nivelé de sorte que les lignes de base et le marbre soient au même niveau. La plaque du lanceur doit être à 10 pouces au-dessus du niveau du marbre. La pente depuis un point situé à 6 pouces devant la plaque du lanceur jusqu'à un point situé à 6 pieds vers le marbre doit être de 1 pouce pour 1 pied, et cette pente doit être uniforme. Le champ intérieur et le champ extérieur, y compris les lignes de démarcation, constituent le territoire des fausses balles et toute autre zone constitue le territoire de fausse balle.

Il est souhaitable que la ligne allant du marbre, en passant par la plaque du lanceur, jusqu'au deuxième but soit orientée est-nord-est.

Il est recommandé que la distance entre le marbre et le pare-balle, ainsi qu'entre les lignes de base et la clôture, la tribune ou tout autre obstacle le plus proche en territoire de fausse balle, soit de 60 pieds ou plus. Voir le schéma 1.

Lorsque l'emplacement du marbre est déterminé, mesurer avec un mètre ruban en acier 127 pieds, 3 3/8 pouces dans la direction souhaitée pour établir le deuxième but. Depuis le marbre, mesurer 90 pieds vers le premier but ; depuis le deuxième but, mesurer 90 pieds vers le premier but ; l'intersection de ces lignes établit le premier but. Depuis le marbre, mesurer 90 pieds vers le troisième but ; depuis le deuxième but, mesurer 90 pieds vers le troisième but ; l'intersection de ces lignes établit le troisième but. La distance entre le premier but et le troisième but est de 127 pieds, 3 3/8 pouces. Toutes les mesures depuis le marbre doivent être prises à partir du point où les lignes de premier et de troisième but se croisent.

La boîte du receveur, les boîtes des frappeurs, les boîtes des entraîneurs, les lignes de trois pieds au premier but et les boîtes du frappeur suivant doivent être tracées comme indiqué sur les schémas 1 et 2.

Les lignes de fausse balle et toutes les autres lignes de jeu indiquées sur les schémas par des traits noirs pleins doivent être marquées à la chaux vive humide, à la craie ou avec tout autre matériau blanc.

Les lignes et dimensions du gazon indiquées sur les schémas sont celles utilisées sur de nombreux terrains, mais elles ne sont pas obligatoires et chaque club détermine la taille et la forme des zones enherbées et dénudées de son terrain de jeu.

NOTE : (a) Tout terrain de jeu construit par un club professionnel après le 1 juin 1958 doit offrir une distance minimale de 325 pieds entre le marbre et la clôture, la tribune ou tout autre obstacle le plus proche sur les lignes de faute de champ droit et de champ gauche, et une distance minimale de 400 pieds jusqu'à la clôture du champ centre.

(b) Aucun terrain de jeu existant ne doit être remodelé après le 1 juin 1958, de manière à réduire la distance entre le marbre et les poteaux de faute et la clôture du champ centre en dessous du minimum spécifié au paragraphe (a) ci-dessus.

1.05 Le marbre sera marqué par une plaque pentagonale en caoutchouc blanchi. Elle sera un carré de 17 pouces dont deux coins sont retirés de sorte qu'un bord mesure 17 pouces de long, deux côtés adjacents mesurent 8 1/2 pouces et les deux côtés restants mesurent 12 pouces et sont disposés en angle pour former une pointe. Elle sera fixée dans le sol avec la pointe à l'intersection des lignes prolongeant le marbre vers le premier but et vers le troisième but ; avec le bord de 17 pouces face à la plaque du lanceur, et les deux bords de 12 pouces coïncidant avec les lignes des premier et troisième buts. Les bords supérieurs du marbre seront biseautés et le marbre sera fixé dans le sol au niveau de la surface du sol.

1.06 Les premier, deuxième et troisième buts seront marqués par des coussins de toile blanche, solidement fixés au sol comme indiqué sur le schéma 2. Les coussins des premier et troisième buts seront entièrement à l'intérieur du champ intérieur. Le coussin du deuxième but sera centré sur le deuxième but. Les coussins seront des carrés de 15 pouces, d'une épaisseur non inférieure à trois ni supérieure à cinq pouces, et remplis de matériau souple.

1.07 La plaque du lanceur sera une dalle rectangulaire en caoutchouc blanchi, de 24 pouces sur 6 pouces. Elle sera fixée dans le sol comme indiqué sur les schémas 1 et 2, de sorte que la distance entre la plaque du lanceur et le marbre (le point arrière du marbre) soit de 60 pieds, 6 pouces.

1.08 Le club recevant fournira les bancs des joueurs, un pour l'équipe recevante et un pour l'équipe visiteuse. Ces bancs ne seront pas à moins de vingt-cinq pieds des lignes de base. Ils seront couverts d'un toit et fermés à l'arrière et aux extrémités.

1.09 La balle sera une sphère formée de fil enroulé autour d'un petit noyau de liège, de caoutchouc ou de matériau similaire, recouverte de deux bandes de cuir de cheval ou de vache blanc, solidement cousues ensemble. Elle pèsera au moins cinq et au plus 5 1/4 onces avoirdupois et mesurera au moins neuf et au plus 9 1/4 pouces de circonférence.

1.10 (a) La batte sera un bâton lisse et rond d'un diamètre maximal de 2 3/4 pouces à sa partie la plus épaisse et d'une longueur maximale de 42 pouces. La batte sera d'une seule pièce de bois massif.

NOTE : Aucune batte laminée ou expérimentale ne sera utilisée dans un match professionnel (saison de championnat ou matchs d'exhibition) tant que le fabricant n'aura pas obtenu l'approbation du Comité des règles sur son design et ses méthodes de fabrication.

(b) Battes creusées. Une indentation à l'extrémité de la batte d'une profondeur maximale d'un pouce est

autorisée et ne peut être d'une largeur supérieure à deux pouces ni d'un diamètre inférieur à un pouce. L'indentation doit être courbe et aucune substance étrangère ne doit y être ajoutée.

(c) Le manche de la batte, sur une longueur maximale de 18 pouces depuis son extrémité, peut être recouvert ou traité avec tout matériau ou substance destiné à améliorer la prise. Tout matériau ou substance de ce type qui dépasse la limite de 18 pouce entraînera le retrait de la batte du match.

NOTE : Si l'arbitre découvre que la batte n'est pas conforme au point (c) ci-dessus à un moment où la batte a été utilisée en jeu ou après, cela ne constituera pas un motif pour déclarer le frappeur retiré ou l'expulser du match.

(d) Aucune batte colorée ne peut être utilisée dans un match professionnel sauf approbation par le Comité des règles.

1.11 (a) (1) Tous les joueurs d'une équipe porteront des uniformes identiques en couleur, garniture et style, et tous les uniformes des joueurs comprendront des numéros d'au moins six pouces dans le dos. (2) Toute partie d'un maillot de corps visible sera d'une couleur unie uniforme pour tous les joueurs d'une équipe. Tout joueur autre que le lanceur peut avoir des numéros, lettres ou insignes attachés à la manche du maillot de corps. (3) Aucun joueur dont l'uniforme n'est pas conforme à celui de ses coéquipiers ne sera autorisé à participer à un match.

(b) Une ligue peut prévoir que (1) chaque équipe portera un uniforme distinctif en toutes circonstances, ou (2) que chaque équipe disposera de deux ensembles d'uniformes, blancs pour les matchs à domicile et d'une couleur différente pour les matchs à l'extérieur.

(c) (1) La longueur des manches peut varier selon les joueurs, mais les manches de chaque joueur doivent être approximativement de la même longueur. (2) Aucun joueur ne portera de manches déchirées, effilochées ou fendues.

(d) Aucun joueur n'attachera à son uniforme du ruban adhésif ou tout autre matériau d'une couleur différente de celle de son uniforme.

(e) Aucune partie de l'uniforme ne comportera de motif imitant ou suggérant la forme d'une balle de baseball.

(f) Les boutons en verre et le métal poli ne seront pas utilisés sur un uniforme.

(g) Aucun joueur n'attachera quoi que ce soit au talon ou à la pointe de sa chaussure autre que la plaque de chaussure ou la plaque de pointe ordinaire. Les chaussures à crampons pointus similaires aux chaussures de golf ou d'athlétisme ne seront pas portées.

(h) Aucune partie de l'uniforme ne comportera d'écussons ou de motifs liés à des publicités commerciales.

(i) Une ligue peut prévoir que les uniformes de ses équipes membres comportent les noms de ses joueurs dans le dos. Tout nom autre que le nom de famille du joueur doit être approuvé par le président de la ligue. Si cette disposition est adoptée, tous les uniformes d'une équipe doivent porter les noms de ses joueurs.

1.12 Le receveur peut porter un gant en cuir d'une circonférence maximale de trente-huit pouces et d'une hauteur maximale de quinze pouces et demi du haut vers le bas. Ces limites incluront tout laçage et toute bande ou garniture en cuir attachée au bord extérieur du gant. L'espace entre la partie du pouce et la partie des doigts du gant ne dépassera pas six pouces au sommet du gant et quatre pouces à la base de la fourche du pouce. La toile mesurera au maximum sept pouces en travers du sommet ou six pouces de son sommet à la base de la fourche du pouce. La toile peut être soit un laçage, soit un laçage à travers des tunnels en cuir, soit une pièce centrale en cuir qui peut être une extension de la paume, reliée au gant par un laçage et construite de manière à ne dépasser aucune des mesures mentionnées ci-dessus.

1.13 Le joueur de premier but peut porter un gant ou un gant-moufle en cuir d'une longueur maximale de douze

pouces du haut vers le bas et d'une largeur maximale de huit pouces en travers de la paume, mesurée de la base de la fourche du pouce au bord extérieur du gant. L'espace entre la partie du pouce et la partie des doigts du gant ne dépassera pas quatre pouces au sommet du gant et trois pouces et demi à la base de la fourche du pouce. Le gant sera construit de manière que cet espace soit fixé de façon permanente et ne puisse être agrandi, étendu, élargi ou approfondi par l'utilisation de quelque matériau ou procédé que ce soit. La toile du gant mesurera au maximum cinq pouces de son sommet à la base de la fourche du pouce. La toile peut être soit un laçage, soit un laçage à travers des tunnels en cuir, soit une pièce centrale en cuir qui peut être une extension de la paume reliée au gant par un laçage et construite de manière à ne dépasser aucune des mesures mentionnées ci-dessus. La toile ne sera pas construite en laçage enroulé ou enveloppé ni approfondie pour former un filet de type piège. Le gant peut être de n'importe quel poids.

1.14 Chaque joueur de champ autre que le joueur de premier but ou le receveur peut utiliser ou porter un gant en cuir. Les mesures couvrant la taille du gant seront prises en mesurant le côté avant ou le côté réception de la balle du gant. L'outil ou le mètre ruban sera placé de manière à entrer en contact avec la surface ou l'élément de l'objet mesuré et suivra tous les contours au cours du processus. Le gant ne mesurera pas plus de 12" de la pointe de l'un quelconque des 4 doigts, à travers la poche à balle jusqu'au bord inférieur ou au talon du gant. Le gant ne mesurera pas plus de 7 3/4" de largeur, mesurée depuis la couture intérieure à la base du premier doigt, le long de la base des autres doigts, jusqu'au bord extérieur du bord du petit doigt du gant. L'espace ou la zone entre le pouce et le premier doigt, appelé fourche, peut être rempli d'une toile en cuir ou d'un arrêt arrière. La toile peut être construite en deux épaisseurs de cuir standard pour fermer entièrement la zone de la fourche, ou elle peut être construite en une série de tunnels en cuir, ou une série de panneaux de cuir, ou de lanières de cuir lacées. La toile ne peut pas être construite en laçage enroulé ou enveloppé pour former un filet de type piège. Lorsque la toile est faite pour couvrir toute la zone de la fourche, la toile peut être construite de manière à être flexible. Lorsqu'elle est construite en une série de sections, celles-ci doivent être jointes ensemble. Ces sections ne peuvent pas être construites de manière à permettre le développement d'un creux par des courbures dans les côtés des sections. La toile sera faite pour contrôler la taille de l'ouverture de la fourche. L'ouverture de la fourche ne mesurera pas plus de 4 1/2" au sommet, pas plus de 5 3/4" de profondeur, et sera de 3 1/2" de largeur à son fond. L'ouverture de la fourche ne sera pas de plus de 4 1/2" en tout point sous son sommet. La toile sera fixée de chaque côté, ainsi qu'au sommet et au fond de la fourche. La fixation sera faite avec un laçage en cuir, ces connexions devant être sécurisées. Si elles s'étirent ou se desserrent, elles seront ajustées à leur état approprié. Le gant peut être de n'importe quel poids.

1.15 (a) Le gant du lanceur doit être de couleur uniforme, y compris toutes les coutures, les lacets et la palmature. Le gant du lanceur ne peut être ni blanc ni gris.

(b) Aucun lanceur ne doit fixer à son gant un matériau étranger d'une couleur différente de celle du gant.

1.16 Une Ligue professionnelle doit adopter la règle suivante relative à l'utilisation des casques :

(a) Tous les joueurs doivent utiliser un type de casque de protection lorsqu'ils sont à la batte.

(b) Tous les joueurs des ligues de la National Association doivent porter un casque à double oreillette lorsqu'ils sont à la batte.

(c) Tous les joueurs entrant dans les Ligues majeures à compter de la saison de championnat 1983 et chaque saison suivante doivent porter un casque à une seule oreillette (ou, au choix du joueur, un casque à double oreillette), à l'exception des joueurs qui étaient dans la Ligue majeure pendant la saison 1982 et qui, comme consigné cette saison-là, se sont opposés au port d'un casque à une seule oreillette.

(d) Tous les receveurs doivent porter un casque de protection de receveur lorsqu'ils défendent leur position.

(e) Tous les ramasseurs de battes/balles, garçons ou filles, doivent porter un casque de protection lorsqu'ils

exercent leurs fonctions. Si l'arbitre constate une violation de ces règles, il ordonne qu'il y soit remédié. Si la violation n'est pas corrigée dans un délai raisonnable, selon le jugement de l'arbitre, l'arbitre exclut le fautif du match et une action disciplinaire, selon ce qui convient, sera recommandée.

1.17 Le matériel de jeu, y compris notamment les bases, le marbre du lanceur, la balle de baseball, les battes, les uniformes, les gants de receveur, les gants de joueur de premier but, les gants des joueurs de champ intérieur et de champ extérieur et les casques de protection, tels que détaillés dans les dispositions de cette règle, ne doit comporter aucune commercialisation abusive du produit. Les désignations du fabricant sur tout matériel de ce type doivent être de bon goût quant à la taille et au contenu du logo du fabricant ou du nom de marque de l'article. Les dispositions de la présente Section 1.17 ne s'appliquent qu'aux ligues professionnelles.

NOTE : Les fabricants qui envisagent des changements innovants dans le matériel de baseball pour les ligues professionnelles de baseball doivent les soumettre au Comité officiel des règles de jeu avant la production.

Noms et indicateurs observés : BASEBALL RULES: 2.00 DEFINITIONS OF TERMS.

ADJUDGED est une décision d'appréciation de l'arbitre.

Un APPEAL est l'acte d'un joueur de champ qui revendique une violation des règles par l'équipe en attaque.

Un BALK est un acte illégal du lanceur alors qu'un ou plusieurs coureurs sont sur les bases, donnant à tous les coureurs le droit d'avancer d'une base.

Un BALL est un lancer qui n'entre pas dans la zone de prises en vol et auquel le frappeur ne s'oppose pas par un coup de batte. Si le lancer touche le sol et rebondit à travers la zone de prises, c'est une « balle ». Si un tel lancer touche le frappeur, il se voit accorder le premier but. Si le frappeur frappe un tel lancer après deux prises, la balle ne peut être attrapée, aux fins de la règle 6.05 (c) et 6.09 (b). Si le frappeur frappe un tel lancer, l'action qui s'ensuit est la même que s'il avait frappé la balle en vol.

Un BASE est l'un des quatre points qui doivent être touchés par un coureur pour marquer un point; plus généralement, le terme s'applique aux sacs en toile et à la plaque en caoutchouc qui marquent les points de base.

Un BASE COACH est un membre d'équipe en uniforme qui est posté dans le rectangle de l'entraîneur au premier ou au troisième but pour diriger le frappeur et les coureurs.

Un BASE ON BALLS est l'attribution du premier but à un frappeur qui, pendant son passage au bâton, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de prises.

Un BATTER est un joueur offensif qui prend sa position dans le rectangle du frappeur.

BATTER RUNNER est un terme qui désigne le joueur offensif qui vient de terminer son passage au bâton jusqu'à ce qu'il soit retiré ou jusqu'à ce que l'action au cours de laquelle il est devenu coureur se termine.

Le BATTER'S BOX est la zone dans laquelle le frappeur doit se tenir pendant son passage au bâton.

Le BATTERY est le lanceur et le receveur.

BENCH OR DUGOUT désigne les places assises réservées aux joueurs, aux remplaçants et aux autres membres d'équipe en uniforme lorsqu'ils ne sont pas activement engagés sur le terrain de jeu.

Un BUNT est une balle frappée sans élan, mais rencontrée intentionnellement avec la batte et tapée lentement à l'intérieur du champ intérieur.

Un CALLED GAME est un match dans lequel, pour quelque raison que ce soit, l'arbitre en chef met fin au jeu.

Un CATCH est l'acte d'un joueur de champ qui consiste à prendre possession fermement, dans sa main ou son gant, d'une balle en vol et à la tenir solidement; à condition qu'il n'utilise pas sa casquette, son protecteur, sa

poche ou toute autre partie de son uniforme pour en prendre possession. Ce n'est toutefois pas une prise si, simultanément ou immédiatement après son contact avec la balle, il entre en collision avec un joueur, ou avec un mur, ou s'il tombe, et qu'à la suite de cette collision ou de cette chute, il échappe la balle. Ce n'est pas une prise si un joueur de champ touche une balle volante qui frappe ensuite un membre de l'équipe offensive ou un arbitre, puis est attrapée par un autre joueur défensif. Si le joueur de champ a effectué la prise et échappe la balle alors qu'il est en train d'effectuer un lancer après la prise, la balle est réputée avoir été attrapée. Pour établir la validité de la prise, le joueur de champ doit tenir la balle assez longtemps pour prouver qu'il a le contrôle complet de la balle et que son relâchement de la balle est volontaire et intentionnel. Une prise est légale si la balle est finalement tenue par un joueur de champ quelconque, même si elle est jonglée, ou tenue par un autre joueur de champ avant qu'elle ne touche le sol. Les coureurs peuvent quitter leurs buts dès l'instant où le premier joueur de champ touche la balle. Un joueur de champ peut passer par-dessus une clôture, une rampe, une corde ou toute autre ligne de démarcation pour effectuer une prise. Il peut sauter sur le dessus d'une rampe, ou d'une toile qui peut se trouver en territoire fausse. Aucune interférence ne doit être autorisée lorsqu'un joueur de champ passe par-dessus une clôture, une rampe, une corde ou dans une tribune pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques. Si un joueur de champ, tentant une prise au bord de l'abri, est « retenu » et empêché d'une chute apparente par un joueur ou des joueurs de l'une ou l'autre équipe et que la prise est effectuée, elle doit être accordée.

Le CATCHER est le joueur de champ qui prend sa position derrière le marbre.

Le CATCHER'S BOX est la zone dans laquelle le receveur doit se tenir jusqu'à ce que le lanceur effectue le lancer.

Le CLUB est une personne ou un groupe de personnes chargé de constituer le personnel de l'équipe, de fournir le terrain de jeu et les installations requises, et de représenter l'équipe dans ses relations avec la ligue.

Un COACH est un membre d'équipe en uniforme désigné par le gérant pour accomplir les tâches que le gérant peut lui assigner, telles que, sans s'y limiter, celle d'entraîneur de base.

Un DEAD BALL est une balle hors jeu en raison d'une suspension temporaire du jeu créée légalement.

Le DEFENSE (ou DEFENSIVE) est l'équipe, ou tout joueur de l'équipe, sur le terrain.

Un DOUBLE HEADER est constitué de deux matchs régulièrement programmés ou reprogrammés, joués successivement et immédiatement.

Un DOUBLE PLAY est une action de la défense au cours de laquelle deux joueurs offensifs sont retirés à la suite d'une action continue, à condition qu'il n'y ait pas d'erreur entre les retraits.

(a) Un double jeu forcé est un double jeu dans lequel les deux retraits sont des jeux forcés.

(b) Un double jeu forcé inversé est un jeu dans lequel le premier retrait est un jeu forcé et le second retrait est réalisé sur un coureur pour lequel la force est annulée en raison du premier retrait. Exemples de jeux forcés inversés : coureur au premier but, un retrait ; le frappeur frappe vers le joueur de premier but, qui touche le premier but (un retrait) et lance au joueur de deuxième but ou à l'arrêt-court pour le second retrait (un jeu avec touche). Autre exemple : buts remplis, aucun retrait ; le frappeur frappe vers le joueur de troisième but, qui touche le troisième but (un retrait) ; puis lance au receveur pour le second retrait (un jeu avec touche).

Noms et indicateurs observés : DUGOUT (See definition of BENCH).

Un FAIR BALL est une balle frappée qui s'arrête sur le terrain des fausses balles entre le marbre et la première base, ou entre le marbre et la troisième base, ou qui se trouve sur ou au-dessus du territoire des fausses balles lorsqu'elle rebondit vers le champ extérieur au-delà de la première ou de la troisième base, ou qui touche la première, la deuxième ou la troisième base, ou qui tombe pour la première fois sur le territoire des fausses balles

sur ou au-delà de la première base ou de la troisième base, ou qui, alors qu'elle est sur ou au-dessus du territoire des fausses balles, touche la personne d'un arbitre ou d'un joueur, ou qui, alors qu'elle est au-dessus du territoire des fausses balles, sort du terrain de jeu en vol. Un ballon des fausses balles doit être jugé selon la position relative de la balle et de la ligne des fausses balles, y compris le poteau des fausses balles, et non selon que le joueur de champ est sur le territoire des fausses balles ou non au moment où il touche la balle. Si un ballon atterrit dans le champ intérieur entre le marbre et la première base, ou entre le marbre et la troisième base, puis rebondit vers le territoire des fausses balles sans toucher un joueur ou un arbitre et avant de passer la première ou la troisième base, c'est une fausse balle ; ou si la balle s'arrête sur le territoire des fausses balles ou est touchée par un joueur sur le territoire des fausses balles, c'est une fausse balle. Si un ballon atterrit sur ou au-delà de la première ou de la troisième base puis rebondit vers le territoire des fausses balles, c'est un coup sûr. Les clubs érigent de plus en plus des poteaux des fausses balles hauts à la ligne de clôture avec un filet métallique s'étendant le long du côté du poteau sur le territoire des fausses balles au-dessus de la clôture pour permettre aux arbitres de juger plus précisément les balles des fausses balles et les balles régulières.

FAIR TERRITORY est cette partie du terrain de jeu comprise à l'intérieur et y compris les lignes de première et de troisième base, depuis le marbre jusqu'au bas de la clôture du terrain de jeu et perpendiculairement vers le haut. Toutes les lignes de fausse balle sont en territoire des bonnes balles.

Un FIELDER est tout joueur défensif.

Le CHOICE DE FIELDER est l'action d'un joueur de champ qui maîtrise un roulant en territoire des bonnes balles et, au lieu de lancer à la première base pour retirer le frappeur-coureur, lance à une autre base pour tenter de retirer un coureur précédent. Le terme est aussi utilisé par les marqueurs

(a) pour rendre compte de l'avance du frappeur-coureur qui gagne une ou plusieurs bases supplémentaires lorsque le joueur de champ qui maîtrise son coup sûr tente de retirer un coureur précédent ;

(b) pour rendre compte de l'avance d'un coureur (autrement que par base volée ou erreur) pendant qu'un joueur de champ tente de retirer un autre coureur ; et

(c) pour rendre compte de l'avance d'un coureur réalisée uniquement en raison de l'indifférence de l'équipe défensive (vol non défendu).

Un FLY BALL est une balle frappée qui s'élève haut dans les airs en vol.

Un FORCE PLAY est une action de jeu dans laquelle un coureur perd légalement son droit d'occuper une base du fait que le frappeur devient coureur. La confusion concernant cette action est levée en se rappelant que fréquemment la situation de « jeu forcé » est supprimée pendant l'action. Exemple : Un homme au premier but, un retrait, balle frappée sèchement vers le joueur de première base qui touche le coussin et le frappeur-coureur est retiré. Le jeu forcé est supprimé à ce moment et le coureur avançant vers le deuxième but doit être touché. S'il y avait eu un coureur au troisième ou au deuxième but, et que l'un de ces coureurs avait marqué avant le retrait par toucher au deuxième but, le point compte. Si le joueur de première base avait lancé au deuxième but et que la balle avait ensuite été retournée au premier but, le jeu au deuxième but était un retrait forcé, faisant deux retraits, et le lancer de retour au premier but avant le coureur aurait fait trois retraits. Dans ce cas, aucun point ne compterait. Exemple : Pas un retrait forcé. Un retrait. Coureur au premier et au troisième but. Le frappeur est retiré en chandelle. Deux retraits. Le coureur au troisième but touche son coussin après la prise et marque. Le coureur au premier but tente de retoucher avant que le lancer du joueur de champ n'atteigne le joueur de première base, mais ne revient pas à temps et est retiré. Trois retraits. Si, selon le jugement de l'arbitre, le coureur du troisième but a touché le marbre avant que la balle ne soit tenue à la première base, le point compte.

Un FORFEITED GAME est un match déclaré terminé par l'arbitre en chef en faveur de l'équipe offensée par le score de 9 à 0, pour violation des règles.

Un FOUL BALL est une balle frappée qui s'immobilise en territoire de fausse balle entre le marbre et la première base, ou entre le marbre et la troisième base, ou qui rebondit au-delà de la première ou de la troisième base sur ou au-dessus du territoire de fausse balle, ou qui tombe d'abord en territoire de fausse balle au-delà de la première ou de la troisième base, ou qui, alors qu'elle est sur ou au-dessus du territoire de fausse balle, touche la personne d'un arbitre ou d'un joueur, ou tout objet étranger au sol naturel. Une chandelle de fausse balle doit être jugée selon la position relative de la balle et de la ligne de fausse balle, y compris le poteau de fausse balle, et non selon que le joueur de champ intérieur est en territoire de fausse balle ou de bonnes balles au moment où il touche la balle. Une balle frappée non touchée par un joueur de champ, qui frappe la plaque du lanceur et rebondit en territoire de fausse balle, entre le marbre et la première base, ou entre le marbre et la troisième base, est une fausse balle.

FOUL TERRITORY est cette partie du terrain de jeu située à l'extérieur des lignes de première et de troisième base prolongées jusqu'à la clôture et perpendiculairement vers le haut.

Un FOUL TIP est une balle frappée qui va de façon vive et directe de la batte aux mains du receveur et est légalement attrapée. Ce n'est pas une pointe de fausse balle à moins d'être attrapée, et toute pointe de fausse balle attrapée est une prise, et la balle est en jeu. Ce n'est pas une prise s'il s'agit d'un rebond, à moins que la balle n'ait d'abord touché le gant ou la main du receveur.

Un GROUND BALL est une balle frappée qui roule ou rebondit près du sol.

L'HOME TEAM est l'équipe sur le terrain de laquelle le match est joué, ou si le match est joué sur un terrain neutre, l'équipe locale est désignée d'un commun accord.

ILLEGAL (ou ILLEGALLY) est contraire aux présentes règles.

Un ILLEGAL PITCH est (1) un lancer effectué au frappeur lorsque le lanceur n'a pas son pied de pivot en contact avec la plaque du lanceur ; (2) un lancer rapide de retour. Un lancer illégal lorsque des coureurs sont sur les bases est un balk.

Un INFIELDER est un joueur de champ qui occupe une position dans le champ intérieur.

Un INFIELD FLY est une balle volante régulière (à l'exclusion d'une ligne drive et d'une tentative d'amorti) qui peut être attrapée par un joueur de champ intérieur avec un effort ordinaire, lorsque les première et deuxième bases, ou les première, deuxième et troisième bases sont occupées, avant que deux joueurs ne soient retirés. Le lanceur, le receveur et tout joueur de champ extérieur qui se place au champ intérieur sur le jeu sont considérés comme des joueurs de champ intérieur aux fins de la présente règle. Lorsqu'il apparaît évident qu'une balle frappée sera un Infield Fly, l'arbitre doit immédiatement annoncer « Infield Fly » au bénéfice des coureurs. Si la balle est près des lignes de base, l'arbitre doit annoncer « Infield Fly, si Fair ». La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au risque que la balle soit attrapée, ou retoucher et avancer après que la balle a été touchée, comme sur toute balle volante. Si la frappe devient une fausse balle, elle est traitée comme toute fausse balle. Si un Infield Fly annoncé est laissé tomber sans être touché au sol, et rebondit en fausse balle avant de dépasser la première ou la troisième base, c'est une fausse balle. Si un Infield Fly annoncé tombe sans être touché au sol en dehors de la ligne de base, et rebondit en bonne balle avant de dépasser la première ou la troisième base, c'est un Infield Fly. Sur la règle de l'infield fly, l'arbitre doit juger si la balle aurait pu ordinairement être traitée par un joueur de champ intérieur et non selon quelque limitation arbitraire telle que le gazon ou les lignes de base. L'arbitre doit également juger qu'une balle est un infield fly, même si elle est traitée par un joueur de champ extérieur, si, selon son jugement, la balle aurait pu être traitée aussi facilement par un joueur de champ intérieur. L'infield fly ne doit en aucun cas être considéré comme un jeu d'appel. Le jugement de l'arbitre doit prévaloir, et la décision doit être prise immédiatement. Lorsqu'un infield fly est annoncé, les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques. Si, sur un infield fly, le joueur de champ intérieur laisse intentionnellement tomber une balle régulière, la balle reste

en jeu malgré les dispositions de la Règle 6.05 (L). La règle de l'infield fly prévaut.

IN FLIGHT décrit une balle frappée, lancée ou pitchée qui n'a pas encore touché le sol ou un objet autre qu'un joueur de champ.

IN JEOPARDY est un terme indiquant que la balle est en jeu et qu'un joueur offensif peut être retiré.

Un INNING est la portion d'un match durant laquelle les équipes alternent en attaque et en défense et durant laquelle il y a trois retraits pour chaque équipe. Le temps au bâton de chaque équipe est une demi-manche.

Noms et indicateurs observés : INTERFERENCE.

(a) L'interférence offensive est un acte de l'équipe au bâton qui interfère avec, gêne, entrave, empêche ou trouble tout joueur de champ tentant de réaliser un jeu. Si l'arbitre déclare le frappeur, le coureur-frappeur ou un coureur retiré pour interférence, tous les autres coureurs doivent retourner à la dernière base qui, selon le jugement de l'arbitre, a été légalement touchée au moment de l'interférence, sauf disposition contraire des présentes règles. Dans le cas où le coureur-frappeur n'a pas atteint la première base, tous les coureurs doivent retourner à la base occupée en dernier au moment du lancer.

(b) L'interférence défensive est un acte d'un joueur de champ qui gêne ou empêche un frappeur de frapper un lancer.

(c) Il y a ingérence de l'arbitre (1) lorsque l'arbitre gêne, entrave ou empêche le lancer du receveur tentant d'empêcher un vol de base, ou (2) lorsqu'une balle juste touche un arbitre en territoire juste avant de passer un joueur de champ.

(d) Il y a ingérence de spectateur lorsqu'un spectateur se penche hors des gradins, ou pénètre sur le terrain de jeu, et touche une balle en jeu.

En cas de toute ingérence, la balle est morte.

THE LEAGUE est un groupe de clubs dont les équipes s'affrontent selon un calendrier préétabli en vertu des présentes règles pour le championnat de la ligue.

THE LEAGUE PRESIDENT fait appliquer les règles officielles, tranche tout litige relatif aux règles et statue sur toute partie contestée. Le président de la ligue peut, à sa discrétion, infliger une amende ou suspendre tout joueur, entraîneur, gérant ou arbitre pour violation des présentes règles.

LEGAL (ou LEGALLY) est conforme aux présentes règles.

Une LIVE BALL est une balle qui est en jeu.

Une LINE DRIVE est une balle frappée qui va de manière vive et directe de la batte vers un joueur de champ sans toucher le sol.

Le MANAGER est une personne désignée par le club pour être responsable des actions de l'équipe sur le terrain et pour représenter l'équipe dans les communications avec l'arbitre et l'équipe adverse. Un joueur peut être désigné gérant.

(a) Le club doit désigner le gérant auprès du président de la ligue ou de l'arbitre en chef au moins trente minutes avant l'heure de début prévue de la partie.

(b) Le gérant peut informer l'arbitre qu'il a délégué à un joueur ou à un entraîneur des fonctions spécifiques prescrites par les règles, et toute action de ce représentant désigné est officielle. Le gérant est toujours responsable de la conduite de son équipe, du respect des règles officielles et de la déférence envers les arbitres.

(c) Si un gérant quitte le terrain, il doit désigner un joueur ou un entraîneur comme remplaçant, et ce gérant

remplaçant a les fonctions, droits et responsabilités du gérant. Si le gérant omet ou refuse de désigner son remplaçant avant de partir, l'arbitre en chef désigne un membre de l'équipe comme gérant remplaçant.

L'OBSTRUCTION est l'acte d'un joueur de champ qui, alors qu'il n'est pas en possession de la balle et n'est pas en action de jouer la balle, entrave la progression de tout coureur. Si un joueur de champ est sur le point de recevoir une balle lancée et si la balle est en vol directement vers lui et suffisamment près de lui pour qu'il doive occuper sa position pour recevoir la balle, il peut être considéré comme étant "en action de jouer une balle". Il appartient entièrement au jugement de l'arbitre de déterminer si un joueur de champ est en action de jouer une balle. Après qu'un joueur de champ a tenté de jouer une balle et l'a manquée, il ne peut plus être "en action de jouer" la balle. Par exemple : un joueur de champ intérieur plonge sur une balle au sol, la balle le dépasse et il continue de rester allongé au sol et retarde la progression du coureur ; il a très probablement obstrué le coureur.

OFFENSE est l'équipe, ou tout joueur de l'équipe, à la batte.

OFFICIAL SCORER. Voir la règle 10.00.

Un OUT est l'un des trois retraits obligatoires d'une équipe en attaque pendant son passage à la batte.

Un OUTFIELDER est un joueur de champ qui occupe une position dans le champ extérieur, qui est la zone du terrain de jeu la plus éloignée du marbre.

OVERSLIDE (ou OVERSLIDING) est l'acte d'un joueur en attaque lorsque sa glissade vers une base, sauf lorsqu'il avance du marbre vers la première base, se fait avec un tel élan qu'il perd le contact avec la base.

Un PENALTY est l'application des présentes règles à la suite d'un acte illégal.

La PERSON d'un joueur ou d'un arbitre est toute partie de son corps, de ses vêtements ou de son équipement.

Un PITCH est une balle lancée au batteur par le lanceur. Tous les autres lancers de la balle d'un joueur à un autre sont des balles lancées.

Un PITCHER est le joueur de champ désigné pour lancer la balle au batteur.

Le PIVOT FOOT DU PITCHER est le pied qui est en contact avec la plaque du lanceur au moment où il lance la balle.

« PLAY » est l'ordre de l'arbitre de commencer la partie ou de reprendre le jeu après toute balle morte.

Un lancer QUICK RETURN est un lancer effectué avec l'intention évidente de surprendre le batteur. C'est un lancer illégal.

REGULATION GAME. Voir les règles 4.10 et 4.11.

Un RETOUCH est l'acte d'un coureur qui revient à un but comme légalement requis.

Un RUN (ou SCORE) est le point marqué par un joueur offensif qui progresse du batteur au coureur et touche les premier, deuxième, troisième et quatrième buts dans cet ordre.

Un RUN DOWN est l'acte de la défense dans une tentative d'éliminer un coureur entre les buts.

Un RUNNER est un joueur offensif qui avance vers un but, le touche ou y revient.

« SAFE » est une déclaration de l'arbitre selon laquelle un coureur a droit au but qu'il tentait d'atteindre.

SET POSITION est l'une des deux positions de lancer légales.

SQUEEZE PLAY est un terme désignant une action où une équipe, avec un coureur au troisième but, tente de faire marquer ce coureur au moyen d'un amorti.

Noms et indicateurs observés : A STRIKE is a legal pitch when so called by the umpire, which_; (a) Is struck at by the batter and is missed;.

(b) N'est pas frappée, si une partie quelconque de la balle traverse une partie quelconque de la zone de strike ;

Noms et indicateurs observés : (c) Is fouled by the batter when he has less than two strikes;; (d) Is bunted foul;; (e) Touches the batter as he strikes at it;; (f) Touches the batter in flight in the strike zone; or.

(g) Devient une fausse pointe.

La STRIKE ZONE est la zone au-dessus du marbre dont la limite supérieure est une ligne horizontale au point médian entre le haut des épaules et le haut du pantalon de l'uniforme, et dont la limite inférieure est une ligne au creux sous la rotule. La zone de strike est déterminée à partir de la position du batteur lorsque celui-ci se prépare à frapper une balle lancée.

Un SUSPENDED GAME est une partie interrompue qui doit être achevée à une date ultérieure.

Un TAG est l'action d'un joueur de champ touchant une base avec son corps tout en tenant fermement et solidement la balle dans sa main ou son gant ; ou touchant un coureur avec la balle, ou avec sa main ou son gant tenant la balle, tout en tenant fermement et solidement la balle dans sa main ou son gant.

Un THROW est l'acte de propulser la balle avec la main et le bras vers un objectif donné et doit toujours être distingué du lancer.

Un TIE GAME est une partie réglementaire qui est interrompue lorsque chaque équipe a le même nombre de points.

« TIME » est l'annonce par un arbitre d'une interruption légale du jeu, pendant laquelle la balle est morte.

TOUCH. Toucher un joueur ou un arbitre, c'est toucher toute partie de son corps, de ses vêtements ou de son équipement.

Un TRIPLE PLAY est un jeu défensif au cours duquel trois joueurs offensifs sont retirés à la suite d'une action continue, à condition qu'il n'y ait pas d'erreur entre les retraits.

Un WILD PITCH est un lancer si haut, si bas ou si à l'écart du marbre qu'il ne peut être maîtrisé avec un effort ordinaire par le receveur.

WIND UP POSITION est l'une des deux positions légales de lancer.

Noms et indicateurs observés : BASEBALL RULES: 3.00 GAME PRELIMINARIES; 3.01 Before the game begins the umpire shall:.

(a) Exiger l'observation stricte de toutes les règles régissant les instruments de jeu et l'équipement des joueurs ;

(b) S'assurer que toutes les lignes de jeu (lignes épaisses des schémas n° 1 et n° 2) sont tracées à la chaux, à la craie ou avec toute autre matière blanche facilement distinguishable du sol ou de l'herbe ;

(c) Recevoir du club recevant une provision de balles réglementaires, dont le nombre et la fabrication doivent être certifiés au club recevant par le président de la ligue. Chaque balle doit être enfermée dans un emballage scellé portant la signature du président de la ligue, et le sceau ne doit être brisé qu'immédiatement avant l'heure du match, moment où l'arbitre doit ouvrir chaque emballage pour inspecter la balle et en retirer le lustre. L'arbitre est seul juge de l'aptitude des balles à être utilisées dans le match ;

(d) Être assuré par le club recevant qu'au moins une douzaine de balles de réserve réglementaires sont immédiatement disponibles pour utilisation si nécessaire ;

(e) Avoir en sa possession au moins deux balles de rechange et devoir réapprovisionner ce stock de balles de

rechange selon les besoins tout au long du match. Ces balles de rechange doivent être mises en jeu lorsque_

(1) Une balle a été frappée hors du terrain de jeu ou dans la zone des spectateurs ;

Noms et indicateurs observés : (2) A ball has become discolored or unfit for further use;.

(3) Le lanceur demande une telle balle de rechange. L'arbitre ne doit pas remettre de balle de rechange au lanceur avant la fin du jeu et tant que la balle précédemment utilisée n'est pas morte. Après qu'une balle lancée ou frappée est sortie du terrain de jeu, le jeu ne doit pas reprendre avec une balle de rechange avant que les coureurs aient atteint les bases auxquelles ils ont droit. Après qu'un coup de circuit a été frappé hors du terrain de jeu, l'arbitre ne doit remettre une nouvelle balle ni au lanceur ni au receveur avant que le frappeur ayant réussi le coup de circuit ait franchi le marbre.

3.02 Aucun joueur ne doit intentionnellement décolorer ou endommager la balle en la frottant avec de la terre, de la colophane, de la paraffine, de la réglisse, du papier de verre, du papier émeri ou toute autre substance étrangère.

PENALTY : L'arbitre doit exiger la balle et exclure le fautif du match. Si l'arbitre ne peut pas identifier le fautif, et si le lanceur remet une telle balle décolorée ou endommagée au frappeur, le lanceur sera immédiatement exclu du match et sera automatiquement suspendu pour dix jours.

3.03 Un joueur, ou des joueurs, peut être remplacé pendant un match à tout moment où la balle est morte. Un joueur remplaçant doit frapper à la position du joueur remplacé dans l'ordre de frappe de l'équipe. Un joueur une fois retiré d'un match ne peut pas y revenir. Si un remplaçant entre en jeu à la place d'un joueur-manager, le manager peut ensuite se rendre aux lignes de coaching à sa discrétion. Lorsque deux joueurs remplaçants ou plus de l'équipe en défense entrent en jeu en même temps, le manager doit, immédiatement avant qu'ils prennent leurs positions en tant que joueurs de champ, désigner à l'arbitre en chef les positions de ces joueurs dans l'ordre de frappe de l'équipe et l'arbitre en chef doit en informer le marqueur officiel. Si cette information n'est pas immédiatement communiquée à l'arbitre en chef, il aura l'autorité pour désigner les places des remplaçants dans l'ordre de frappe. Un lanceur ne peut changer pour une autre position qu'une seule fois au cours de la même manche ; par exemple, le lanceur ne sera pas autorisé à assumer une position autre que celle de lanceur plus d'une fois dans la même manche. Tout joueur autre qu'un lanceur remplaçant un joueur blessé aura droit à cinq lancers d'échauffement. (Voir la règle 8.03 pour les lanceurs.)

3.04 Un joueur dont le nom figure sur l'ordre de frappe de son équipe ne peut devenir coureur remplaçant pour un autre membre de son équipe. Cette règle vise à éliminer la pratique des soi-disant coureurs de courtoisie. Aucun joueur en jeu ne sera autorisé à agir comme coureur de courtoisie pour un coéquipier. Aucun joueur qui a été en jeu et qui a été retiré pour un remplaçant ne peut revenir comme coureur de courtoisie. Tout joueur qui n'est pas dans la formation, s'il est utilisé comme coureur, sera considéré comme un joueur remplaçant.

3.05 (a) Le lanceur désigné dans l'ordre de frappe remis à l'arbitre en chef, conformément aux règles 4.01 (a) et 4.01 (b), doit lancer au premier frappeur ou à tout frappeur remplaçant jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou atteigne le premier but, à moins que le lanceur ne subisse une blessure ou une maladie qui, de l'avis de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.

(b) Si le lanceur est remplacé, le lanceur remplaçant doit lancer au frappeur alors au bâton, ou à tout frappeur remplaçant, jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou atteigne le premier but, ou jusqu'à ce que l'équipe en attaque soit retirée, à moins que le lanceur remplaçant ne subisse une blessure ou une maladie qui, de l'avis de l'arbitre en chef, l'empêche de continuer à jouer comme lanceur.

(c) Si un remplacement irrégulier est effectué pour le lanceur, l'arbitre doit ordonner au lanceur régulier de revenir en jeu jusqu'à ce que les dispositions de cette règle soient remplies. Si le lanceur irrégulier est autorisé à

lancer, tout jeu qui en résulte est valable. Le lanceur irrégulier devient le lanceur régulier dès qu'il effectue son premier lancer au frappeur, ou dès qu'un coureur est retiré. Si un gérant tente de retirer un lanceur en violation de la règle 3.05 (c), l'arbitre doit informer le gérant du club fautif que cela ne peut être fait. Si, par hasard, l'arbitre en chef a, par inadvertance, annoncé l'entrée du lanceur irrégulier, il doit tout de même corriger la situation avant que le lanceur irrégulier ne lance. Une fois que le lanceur irrégulier effectue un lancer, il devient le lanceur régulier.

3.06 Le gérant doit informer immédiatement l'arbitre en chef de tout remplacement et doit indiquer à l'arbitre en chef la place du remplaçant dans l'ordre de frappe. Les joueurs pour lesquels des remplacements ont été effectués peuvent rester avec leur équipe sur le banc ou peuvent faire s'échauffer les lanceurs. Si un gérant se remplace lui-même par un autre joueur, il peut continuer à diriger son équipe depuis le banc ou la boîte du coach. Les arbitres ne doivent pas permettre aux joueurs pour lesquels des remplacements ont été effectués, et qui sont autorisés à rester sur le banc, d'adresser des remarques à tout joueur ou gérant adverse, ou aux arbitres.

3.07 L'arbitre en chef, après avoir été informé, doit immédiatement annoncer, ou faire annoncer, chaque remplacement.

3.08 (a) Si aucun remplacement n'est annoncé, le remplaçant est considéré comme étant entré en jeu lorsque_

Noms et indicateurs observés : (1) If a pitcher, he takes his place on the pitcher's plate;; (2) If a batter, he takes his place in the batter's box;.

(3) S'il s'agit d'un joueur de champ, il atteint la position habituellement occupée par le joueur de champ qu'il a remplacé, et le jeu commence ;

(4) S'il s'agit d'un coureur, il prend la place du coureur qu'il a remplacé.

(b) Tout jeu effectué par, ou sur, l'un des remplaçants non annoncés mentionnés ci-dessus est valable.

3.09 Les joueurs en uniforme ne doivent pas s'adresser aux spectateurs ni se mêler à eux, ni s'asseoir dans les tribunes avant, pendant ou après un match. Aucun gérant, entraîneur ou joueur ne doit s'adresser à un spectateur avant ou pendant un match. Les joueurs des équipes adverses ne doivent pas fraterniser à aucun moment lorsqu'ils sont en uniforme.

3.10 (a) Le gérant de l'équipe locale est seul juge pour déterminer si un match doit commencer en raison de conditions météorologiques inappropriées ou de l'état impraticable du terrain, sauf pour le second match d'un programme double. EXCEPTION : Toute ligue peut autoriser de façon permanente son président à suspendre l'application de cette règle à cette ligue pendant les dernières semaines de sa saison de championnat afin de garantir que le championnat soit décidé chaque année sur ses mérites. Lorsque le report, et l'éventuelle non-tenue, d'un match de la série finale d'une saison de championnat entre deux équipes quelconques pourrait affecter le classement final d'un club quelconque de la ligue, le président, sur appel de tout club de la ligue, peut assumer l'autorité accordée au gérant de l'équipe locale par cette règle.

(b) L'arbitre en chef du premier match est seul juge pour déterminer si le second match d'un programme double ne doit pas commencer en raison de conditions météorologiques inappropriées ou de l'état impraticable du terrain.

(c) L'arbitre en chef est seul juge pour décider si et quand le jeu doit être suspendu pendant une partie en raison de conditions météorologiques inappropriées ou de l'état impropre du terrain de jeu ; pour décider si et quand le jeu doit reprendre après une telle suspension ; et pour décider si et quand une partie doit être terminée après une telle suspension. Il ne doit pas déclarer la partie terminée avant au moins trente minutes après avoir suspendu le jeu. Il peut prolonger la suspension aussi longtemps qu'il estime qu'il existe une chance de reprendre le jeu. L'arbitre en chef doit à tout moment s'efforcer de mener une partie à son terme. Son autorité pour

reprendre le jeu après une ou plusieurs suspensions pouvant atteindre trente minutes chacune est absolue et il ne doit terminer une partie que lorsqu'il apparaît qu'il n'existe aucune possibilité de la mener à son terme.

3.11 Entre les parties d'un programme double, ou chaque fois qu'une partie est suspendue en raison de l'état impropre du terrain de jeu, l'arbitre en chef exerce son contrôle sur les jardiniers et leurs assistants afin de rendre le terrain de jeu propre au jeu.

PENALTY : En cas de violation, l'arbitre en chef peut déclarer la partie perdue par forfait au profit de l'équipe visiteuse.

3.12 Lorsque l'arbitre suspend le jeu, il doit annoncer « Temps mort ». À l'annonce « Jouez » par l'arbitre, la suspension est levée et le jeu reprend. Entre l'annonce « Temps mort » et l'annonce « Jouez », la balle est morte.

3.13 Le gérant de l'équipe locale doit présenter à l'arbitre en chef et au gérant de l'équipe adverse toutes les règles locales qu'il juge nécessaires concernant le débordement de spectateurs sur le terrain de jeu, les balles frappées ou lancées dans ce débordement, ou toute autre éventualité. Si ces règles sont acceptées par le gérant de l'équipe adverse, elles sont légales. Si ces règles ne sont pas acceptées par le gérant de l'équipe adverse, l'arbitre en chef doit établir et appliquer toutes règles locales spéciales qu'il juge rendues nécessaires par les conditions du terrain, lesquelles ne doivent pas entrer en conflit avec les règles officielles de jeu.

3.14 Les membres de l'équipe à l'attaque doivent emporter tous les gants et autres équipements hors du terrain et vers l'abri pendant que leur équipe est à la batte. Aucun équipement ne doit être laissé sur le terrain, que ce soit en territoire des bonnes ou des fausses balles.

3.15 Nul ne doit être autorisé sur le terrain de jeu pendant un match, à l'exception des joueurs et entraîneurs en uniforme, des gérants, des photographes de presse autorisés par l'équipe recevante, des arbitres, des officiers de la loi en uniforme et des gardiens ou autres employés du club recevant. En cas d'interférence involontaire avec le jeu par toute personne ci-dessus autorisée à se trouver sur le terrain de jeu (à l'exception des membres de l'équipe offensive participant au jeu, d'un entraîneur dans le rectangle d'entraîneur ou d'un arbitre), la balle est vivante et en jeu. Si l'interférence est intentionnelle, la balle est morte au moment de l'interférence et l'arbitre impose les pénalités qui, selon lui, annuleront l'acte d'interférence.

NOTE : Voir la règle 7.11 pour les personnes exceptées ci-dessus, voir aussi la règle 7.08 (b).

La question de l'interférence intentionnelle ou involontaire doit être tranchée sur la base de l'action de la personne. Par exemple : un ramasseur de battes, un préposé aux balles, un policier, etc., qui tente d'éviter d'être touché par une balle lancée ou frappée mais est tout de même touché par la balle serait impliqué dans une interférence involontaire. Si, toutefois, il donne un coup de pied dans la balle, la ramasse ou la pousse, cela est considéré comme une interférence intentionnelle, quelles qu'aient pu être ses pensées.

PLAY : Le frappeur frappe la balle vers l'arrêt-court, qui field la balle mais lance de façon imprécise au-delà du joueur de premier but. L'entraîneur offensif au premier but, pour éviter d'être touché par la balle, tombe au sol et le joueur de premier but, en route pour récupérer la balle lancée imprécisément, heurte l'entraîneur ; le coureur-frappeur finit finalement au troisième but. La question est posée de savoir si l'arbitre doit signaler une interférence de la part de l'entraîneur. Cela relève du jugement de l'arbitre et si l'arbitre estime que l'entraîneur a fait tout son possible pour éviter d'interférer avec le jeu, aucune interférence n'a besoin d'être signalée. S'il apparaît à l'arbitre que l'entraîneur faisait manifestement seulement semblant de ne pas chercher à interférer, l'arbitre doit signaler l'interférence.

3.16 Lorsqu'il y a interférence d'un spectateur avec une balle lancée ou frappée, la balle est morte au moment de l'interférence et l'arbitre impose les pénalités qui, selon lui, annuleront l'acte d'interférence.

APPROVED RULING : Si l’interférence d’un spectateur empêche clairement un joueur de champ de rattraper une

balle volante, l'arbitre doit déclarer le frappeur retiré. Il y a une différence entre une balle lancée ou frappée dans les gradins, qui touche un spectateur et est ainsi hors jeu même si elle rebondit sur le terrain, et un spectateur qui pénètre sur le terrain ou passe par-dessus, sous ou à travers une barrière et touche une balle en jeu ou touche ou interfère autrement avec un joueur. Dans ce dernier cas, il s'agit clairement d'une intention délibérée et cela doit être traité comme une interférence intentionnelle conformément à la règle 3.15. Le frappeur et les coureurs doivent être placés là où, selon le jugement de l'arbitre, ils se seraient trouvés si l'interférence n'avait pas eu lieu. Aucune interférence ne doit être accordée lorsqu'un joueur de champ passe par-dessus une clôture, une rampe, une corde ou dans une tribune pour rattraper une balle. Il le fait à ses propres risques. Toutefois, si un spectateur tend la main du côté du terrain de jeu de cette clôture, rampe ou corde et empêche clairement le joueur de champ de rattraper la balle, alors le frappeur doit être déclaré retiré pour l'interférence du spectateur. Exemple : coureur au troisième but, un retrait et un frappeur frappe une balle volante profondément vers le champ extérieur (bonne ou fausse). Un spectateur interfère clairement avec le joueur de champ extérieur qui tente de rattraper la balle volante. L'arbitre déclare le frappeur retiré pour interférence du spectateur. La balle est morte au moment de la décision. L'arbitre décide qu'en raison de la distance à laquelle la balle a été frappée, le coureur au troisième but aurait marqué après la prise si le joueur de champ avait attrapé la balle qui a fait l'objet de l'interférence ; par conséquent, le coureur est autorisé à marquer. Tel ne serait peut-être pas le cas si une telle balle en chandelle avait fait l'objet d'une interférence à une courte distance du marbre.

3.17 Les joueurs et remplaçants des deux équipes doivent se confiner à leurs bancs d'équipe, sauf s'ils participent effectivement au jeu, se préparent à entrer en jeu ou entraînent au premier ou au troisième but. Nul autre que les joueurs, remplaçants, gérants, entraîneurs, préparateurs physiques et ramasseurs de battes ne doit occuper un banc pendant un match.

PENALTY : En cas d'infraction, l'arbitre peut, après avertissement, expulser le fautif du terrain. Les joueurs inscrits sur la liste des blessés sont autorisés à participer aux activités d'avant-match et à s'asseoir sur le banc pendant un match, mais ne peuvent prendre part à aucune activité pendant le match, telle que l'échauffement d'un lanceur, les chambrages depuis le banc, etc. Les joueurs blessés ne sont pas autorisés à pénétrer sur l'aire de jeu à quelque moment ou à quelque fin que ce soit pendant le match.

3.18 L'équipe receveuse doit assurer une protection policière suffisante pour préserver l'ordre. Si une ou plusieurs personnes pénètrent sur le terrain pendant un match et interfèrent de quelque manière que ce soit avec le jeu, l'équipe visiteuse peut refuser de jouer jusqu'à ce que le terrain soit dégagé.

PENALTY : Si le terrain n'est pas évacué dans un délai raisonnable, qui ne doit en aucun cas être inférieur à quinze minutes après le refus de l'équipe visiteuse de jouer, l'arbitre peut déclarer le match perdu pour l'équipe visiteuse.

Noms et indicateurs observés : BASEBALL RULES: 4.00 STARTING AND ENDING A GAME.

4.01 À moins que le club recevant n'ait donné un préavis que le match a été reporté ou sera retardé au départ, l'arbitre, ou les arbitres, doit entrer sur le terrain de jeu cinq minutes avant l'heure fixée pour le début du match et se rendre directement au marbre où il sera rejoint par les gérants des équipes adverses. Dans l'ordre :

(a) D'abord, le gérant de l'équipe recevante doit remettre son ordre de frappe à l'arbitre en chef, en double exemplaire.

(b) Ensuite, le gérant de l'équipe visiteuse doit remettre son ordre de frappe à l'arbitre en chef, en double exemplaire.

(c) L'arbitre en chef doit s'assurer que l'original et les copies des ordres de frappe respectifs sont identiques, puis remettre une copie de chaque ordre de frappe au gérant adverse. La copie conservée par l'arbitre est l'ordre de frappe officiel. La remise de l'ordre de frappe par l'arbitre établit les ordres de frappe. Par la suite, aucun remplacement ne doit être effectué par l'un ou l'autre gérant, sauf dans les cas prévus par les règles.

(d) Dès que l'ordre de frappe de l'équipe locale est remis à l'arbitre en chef, les arbitres sont responsables du terrain de jeu et, à partir de ce moment, ils ont seuls l'autorité pour déterminer quand une partie doit être interrompue, suspendue ou reprise en raison des conditions météorologiques ou de l'état du terrain de jeu. Les erreurs manifestes dans l'ordre de frappe, qui sont remarquées par l'arbitre en chef avant qu'il n'annonce « Play » pour le début de la partie, doivent être portées à l'attention du gérant ou du capitaine de l'équipe en faute, afin que la correction puisse être effectuée avant le début de la partie. Par exemple, si un gérant a par inadvertance inscrit seulement huit hommes dans l'ordre de frappe, ou a inscrit deux joueurs portant le même nom de famille mais sans initiale d'identification, et que les erreurs sont remarquées par l'arbitre avant qu'il n'annonce « play », il doit faire corriger cette erreur ou ces erreurs avant d'annoncer « play » pour commencer la partie. Les équipes ne doivent pas être « piégées » plus tard par une erreur qui était manifestement involontaire et qui peut être corrigée avant le début de la partie.

4.02 Les joueurs de l'équipe recevante prennent leurs positions défensives, le premier frappeur de l'équipe visiteuse prend sa position dans le rectangle du frappeur, l'arbitre annonce « Play » et le match commence.

4.03 Lorsque la balle est mise en jeu au début ou pendant un match, tous les joueurs de champ autres que le receveur doivent se trouver en territoire des fausses balles.

(a) Le receveur doit se placer directement derrière le marbre. Il peut quitter sa position à tout moment pour attraper un lancer ou faire un jeu, sauf que lorsque le frappeur bénéficie d'un but sur balles intentionnel, le receveur doit se tenir les deux pieds à l'intérieur des lignes du rectangle du receveur jusqu'à ce que la balle quitte la main du lanceur.

PENALTY : Feinte illégale.

(b) Le lanceur, pendant l'acte de lancer la balle au frappeur, doit prendre sa position légale ;

(c) À l'exception du lanceur et du receveur, tout joueur de champ peut se placer n'importe où en territoire des fausses balles ;

(d) À l'exception du batteur, ou d'un coureur tentant de marquer, aucun joueur offensif ne doit franchir les lignes du receveur lorsque la balle est en jeu.

4.04 L'ordre de frappe doit être suivi tout au long du match, sauf si un joueur est remplacé par un autre. Dans ce cas, le remplaçant prend la place du joueur remplacé dans l'ordre de frappe.

4.05 (a) L'équipe à l'attaque doit placer deux entraîneurs de base sur le terrain pendant sa présence au bâton, l'un près du premier but et l'autre près du troisième but.

Noms et indicateurs observés : (b) Base coaches shall be limited to two in number and shall; (1) be in team uniform, and.

(2) rester à tout moment dans le rectangle de l'entraîneur.

PENALTY : L'entraîneur de base fautif sera expulsé du match et devra quitter le terrain de jeu. Il est de pratique courante depuis de nombreuses années que certains entraîneurs mettent un pied en dehors du rectangle d'entraîneur ou se tiennent à cheval ou autrement légèrement en dehors des lignes du rectangle d'entraîneur. L'entraîneur ne sera pas considéré comme sorti du rectangle à moins que le manager adverse ne se plaigne, et alors l'arbitre appliquera strictement la règle et exigera que tous les entraîneurs (des deux équipes) restent à tout moment dans le rectangle d'entraîneur. Il est également de pratique courante qu'un entraîneur ayant une action à sa base quitte le rectangle d'entraîneur pour signaler au joueur de glisser, d'avancer ou de revenir à une base. Cela peut être autorisé si l'entraîneur n'interfère en aucune manière avec l'action.

4.06 (a) Aucun manager, joueur, remplaçant, entraîneur, soigneur ou ramasseur de battes ne doit à aucun

moment, que ce soit depuis le banc, le rectangle d'entraîneur ou sur le terrain de jeu, ou ailleurs :

(1) Inciter, ou tenter d'inciter, par la parole ou par un signe, à une manifestation de spectateurs ;

(2) Utiliser un langage qui, de quelque manière que ce soit, se réfère ou porte atteinte aux joueurs adverses, à un arbitre ou à tout spectateur ;

(3) Demander « Temps », ou employer tout autre mot ou phrase ou commettre tout acte alors que la balle est vivante et en jeu dans le but évident de tenter de faire commettre un balk au lanceur.

(4) Établir intentionnellement un contact avec l'arbitre de quelque manière que ce soit.

(b) Aucun joueur de champ ne doit prendre position dans la ligne de vision du batteur et, avec une intention délibérée contraire à l'esprit sportif, agir de manière à distraire le batteur.

PENALTY : Le fautif est exclu du match et doit quitter le terrain de jeu, et, si un balk est commis, il est annulé.

4.07 Lorsqu'un manager, un joueur, un entraîneur ou un soigneur est expulsé d'un match, il doit quitter immédiatement le terrain et ne plus prendre part à ce match. Il doit rester dans le vestiaire ou se changer en vêtements de ville et soit quitter l'enceinte, soit prendre place dans les tribunes, bien à l'écart des abords du banc ou de l'enclos de son équipe. Si un manager, un entraîneur ou un joueur est suspendu, il ne peut se trouver dans l'abri des joueurs ni dans la cabine de presse pendant le déroulement d'un match.

4.08 Lorsque les occupants du banc d'un joueur manifestent violemment leur désapprobation d'une décision d'un arbitre, l'arbitre doit d'abord adresser un avertissement pour que cette désapprobation cesse. Si ces agissements se poursuivent :

PENALTY : L'arbitre doit ordonner aux fautifs de quitter le banc pour le vestiaire. S'il ne parvient pas à identifier le ou les fautifs, il peut faire évacuer le banc de tous les joueurs remplaçants. Le manager de l'équipe fautive a le privilège de rappeler sur le terrain de jeu uniquement les joueurs nécessaires au remplacement en cours de match.

4.09 HOW A TEAM SCORES.

(a) Un point est marqué chaque fois qu'un coureur avance légalement et touche successivement la première, la deuxième, la troisième et la quatrième base avant que trois joueurs ne soient retirés pour mettre fin à la manche.

EXCEPTION : Aucun point n'est marqué si le coureur atteint la quatrième base lors d'un jeu au cours duquel le troisième retrait est effectué

Noms et indicateurs observés : (1) by the batter runner before he touches first base;; (2) by any runner being forced out; or.

(3) par un coureur précédent déclaré retiré pour ne pas avoir touché l'un des buts.

(b) Lorsque le point victorieux est marqué lors de la dernière demi-manche d'un match réglementaire, ou lors de la dernière demi-manche d'une manche supplémentaire, à la suite d'un but sur balles, d'un frappeur atteint ou de toute autre action avec les buts remplis qui force le coureur au troisième but à avancer, l'arbitre ne doit pas déclarer le match terminé avant que le coureur forcé d'avancer depuis le troisième but ait touché le marbre et que le frappeur-coureur ait touché le premier but. Une exception s'appliquera si des spectateurs envahissent le terrain et empêchent physiquement le coureur de toucher le marbre ou le frappeur de toucher le premier but. Dans de tels cas, les arbitres accorderont au coureur le but en raison de l'obstruction des spectateurs.

PENALTY : Si le coureur en troisième refuse d'avancer et de toucher le marbre dans un délai raisonnable, l'arbitre annulera le point, déclarera le joueur fautif retiré et ordonnera la reprise du jeu. Si, avec deux retraits, le frappeur-coureur refuse d'avancer et de toucher le premier but, l'arbitre annulera le point, déclarera le joueur

fautif retiré et ordonnera la reprise du jeu. Si, avant deux retraits, le frappeur-coureur refuse d'avancer et de toucher le premier but, le point comptera, mais le joueur fautif sera déclaré retiré. Décision approuvée : aucun point ne doit être marqué pendant un jeu où le troisième retrait est réalisé par le frappeur-coureur avant qu'il ne touche le premier but. Exemple : un retrait, Jones au deuxième, Smith au premier. Le frappeur, Brown, frappe sûrement. Jones marque. Smith est retiré sur le lancer au marbre. Deux retraits. Mais Brown a manqué le premier but. La balle est lancée au premier, un appel est formulé et Brown est retiré. Trois retraits. Comme Jones a franchi le marbre pendant un jeu où le troisième retrait a été réalisé par le frappeur-coureur avant qu'il ne touche le premier but, le point de Jones ne compte pas. Décision approuvée : les coureurs suivants ne sont pas affectés par un acte d'un coureur précédent, sauf si deux retraits sont acquis. Exemple : un retrait, Jones au deuxième, Smith au premier, et le frappeur, Brown, frappe un coup de circuit à l'intérieur du terrain. Jones omet de toucher le troisième but en se rendant au marbre. Smith et Brown marquent. La défense garde la balle au troisième but, fait appel à l'arbitre et Jones est retiré. Les points de Smith et de Brown comptent. Décision approuvée : deux retraits, Jones au deuxième, Smith au premier et le frappeur, Brown, frappe un coup de circuit à l'intérieur du terrain. Les trois points franchissent le marbre. Mais Jones a manqué le troisième but et, sur appel, est déclaré retrait. Trois retraits. Les points de Smith et de Brown sont annulés. Aucun point sur le jeu. Décision approuvée : un retrait, Jones au troisième, Smith au deuxième. Le frappeur Brown est retiré sur un ballon attrapé au champ centre. Deux retraits. Jones marque après la prise et Smith marque sur un mauvais lancer au marbre. Mais Jones, sur appel, est jugé avoir quitté le troisième avant la prise et est retrait. Trois retraits. Aucun point. Décision approuvée : deux retraits, les buts remplis, le frappeur frappe un coup de circuit par-dessus la clôture. Le frappeur, sur appel, est déclaré retrait pour avoir manqué le premier but. Trois retraits. Aucun point ne compte. Voici un énoncé général qui couvre : lorsqu'un coureur manque un but et qu'un joueur de champ tient la balle sur un but manqué, ou sur le but occupé à l'origine par le coureur si un ballon est attrapé, et fait appel pour la décision de l'arbitre, le coureur est retrait lorsque l'arbitre accueille l'appel ; tous les coureurs peuvent marquer si possible, sauf qu'avec deux retraits le coureur est retrait au moment où il manque le but, si un appel est accueilli en ce qui concerne les coureurs suivants. Décision approuvée : un retrait, Jones au troisième, Smith au premier, et Brown est retiré sur un ballon au champ droit. Deux retraits. Jones touche le but et marque après la prise. Smith a tenté de revenir au premier mais le lancer du joueur de champ droit l'a devancé au but. trois retraits. Mais Jones a marqué avant que le lancer destiné à retirer Smith n'atteigne le premier but, donc le point de Jones compte. Ce n'était pas un jeu forcé.

4.10 (a) Un match réglementaire se compose de neuf manches, sauf s'il est prolongé en raison d'un score à égalité, ou écourté

(1) parce que l'équipe locale n'a besoin d'aucune de sa demi-neuvième manche ou seulement d'une fraction de celle-ci, ou

(2) parce que l'arbitre arrête le match.

EXCEPTION : Les ligues de la National Association peuvent adopter une règle prévoyant qu'un ou les deux matchs d'un programme double durent sept manches. Dans ces matchs, l'une quelconque de ces règles s'appliquant à la neuvième manche s'applique à la septième manche.

(b) Si le score est à égalité après neuf manches complètes, le jeu se poursuit jusqu'à ce que

(1) l'équipe visiteuse a marqué plus de points au total que l'équipe locale à la fin d'une manche complète, ou

(2) l'équipe locale marque le point victorieux au cours d'une manche incomplète.

Noms et indicateurs observés : (c) If a game is called, it is a regulation game:; (1) If five innings have been completed;.

(2) Si l'équipe locale a marqué plus de points en quatre manches et demie ou quatre manches et une fraction que

l'équipe visiteuse n'en a marqué en cinq demi-manches complètes ;

(3) Si l'équipe locale marque un ou plusieurs points dans sa demi-manche de la cinquième manche pour égaliser le score.

(d) Si chaque équipe a le même nombre de points lorsque le match se termine, l'arbitre doit le déclarer « Match nul ».

(e) Si un match est arrêté avant d'être devenu un match réglementaire, l'arbitre doit le déclarer « Match non joué ».

(f) Les bons de report ne seront pas honorés pour tout match réglementaire ou suspendu ayant dépassé ou atteint un point de jeu décrit au 4.10(c)

4.11 Le score d'un match réglementaire est le nombre total de points marqués par chaque équipe au moment où le match se termine.

(a) Le match se termine lorsque l'équipe visiteuse termine sa moitié de la neuvième manche si l'équipe locale est en tête.

(b) Le match se termine lorsque la neuvième manche est terminée, si l'équipe visiteuse est en tête.

(c) Si l'équipe locale marque le point victorieux dans sa moitié de la neuvième manche (ou sa moitié d'une manche supplémentaire après une égalité), le match se termine immédiatement lorsque le point victorieux est marqué.

EXCEPTION : Si le dernier frappeur d'un match frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu, le frappeur-coureur et tous les coureurs sur les buts sont autorisés à marquer, conformément aux règles de course sur les buts, et le match se termine lorsque le frappeur-coureur touche le marbre.

APPROVED RULING : Le frappeur frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu pour remporter le match lors de la dernière moitié de la neuvième manche ou d'une manche supplémentaire, mais est déclaré retiré pour avoir dépassé un coureur précédent. Le match se termine immédiatement lorsque le point victorieux est marqué.

(d) Un match interrompu se termine au moment où l'arbitre met fin au jeu.

EXCEPTION : Si le match est interrompu alors qu'une manche est en cours et avant qu'elle ne soit terminée, le match devient un match SUSPENDED dans chacune des situations suivantes :

(1) L'équipe visiteuse a marqué un ou plusieurs points pour égaliser et l'équipe locale n'a pas marqué ;

(2) L'équipe visiteuse a marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avantage et l'équipe locale n'a pas égalisé ni repris l'avantage. Les ligues de la National Association peuvent également adopter les règles suivantes pour les matchs suspendus, en plus de 4.11 (d) (1) et (2) ci-dessus. (Si elles sont adoptées par une ligue de la National Association, la règle 4.10 (c) (d) et (e) ne s'appliquerait pas à leurs matchs.) :

(3) Le match n'est pas devenu un match réglementaire (4 1/2 manches avec l'équipe locale en tête, ou 5 manches avec le club visiteur en tête ou à égalité).

(4) Tout match réglementaire à égalité au moment où le jeu est arrêté en raison des conditions météorologiques, du couvre-feu ou d'une autre raison.

(5) Si un match est suspendu avant de devenir un match réglementaire et qu'il est repris avant un autre match programmé régulièrement, le match programmé régulièrement sera limité à sept manches.

(6) Si un match est suspendu après être devenu un match réglementaire et qu'il est repris avant un autre match programmé régulièrement, le match programmé régulièrement sera un match de neuf manches.

EXCEPTION : Les sections ci-dessus (3), (4), (5) et (6) ne s'appliqueront pas au dernier match programmé entre les deux équipes pendant la saison de championnat, ni aux séries éliminatoires de la ligue. Tout match suspendu non terminé avant le dernier match programmé entre les deux équipes pendant la saison de championnat deviendra un match interrompu.

4.12 SUSPENDED GAMES.

(a) Une ligue doit adopter les règles suivantes prévoyant l'achèvement à une date ultérieure des matchs terminés pour l'une des raisons suivantes :

Noms et indicateurs observés : (1) A curfew imposed by law;; (2) A time limit permissible under league rules;.

(3) Défaillance de l'éclairage ou dysfonctionnement d'un dispositif mécanique de terrain sous le contrôle du club local. (Le dispositif mécanique de terrain comprend la bâche automatique ou l'équipement d'évacuation de l'eau).

(4) Obscurité, lorsqu'une loi empêche l'allumage des lumières.

(5) Conditions météorologiques, si le match est interrompu alors qu'une manche est en cours et avant qu'elle ne soit terminée, et que l'une des situations suivantes prévaut :

(i) L'équipe visiteuse a marqué un ou plusieurs points pour égaliser, et l'équipe locale n'a pas marqué.

(ii) L'équipe visiteuse a marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avantage, et l'équipe locale n'a pas égalisé ni repris l'avantage.

(b) Ces matchs sont appelés matchs suspendus. Aucun match interrompu en raison d'un couvre-feu, des conditions météorologiques ou d'une limite de temps ne sera un match suspendu, sauf s'il a suffisamment progressé pour être un match réglementaire selon les dispositions de la règle 4.10. Un match interrompu en vertu des dispositions de 4.12(a), (3) ou (4) sera un match suspendu à tout moment après son début.

NOTE : Les conditions météorologiques et conditions similaires_4.12 (a) (1 à 5)_prévalent pour déterminer si un match interrompu doit être un match suspendu. Un match ne peut être considéré comme un match suspendu que s'il est arrêté pour l'une des cinq (5) raisons spécifiées à la section (a). Tout match réglementaire interrompu en raison des conditions météorologiques avec un score à égalité (sauf si la situation décrite à 4.12 (a) (5) (i) prévaut) est un match nul et doit être rejoué dans son intégralité.

Noms et indicateurs observés : (c) A suspended game shall be resumed and completed as follows:.

(1) Immédiatement avant le prochain match simple programmé entre les deux clubs sur le même terrain ; ou

(2) Immédiatement avant le prochain double programme programmé entre les deux clubs sur le même terrain, s'il ne reste aucun match simple au calendrier ; ou

(3) S'il est suspendu à la dernière date programmée entre les deux clubs dans cette ville, transféré et joué sur le terrain du club adverse, si possible ;

Noms et indicateurs observés : (i) Immediately preceding the next scheduled single game, or.

(ii) Immédiatement avant le prochain double programme programmé, s'il ne reste aucun match simple au calendrier.

(4) Si un match suspendu n'a pas été repris et terminé à la dernière date programmée pour les deux clubs, il sera un match interrompu.

(d) Un match suspendu doit reprendre exactement au point de suspension du match d'origine. L'achèvement d'un match suspendu est une continuation du match d'origine. La composition et l'ordre de frappe des deux équipes doivent être exactement les mêmes que la composition et l'ordre de frappe au moment de la suspension,

sous réserve des règles régissant les remplacements. Tout joueur peut être remplacé par un joueur qui n'avait pas participé au match avant la suspension. Aucun joueur retiré avant la suspension ne peut être réintégré à la composition. Un joueur qui n'était pas avec le club au moment de la suspension du match peut être utilisé comme remplaçant, même s'il a pris la place d'un joueur qui n'est plus avec le club et qui n'aurait pas été éligible parce qu'il avait été retiré de la composition avant la suspension du match. Si immédiatement avant l'annonce d'un match suspendu, un lanceur remplaçant a été annoncé mais n'a pas retiré la manche ou n'a pas lancé jusqu'à ce que le frappeur devienne coureur, ce lanceur, lorsque le match suspendu reprendra plus tard, pourra, mais ne sera pas tenu de commencer la partie reprise du match. Toutefois, s'il ne commence pas, il sera considéré comme ayant été remplacé et ne pourra pas être utilisé dans ce match.

(e) Les billets de pluie ne seront pas honorés pour tout match réglementaire ou suspendu qui a progressé jusqu'à ou au-delà d'un point de jeu décrit dans 4.10 (c).

4.13 RULES GOVERNING DOUBLES PROGRAMMES.

(a) (1) Seuls deux matchs de championnat seront joués à une même date. L'achèvement d'un match suspendu ne viole pas cette règle.

(2) Si deux matchs sont programmés pour une seule entrée à une même date, le premier match sera le match programmé régulièrement pour cette date.

(b) Après le début du premier match d'un double programme, ce match doit être terminé avant que le second match du double programme ne commence.

(c) Le second match d'un double programme commencera vingt minutes après la fin du premier match, à moins qu'un intervalle plus long (ne dépassant pas trente minutes) ne soit déclaré par l'arbitre en chef et annoncé aux managers adverses à la fin du premier match.

EXCEPTION : Si le président de la ligue a approuvé une demande du club recevant pour un intervalle plus long entre les matchs en raison d'un événement spécial, l'arbitre en chef déclarera cet intervalle plus long et l'annoncera aux managers adverses. L'arbitre en chef du premier match sera le chronométreur contrôlant l'intervalle entre les matchs.

(d) L'arbitre commencera le second match d'un double programme, si possible, et le jeu se poursuivra tant que les conditions du terrain, les restrictions horaires locales ou la météo le permettent.

(e) Lorsqu'un double programme programmé régulièrement est retardé au départ pour quelque cause que ce soit, tout match qui commence est le premier match du double programme.

(f) Lorsqu'un match reprogrammé fait partie d'un double programme, le match reprogrammé sera le second match, et le premier match sera le match programmé régulièrement pour cette date.

4.14 L'arbitre en chef ordonnera d'allumer les lumières du terrain chaque fois que, selon lui, l'obscurité rend dangereux la poursuite du jeu à la lumière du jour.

Noms et indicateurs observés : 4.15 A game may be forfeited to the opposing team when a team:.

(a) Ne se présente pas sur le terrain, ou étant sur le terrain, refuse de commencer le jeu dans les cinq minutes après que l'arbitre a appelé « Play » à l'heure fixée pour le début du match, à moins que ce retard de présentation ne soit, selon le jugement de l'arbitre, inévitable ;

Noms et indicateurs observés : (b) Employs tactics palpably designed to delay or shorten the game;.

(c) Refuse de poursuivre le jeu pendant un match, à moins que le match n'ait été suspendu ou terminé par l'arbitre ;

(d) Ne reprend pas le jeu, après une suspension, dans la minute suivant l'appel « Play » par l'arbitre ;

(e) Après avertissement de l'arbitre, viole volontairement et de manière persistante toute règle du jeu ;

(f) N'obéit pas dans un délai raisonnable à l'ordre de l'arbitre de retirer un joueur du match ;

(g) Ne se présente pas pour le second match d'un double programme dans les vingt minutes suivant la fin du premier match, à moins que l'arbitre en chef du premier match n'ait prolongé la durée de l'entracte.

4.16 Un match sera déclaré perdu par forfait au profit de l'équipe visiteuse si, après sa suspension, les ordres de l'arbitre aux jardiniers concernant la préparation du terrain pour la reprise du jeu ne sont pas respectés.

4.17 Un match est déclaré forfait au profit de l'équipe adverse lorsqu'une équipe est dans l'impossibilité ou refuse d'aligner neuf joueurs sur le terrain.

4.18 Si l'arbitre déclare un match forfait, il doit transmettre un rapport écrit au président de la ligue dans les vingt-quatre heures qui suivent, mais le défaut de cette transmission n'affecte pas le forfait.

4.19 PROTESTING GAMES. Chaque ligue doit adopter des règles régissant la procédure de contestation d'un match, lorsque le gérant prétend qu'une décision d'un arbitre viole les présentes règles. Aucune contestation ne sera jamais admise sur les décisions d'appréciation de l'arbitre. Dans tous les matchs contestés, la décision du président de la ligue est définitive. Même s'il est établi que la décision contestée violait les règles, aucun rejeu du match ne sera ordonné, à moins que, de l'avis du président de la ligue, la violation n'ait nui aux chances de victoire de l'équipe contestataire. Chaque fois qu'un gérant conteste un match en raison d'une prétendue mauvaise application des règles, la contestation ne sera pas reconnue à moins que les arbitres n'en soient avisés au moment où se produit l'action contestée et avant que le lancer suivant ne soit effectué ou qu'un coureur ne soit retiré. Une contestation née d'une action terminant le match peut être déposée jusqu'à midi 12 le jour suivant auprès du bureau de la ligue.

Noms et indicateurs observés : BASEBALL RULES: 5.00 PUTTING THE BALL IN PLAY LIVE BALL; 5.01 At the time set for beginning the game the umpire shall call "Play.".

5.02 Après que l'arbitre a annoncé « Play », la balle est vivante et en jeu et le reste jusqu'à ce que, pour une cause légale, ou sur l'annonce « Time » par l'arbitre suspendant le jeu, la balle devienne morte. Tant que la balle est morte, aucun joueur ne peut être retiré, aucune base ne peut être courue et aucun point ne peut être marqué, sauf que les coureurs peuvent avancer d'une ou plusieurs bases à la suite d'actions survenues pendant que la balle était vivante (comme, notamment, un balk, un lancer raté, une interférence, ou un home run ou autre balle juste frappée hors du terrain de jeu). Si une balle se désolidarise partiellement en cours de match, elle reste en jeu jusqu'à la fin de l'action.

5.03 Le lanceur doit délivrer le lancer au frappeur, qui peut choisir de frapper la balle ou de ne pas la frapper, à sa guise.

5.04 L'objectif de l'équipe en attaque est que son frappeur devienne coureur et que ses coureurs avancent.

5.05 L'objectif de l'équipe en défense est d'empêcher les joueurs en attaque de devenir coureurs et d'empêcher leur progression autour des bases.

5.06 Lorsqu'un frappeur devient coureur et touche toutes les bases légalement, il marque un point pour son équipe. Un point légalement marqué ne peut être annulé par une action ultérieure du coureur, comme, notamment, une tentative de retour à la troisième base dans la croyance qu'il avait quitté la base avant la capture d'une balle à la volée.

5.07 Lorsque trois joueurs en attaque sont légalement retirés, cette équipe prend le terrain et l'équipe adverse devient l'équipe en attaque.

5.08 Si une balle lancée touche accidentellement un entraîneur de base, ou si une balle lancée ou relancée touche un arbitre, la balle est vivante et en jeu. Toutefois, si l'entraîneur interfère avec une balle lancée, le coureur est retiré.

5.09 La balle devient morte et les coureurs avancent d'une base, ou retournent à leurs bases, sans risque d'être retirés, lorsque-

(a) Une balle lancée touche un frappeur, ou ses vêtements, alors qu'il est dans sa position légale de frappe ; les coureurs, s'ils sont forcés, avancent ;

(b) L'arbitre de marbre interfère avec le lancer du receveur ; les coureurs ne peuvent pas avancer.

NOTE: L'interférence est ignorée si le lancer du receveur retire le coureur.

(c) Un balk est commis ; les coureurs avancent ; (Voir Pénalité 8.05).

Noms et indicateurs observés : (d) A ball is illegally batted; runners return;.

(e) Une fausse balle n'est pas attrapée ; les coureurs reviennent. L'arbitre ne doit pas remettre la balle en jeu avant que tous les coureurs n'aient retouché leurs buts ;

(f) Une balle juste touche un coureur ou un arbitre en territoire juste avant qu'elle ne touche un joueur de champ intérieur, y compris le lanceur, ou touche un arbitre avant qu'elle n'ait dépassé un joueur de champ intérieur autre que le lanceur ; si une balle juste touche un arbitre travaillant dans le champ intérieur après avoir rebondi au-delà du lanceur ou par-dessus celui-ci, la balle est morte. Si une balle frappée est déviée par un joueur de champ en territoire juste et frappe un coureur ou un arbitre alors qu'elle est encore en vol, puis est attrapée par un joueur de champ intérieur, il n'y a pas de prise, mais la balle reste en jeu. Si une balle juste passe à travers un joueur de champ intérieur ou à côté de lui, et touche un coureur immédiatement derrière lui, ou touche un coureur après avoir été déviée par un joueur de champ intérieur, la balle est en jeu et l'arbitre ne doit pas déclarer le coureur retiré. Pour prendre une telle décision, l'arbitre doit être convaincu que la balle est passée à travers le joueur de champ intérieur ou à côté de lui et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'a eu la possibilité de jouer la balle ; les coureurs avancent s'ils sont forcés ;

(g) Une balle lancée se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre ou du receveur et reste hors du jeu, les coureurs avancent d'un but ; Si une fausse pointe touche l'arbitre et est attrapée par un joueur de champ au rebond, la balle est « morte » et le frappeur ne peut pas être déclaré retiré. Il en va de même lorsque cette fausse pointe se loge dans le masque de l'arbitre ou un autre équipement. Si une troisième prise (qui n'est pas une fausse pointe) dépasse le receveur et touche un arbitre, la balle est en jeu. Si cette balle rebondit et est attrapée par un joueur de champ avant de toucher le sol, le frappeur n'est pas retiré sur cette prise, mais la balle reste en jeu et le frappeur peut être retiré au premier but, ou touché avec la balle pour le retrait. Si une balle lancée se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre ou du receveur et reste hors du jeu, sur la troisième prise ou la quatrième balle, le frappeur a droit au premier but et tous les coureurs avancent d'un but. Si le compte du frappeur est inférieur à trois balles, les coureurs avancent d'un but.

(h) Tout lancer légal touche un coureur tentant de marquer ; les coureurs avancent.

5.10 La balle devient morte lorsque l'arbitre annonce « Temps ». L'arbitre en chef doit annoncer « Temps » -

(a) Lorsque, selon son jugement, les conditions météorologiques, l'obscurité ou des conditions similaires rendent impossible la poursuite immédiate du jeu ;

(b) Lorsqu'une panne d'éclairage rend difficile ou impossible pour les arbitres de suivre l'action ;

NOTE : Une ligue peut adopter ses propres règlements régissant les matchs interrompus par une panne d'éclairage.

Noms et indicateurs observés : (c) When an accident incapacitates a player or an umpire;.

(1) Si un accident survenu à un coureur l'empêche de se rendre à un but auquel il a droit, comme sur un coup de circuit frappé hors du terrain de jeu, ou sur l'attribution d'un ou plusieurs buts, un coureur remplaçant sera autorisé à terminer l'action.

(d) Lorsqu'un gérant demande « Temps » pour un remplacement, ou pour une conférence avec l'un de ses joueurs.

(e) Lorsque l'arbitre souhaite examiner la balle, consulter l'un ou l'autre des gérants, ou pour toute cause similaire.

(f) Lorsqu'un joueur de champ, après avoir attrapé une balle volante, tombe dans un banc ou une tribune, ou tombe par-dessus des cordes dans la foule lorsque des spectateurs se trouvent sur le terrain. En ce qui concerne les coureurs, les dispositions du 7.04 (c) prévalent. Si un joueur de champ, après avoir réalisé une prise, pénètre dans un banc sans tomber, la balle reste en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs risques et périls.

(g) Lorsqu'un arbitre ordonne l'expulsion d'un joueur ou de toute autre personne du terrain de jeu.

(h) Sauf dans les cas prévus aux paragraphes (b) et (c) (1) de la présente règle, aucun arbitre ne doit annoncer « Temps » pendant qu'un jeu est en cours.

5.11 Après que la balle est morte, le jeu reprend lorsque le lanceur prend sa place sur la plaque du lanceur avec une nouvelle balle ou la même balle en sa possession et que l'arbitre de la plaque annonce « Jouez. » L'arbitre de la plaque annonce « Jouez » dès que le lanceur prend sa place sur sa plaque avec la balle en sa possession.

Noms et indicateurs observés : BASEBALL RULES: 6.00 THE BATTER.

6.01 (a) Chaque joueur de l'équipe à l'attaque doit frapper dans l'ordre où son nom apparaît dans l'ordre de frappe de son équipe.

(b) Le premier frappeur de chaque manche après la première manche doit être le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur ayant légalement terminé sa présence au bâton lors de la manche précédente.

6.02 (a) Le frappeur doit prendre sa position dans le rectangle du frappeur sans délai lorsqu'arrive son tour au bâton.

(b) Le frappeur ne doit pas quitter sa position dans le rectangle du frappeur après que le lanceur a pris la position de set ou a commencé son élan.

PENALTY : If the pitcher pitches, the umpire shall call "Ball" or "Strike," as the case may be. The batter leaves the batter's box at the risk of having a strike delivered and called, unless he requests the umpire to call "Time." The batter is not at liberty to step in and out of the batter's box at will. Once a batter has taken his position in the batter's box, he shall not be permitted to step out of the batter's box in order to use the resin or the pine tar rag, unless there is a delay in the game action or, in the judgment of the umpires, weather conditions warrant an exception. Umpires will not call "Time" at the request of the batter or any member of his team once the pitcher has started his windup or has come to a set position even though the batter claims "dust in his eyes," "steamed glasses," "didn't get the sign" or for any other cause. Umpires may grant a hitter's request for "Time" once he is in the batter's box, but the umpire should eliminate hitters walking out of the batter's box without reason. If umpires are not lenient, batters will understand that they are in the batter's box and they must remain there until the ball is pitched. If pitcher delays once the batter is in his box and the umpire feels that the delay is not justified he may allow the batter to step out of the box momentarily. If after the pitcher starts his windup or comes to a "set position" with a runner on, he does not go through with his pitch because the batter has stepped out of the box, it shall not be called a balk. Both the pitcher and batter have violated a rule and the umpire shall call time and both the batter and pitcher start over from "scratch."

(c) If the batter refuses to take his position in the batter's box during his time at bat, the umpire shall order the pitcher to pitch, and shall call "Strike" on each such pitch. The batter may take his proper position after any such pitch, and the regular ball and strike count shall continue, but if he does not take his proper position before three strikes are called, he shall be declared out.

6.03 The batter's legal position shall be with both feet within the batter's box.

APPROVED RULING : The lines defining the box are within the batter's box.

6.04 A batter has legally completed his time at bat when he is put out or becomes a runner.

Noms et indicateurs observés : 6.05 A batter is out when-.

(a) His fair or foul fly ball (other than a foul tip) is legally caught by a fielder;

(b) A third strike is legally caught by the catcher; "Legally caught" means in the catcher's glove before the ball touches the ground. It is not legal if the ball lodges in his clothing or paraphernalia; or if it touches the umpire and is caught by the catcher on the rebound. If a foul tip first strikes the catcher's glove and then goes on through and is caught by both hands against his body or protector, before the ball touches the ground, it is a strike, and if third strike, batter is out. If smothered against his body or protector, it is a catch provided the ball struck the catcher's glove or hand first.

(c) A third strike is not caught by the catcher when first base is occupied before two are out;

Noms et indicateurs observés : (d) He bunts foul on third strike;; (e) An Infield Fly is declared;; (f) He attempts to hit a third strike and the ball touches him;; (g) His fair ball touches him before touching a fielder;.

(h) Après avoir frappé ou amorti une balle juste, sa batte touche la balle une seconde fois en territoire juste. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Si le frappeur-coureur lâche sa batte et que la balle roule contre la batte en territoire juste et que, selon le jugement de l'arbitre, il n'y avait aucune intention d'interférer avec la trajectoire de la balle, la balle est vivante et en jeu ; si une batte se casse et qu'une partie de celle-ci se trouve en territoire juste et est touchée par une balle frappée ou qu'une partie de celle-ci touche un coureur ou un joueur de champ, le jeu se poursuit et aucune interférence n'est signalée. Si une balle frappée touche une partie de la batte cassée en territoire fausse, il s'agit d'une fausse balle. Si une batte entière est lancée en territoire juste et interfère avec un joueur défensif tentant de réaliser un jeu, l'interférence doit être signalée, qu'elle soit intentionnelle ou non. Dans les cas où le casque de frappeur est accidentellement touché par une balle frappée ou lancée, la balle reste en jeu comme si elle n'avait pas touché le casque. Si une balle frappée frappe un casque de frappeur ou tout autre objet étranger au sol naturel alors qu'elle se trouve en territoire fausse, il s'agit d'une fausse balle et la balle est morte. Si, selon le jugement de l'arbitre, il y a intention de la part d'un coureur d'interférer avec une balle frappée ou lancée en lâchant le casque ou en le lançant vers la balle, alors le coureur est retiré, la balle est morte et les coureurs retournent à la dernière base légalement touchée.

(i) Après avoir frappé ou amorti une fausse balle, il dévie intentionnellement la trajectoire de la balle de quelque manière que ce soit pendant qu'il court vers la première base. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer ;

(j) Après une troisième prise ou après avoir frappé une balle juste, lui ou la première base est touché avant qu'il ne touche la première base ;

(k) En parcourant la dernière moitié de la distance entre la base d'attache et la première base, alors que la balle est jouée vers la première base, il court à l'extérieur (à droite) de la ligne de trois pieds, ou à l'intérieur (à gauche) de la ligne fausse, et selon le jugement de l'arbitre, ce faisant, il interfère avec le joueur de champ recevant le lancer à la première base ; sauf qu'il peut courir à l'extérieur (à droite) de la ligne de trois pieds ou à l'intérieur (à

gauche) de la ligne fausse pour éviter un joueur de champ tentant de jouer une balle frappée ;

(l) Un joueur d'avant-champ laisse intentionnellement tomber une balle à la volée juste ou une ligne droite, avec la première, la première et la deuxième, la première et la troisième, ou la première, la deuxième et la troisième base occupées avant que deux ne soient retirés. La balle est morte et le ou les coureurs retournent à leur base ou bases d'origine ;

APPROVED RULING : Dans cette situation, le frappeur n'est pas retiré si le joueur d'avant-champ permet à la balle de tomber au sol sans être touchée, sauf lorsque la règle de la balle à la volée d'avant-champ s'applique.

(m) Un coureur précédent doit, selon le jugement de l'arbitre, interférer intentionnellement avec un joueur de champ qui tente d'attraper une balle lancée ou de lancer une balle pour tenter de compléter un jeu : L'objectif de cette règle est de pénaliser l'équipe offensive pour une action délibérée, injustifiée et antisportive du coureur qui quitte la ligne des bases dans le but évident de percuter le joueur charnière sur un double jeu, plutôt que de tenter d'atteindre la base. De toute évidence, il s'agit d'un jeu laissé à l'appréciation de l'arbitre.

(n) Avec deux retraits, un coureur sur la troisième base et deux prises sur le frappeur, le coureur tente de voler la base d'attache sur un lancer légal et la balle touche le coureur dans la zone de prise du frappeur. L'arbitre doit annoncer « Prise trois », le frappeur est retiré et le point ne compte pas ; avant deux retraits, l'arbitre doit annoncer « Prise trois », la balle est morte et le point compte.

Noms et indicateurs observés : 6.06 A batter is out for illegal action when-.

(a) Il frappe une balle avec un ou les deux pieds au sol entièrement en dehors du rectangle du frappeur. Si un frappeur frappe une balle juste ou fausse alors qu'il est hors du rectangle du frappeur, il doit être déclaré retiré. Les arbitres doivent accorder une attention particulière à la position des pieds du frappeur s'il tente de frapper la balle alors qu'il est intentionnellement passé. Un frappeur ne peut pas sauter ou sortir du rectangle du frappeur et frapper la balle.

(b) Il passe d'un rectangle du frappeur à l'autre alors que le lanceur est en position prêt à lancer ;

(c) Il interfère avec le jeu de champ ou le lancer du receveur en sortant du rectangle du frappeur ou en faisant tout autre mouvement qui gêne le jeu du receveur à la base d'attache.

EXCEPTION : Le frappeur n'est pas retiré si un coureur tentant d'avancer est retiré, ou si un coureur tentant de marquer est déclaré retiré pour interférence du frappeur. Si le frappeur interfère avec le receveur, l'arbitre au marbre doit annoncer « interférence ». Le frappeur est retiré et la balle est morte. Aucun joueur ne peut avancer sur une telle interférence (interférence offensive) et tous les coureurs doivent revenir à la dernière base qui, selon le jugement de l'arbitre, a été touchée légalement au moment de l'interférence. Si, toutefois, le receveur effectue un jeu et que le coureur tentant d'avancer est retiré, il faut supposer qu'il n'y a pas eu d'interférence réelle et que c'est ce coureur qui est retiré, et non le frappeur. Tout autre coureur sur les bases à ce moment peut avancer, la décision étant qu'il n'y a pas d'interférence réelle si un coureur est retiré. Dans ce cas, le jeu se poursuit exactement comme si aucune violation n'avait été signalée. Si un frappeur frappe une balle et la manque et balance si fort qu'il emporte la batte sur tout le tour et que, selon le jugement de l'arbitre, il touche involontairement le receveur ou la balle derrière lui lors de l'élan de retour avant que le receveur n'ait solidement tenu la balle, cela doit être annoncé comme une prise seulement (pas d'interférence). La balle sera toutefois morte et aucun coureur ne doit avancer sur le jeu.

(d) Il utilise ou tente d'utiliser une batte qui, selon l'arbitre, a été modifiée ou altérée de manière à améliorer le facteur distance ou à provoquer une réaction inhabituelle sur la balle. Cela inclut les battes remplies, à surface plane, clouées, évidées, rainurées ou recouvertes d'une substance telle que la paraffine, la cire, etc. Aucune avancée sur les bases ne sera autorisée et tout retrait effectué pendant le jeu reste valable. En plus d'être retiré, le

joueur sera expulsé du match et pourra faire l'objet de sanctions supplémentaires déterminées par le président de sa ligue.

6.07 BATTING OUT OF TURN.

(a) Un frappeur est déclaré retiré, sur appel, lorsqu'il ne frappe pas à son tour et qu'un autre frappeur termine une présence au bâton à sa place. (1) Le frappeur régulier peut prendre sa place dans la boîte du frappeur à tout moment avant que le frappeur irrégulier ne devienne coureur ou ne soit retiré, et les balles et les prises sont comptées dans la présence au bâton du frappeur régulier.

(b) Lorsqu'un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré, et que l'équipe en défense fait appel à l'arbitre avant le premier lancer au frappeur suivant de l'une ou l'autre équipe, ou avant tout jeu ou tentative de jeu, l'arbitre doit (1) déclarer le frappeur régulier retiré ; et (2) annuler toute avancée ou tout point marqué en raison d'une balle frappée par le frappeur irrégulier ou en raison de l'avancée du frappeur irrégulier au premier but sur un coup sûr, une erreur, un but sur balles, un frappeur atteint ou autrement.

NOTE : Si un coureur avance, pendant que le frappeur irrégulier est au bâton, sur un but volé, un balk, un lancer fou ou une balle passée, cette avancée est légale.

(c) Lorsqu'un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré, et qu'un lancer est effectué au frappeur suivant de l'une ou l'autre équipe avant qu'un appel ne soit fait, le frappeur irrégulier devient de ce fait le frappeur régulier, et les résultats de sa présence au bâton deviennent légaux.

(d) (1) Lorsque le frappeur régulier est déclaré retiré parce qu'il n'a pas frappé à son tour, le frappeur suivant est le frappeur dont le nom suit celui du frappeur régulier ainsi déclaré retiré ;

(2) Lorsqu'un frappeur irrégulier devient un frappeur régulier parce qu'aucun appel n'est fait avant le lancer suivant, le frappeur suivant est le frappeur dont le nom suit celui de ce frappeur irrégulier régularisé. Dès que les actions d'un frappeur irrégulier sont régularisées, l'ordre de frappe reprend avec le nom suivant celui du frappeur irrégulier régularisé. L'arbitre ne doit pas attirer l'attention de quiconque sur la présence dans la boîte du frappeur d'un frappeur irrégulier. Cette règle est conçue pour exiger une vigilance constante de la part des joueurs et des managers des deux équipes. Deux principes fondamentaux sont à garder à l'esprit : lorsqu'un joueur frappe hors tour, le frappeur régulier est le joueur déclaré retiré. Si un frappeur irrégulier frappe et atteint une base ou est retiré et qu'aucun appel n'est fait avant un lancer au frappeur suivant, ou avant tout jeu ou tentative de jeu, ce frappeur irrégulier est considéré comme ayant frappé à son tour régulier et établit l'ordre à suivre.

Noms et indicateurs observés : APPROVED RULING.

Pour illustrer diverses situations découlant d'un frappeur hors tour, supposons un ordre de frappe de la première manche comme suit : Abel Baker Charles Daniel Edward Frank George Hooker Irwin.

PLAY (1). Baker frappe. Avec un compte de 2 balles et 1 prise, (a) l'équipe en attaque découvre l'erreur ou (b) l'équipe en défense fait appel. RULING : Dans les deux cas, Abel remplace Baker, avec un compte sur lui de 2 balles et 1 prise.

PLAY (2). Baker frappe et réussit un double. L'équipe en défense fait appel (a) immédiatement ou (b) après un lancer à Charles. RULING : (a) Abel est déclaré retiré et Baker est le frappeur régulier ; (b) Baker reste au deuxième but et Charles est le frappeur régulier.

PLAY (3). Abel marche. Baker marche. Charles force Baker. Edward frappe au tour de Daniel. Pendant que Edward est au bâton, Abel marque et Charles passe au deuxième but sur un lancer fou. Edward est retiré sur un roulant, ce qui envoie Charles au troisième but. L'équipe en défense réclame (a) immédiatement ou (b) après un lancer à

Daniel. RULING : (a) Le point d'Abel compte et Charles a droit au deuxième but puisque ces avancées n'ont pas été effectuées parce que le frappeur irrégulier a frappé une balle ou atteint le premier but. Charles doit retourner au deuxième but parce que son avancée au troisième but résultait du fait que le frappeur irrégulier a frappé une balle. Daniel est déclaré retiré, et Edward est le frappeur régulier ; (b) Le point d'Abel compte et Charles reste au troisième but. Le frappeur régulier est Frank.

PLAY (4). Les buts étant remplis et deux retraits. Hooker frappe au tour de Frank et réussit un triple, faisant marquer trois points. L'équipe en défense réclame (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à George. RULING : (a) Frank est déclaré retiré et aucun point ne compte. George est le frappeur régulier pour commencer la deuxième manche ; (b) Hooker reste au troisième but et trois points comptent. Irwin est le frappeur régulier.

PLAY (5). Après le jeu (4) (b) ci-dessus, George continue au bâton. (a) Hooker est retiré au troisième but sur un pickoff pour le troisième retrait, ou (b) George est retiré sur un ballon, et aucune réclamation n'est faite. Qui est le frappeur régulier pour commencer la deuxième manche ? RULING : (a) Irwin. Il est devenu le frappeur régulier dès que le premier lancer à George a validé le triple de Hooker ; (b) Hooker. Lorsqu'aucune réclamation n'a été faite, le premier lancer au premier frappeur de l'équipe adverse a validé le passage au bâton de George.

PLAY (6). Daniel marche et Abel vient au bâton. Daniel était un frappeur irrégulier, et si une réclamation est faite avant le premier lancer à Abel, Abel est retiré, Daniel est retiré des buts, et Baker est le frappeur régulier. Il n'y a pas de réclamation, et un lancer est effectué à Abel. La marche de Daniel est maintenant validée, et Edward devient de ce fait le frappeur régulier. Edward peut remplacer Abel à tout moment avant qu'Abel ne soit retiré ou ne devienne coureur. Il ne le fait pas. Abel est retiré sur un ballon, et Baker vient au bâton. Abel était un frappeur irrégulier, et si une réclamation est faite avant le premier lancer à Baker, Edward est retiré, et le frappeur régulier est Frank. Il n'y a pas de réclamation, et un lancer est effectué à Baker. Le retrait d'Abel est maintenant validé, et le frappeur régulier est Baker. Baker marche. Charles est le frappeur régulier. Charles est retiré sur un ballon. Maintenant Daniel est le frappeur régulier, mais il est au deuxième but. Qui est le frappeur régulier ? RULING : Le frappeur régulier est Edward. Lorsque le frappeur régulier est sur les buts, il est passé, et le frappeur suivant devient le frappeur régulier.

6.08 Le frappeur devient coureur et a droit au premier but sans risque d'être retiré (à condition qu'il avance jusqu'au premier but et le touche) lorsque-

(a) Quatre « balles » ont été annoncées par l'arbitre ; Un frappeur qui a droit au premier but en raison d'une base sur balles doit se rendre au premier but et toucher le but avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Cela s'applique lorsque les buts sont remplis et s'applique lorsqu'un coureur remplaçant est mis en jeu. Si, en avançant, le coureur pense qu'il y a un jeu et glisse au-delà du but avant ou après l'avoir touché, il peut être retiré par le joueur de champ qui le touche. S'il ne touche pas le but auquel il a droit et tente d'avancer au-delà de ce but, il peut être retiré en le touchant ou en touchant le but qu'il a manqué.

(b) Il est touché par une balle lancée qu'il ne tente pas de frapper, sauf si

Noms et indicateurs observés : (1) The ball is in the strike zone when it touches the batter, or.

(2) Le frappeur ne fait aucune tentative pour éviter d'être touché par la balle ; Si la balle est dans la zone de prises lorsqu'elle touche le frappeur, elle doit être annoncée comme une prise, que le frappeur tente ou non d'éviter la balle. Si la balle est hors de la zone de prises lorsqu'elle touche le frappeur, elle doit être annoncée comme une balle s'il ne fait aucune tentative pour éviter d'être touché.

APPROVED RULING : Lorsque le frappeur est touché par une balle lancée qui ne lui donne pas droit au premier but, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer.

(c) Le receveur ou tout joueur de champ l'gêne. Si un jeu suit l'interférence, le gérant de l'attaque peut informer

l'arbitre au marbre qu'il choisit de refuser la pénalité d'interférence et d'accepter le jeu. Ce choix doit être fait immédiatement à la fin du jeu. Toutefois, si le frappeur atteint le premier but sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, un frappeur atteint, ou autrement, et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, le jeu se poursuit sans tenir compte de l'interférence. Si l'interférence du receveur est annoncée alors qu'un jeu est en cours, l'arbitre laissera le jeu se poursuivre car le gérant peut choisir de prendre le jeu. Si le frappeur-coureur a manqué le premier but, ou si un coureur manque son but suivant, il est considéré comme ayant atteint le but, comme indiqué dans la Note de la Règle 7.04

Noms et indicateurs observés : (d). Examples of plays the manager might elect to take:.

Coureur en troisième, un retrait, le frappeur frappe une balle volante vers le champ extérieur sur laquelle le coureur marque, mais une interférence du receveur a été signalée. Le manager de l'attaque peut choisir de compter le point et de faire déclarer le frappeur retiré, ou de laisser le coureur en troisième et d'accorder au frappeur le premier but.

Coureur au deuxième but. Le receveur gêne le frappeur alors qu'il amortit la balle en jeu régulier, envoyant le coureur au troisième but. Le gérant peut préférer avoir un coureur au troisième but avec un retrait sur l'action plutôt que des coureurs au deuxième et au premier but. Dans les situations où le gérant veut que la pénalité d'« obstruction » s'applique, l'interprétation suivante doit être faite de 6.08 (c) : Si le receveur (ou tout joueur de champ) gêne le frappeur, le frappeur obtient le premier but. Si, sur cette obstruction, un coureur tente de marquer par un vol ou un squeeze depuis le troisième but, la balle est morte, le coureur au troisième but marque et le frappeur obtient le premier but. Si le receveur gêne le frappeur sans qu'aucun coureur ne tente de marquer depuis le troisième but sur un squeeze ou un vol, alors la balle est morte, le frappeur obtient le premier but et les coureurs qui sont forcés d'avancer avancent. Les coureurs qui ne tentent pas de voler ou qui ne sont pas forcés d'avancer restent sur le but qu'ils occupaient au moment de l'obstruction. Si le receveur gêne le frappeur avant que le lanceur n'effectue le lancer, cela ne doit pas être considéré comme une obstruction sur le frappeur au titre de la règle 6.08 (c). Dans ces cas, l'arbitre doit annoncer « Temps » et le lanceur et le frappeur reprennent depuis le début.

(d) Une balle juste touche un arbitre ou un coureur en territoire juste avant de toucher un joueur de champ. Si une balle juste touche un arbitre après avoir dépassé un joueur de champ autre que le lanceur, ou après avoir touché un joueur de champ, y compris le lanceur, la balle est en jeu.

Noms et indicateurs observés : 6.09 The batter becomes a runner when-; (a) He hits a fair ball;; (b) The third strike called by the umpire is not caught, providing; (1) first base is unoccupied, or.

(2) le premier but est occupé avec deux retraits ; lorsqu'un frappeur devient coureur sur une troisième prise non captée par le receveur et se dirige vers l'abri, ou sa position, puis réalise sa situation et tente alors d'atteindre le premier but, il n'est pas retiré sauf si lui ou le premier but est touché avant qu'il n'atteigne le premier but. Toutefois, s'il atteint effectivement l'abri ou les marches de l'abri, il ne peut alors tenter d'aller au premier but et est retiré.

(c) Une balle juste, après avoir dépassé un joueur de champ autre que le lanceur, ou après avoir été touchée par un joueur de champ, y compris le lanceur, touche un arbitre ou un coureur en territoire juste ;

(d) Une balle juste passe par-dessus une clôture ou dans les gradins à une distance du marbre de 250 pieds ou plus. Un tel coup donne droit au frappeur à un circuit lorsqu'il a touché tous les buts légalement. Une balle volante juste qui sort du terrain de jeu en un point situé à moins de 250 pieds du marbre ne donne droit au frappeur qu'à avancer au deuxième but ;

(e) Une balle juste, après avoir touché le sol, rebondit dans les gradins, ou passe à travers, par-dessus ou sous une clôture, ou à travers ou sous un tableau d'affichage, ou à travers ou sous des arbustes, ou des vignes sur la

clôture, auquel cas le frappeur et les coureurs ont droit d'avancer de deux buts ;

(f) Toute balle juste qui, avant ou après avoir touché le sol, passe à travers ou sous une clôture, ou à travers ou sous un tableau d'affichage, ou par toute ouverture dans la clôture ou le tableau d'affichage, ou à travers ou sous des arbustes, ou des vignes sur la clôture, ou qui se fiche dans une clôture ou un tableau d'affichage, auquel cas le frappeur et les coureurs ont droit à deux buts ;

(g) Toute balle juste bondissante est déviée par le joueur de champ dans les gradins, ou par-dessus ou sous une clôture en territoire juste ou faux, auquel cas le frappeur et tous les coureurs ont droit d'avancer de deux buts ;

(h) Toute balle volante équitable est déviée par le joueur de champ dans les gradins, ou par-dessus la clôture en territoire fausse, auquel cas le frappeur aura droit d'avancer au deuxième but ; mais si elle est déviée dans les gradins ou par-dessus la clôture en territoire équitable, le frappeur aura droit à un coup de circuit. Toutefois, si une telle balle volante équitable est déviée à un point situé à moins de 250 pieds du marbre, le frappeur n'aura droit qu'à deux buts.

6.10 Toute Ligue peut choisir d'appliquer la règle du frappeur désigné.

(a) En cas de compétition interligue entre des clubs de Ligues appliquant la règle du frappeur désigné et des clubs de Ligues ne l'appliquant pas, la règle sera appliquée comme suit :

Lors des Séries mondiales ou de matchs d'exhibition, la règle sera appliquée ou non selon la pratique de l'équipe locale.

Lors du match des étoiles, la règle ne sera appliquée que si les deux équipes et les deux Ligues en conviennent.

(b) La règle prévoit ce qui suit : Un frappeur peut être désigné pour frapper à la place du lanceur partant et de tous les lanceurs suivants dans n'importe quel match sans affecter autrement le statut du ou des lanceurs dans le match. Un frappeur désigné pour le lanceur doit être choisi avant le match et doit figurer sur les feuilles de composition présentées à l'arbitre en chef. Le frappeur désigné nommé dans la composition de départ doit se présenter au bâton au moins une fois, sauf si le club adverse change de lanceur. Il n'est pas obligatoire qu'un club désigne un frappeur pour le lanceur, mais le fait de ne pas le faire avant le match empêche l'utilisation d'un frappeur désigné pour ce match. Des frappeurs suppléants pour un frappeur désigné peuvent être utilisés. Tout frappeur remplaçant un frappeur désigné devient le frappeur désigné. Un frappeur désigné remplacé ne peut pas revenir dans le match à quelque titre que ce soit. Le frappeur désigné peut être utilisé en défense, en continuant de frapper à la même position dans l'ordre des frappeurs, mais le lanceur doit alors frapper à la place du joueur défensif remplacé, sauf si plus d'un remplacement est effectué, et le gérant doit alors désigner leurs places dans l'ordre des frappeurs. Un coureur peut remplacer le frappeur désigné et le coureur assume le rôle de frappeur désigné. Un frappeur désigné ne peut pas être utilisé comme coureur suppléant. Un frappeur désigné est « verrouillé » dans l'ordre des frappeurs. Aucun remplacement multiple ne peut être effectué qui modifierait la rotation au bâton du frappeur désigné. Une fois que le lanceur du match est retiré du monticule vers une position défensive, ce mouvement met fin au rôle de frappeur désigné pour le reste du match. Une fois qu'un frappeur suppléant frappe pour un joueur quelconque de l'ordre des frappeurs puis entre dans le match pour lancer, ce mouvement met fin au rôle de frappeur désigné pour le reste du match. Une fois que le lanceur du match frappe pour le frappeur désigné, ce mouvement met fin au rôle de frappeur désigné pour le reste du match. (Le lanceur du match ne peut frapper comme suppléant que pour le frappeur désigné). Une fois qu'un frappeur désigné assume une position défensive, ce mouvement met fin au rôle de frappeur désigné pour le reste du match. Un remplaçant du frappeur désigné n'a pas besoin d'être annoncé avant que ce soit au tour du frappeur désigné de frapper.

Noms et indicateurs observés : BASEBALL RULES: 7.00 THE RUNNER.

7.01 Un coureur acquiert le droit à une base inoccupée lorsqu'il la touche avant d'être éliminé. Il y a alors droit jusqu'à ce qu'il soit éliminé, ou contraint de la libérer au profit d'un autre coureur ayant légalement droit à cette base. Si un coureur acquiert légalement le droit à une base et que le lanceur prend sa position de lancer, le coureur ne peut pas revenir à une base précédemment occupée.

7.02 En avançant, un coureur doit toucher dans l'ordre la première, la deuxième, la troisième et la base de départ. S'il est contraint de revenir, il doit retoucher toutes les bases dans l'ordre inverse, sauf si la balle est morte en vertu d'une disposition quelconque de la règle 5.09. Dans ce cas, le coureur peut se rendre directement à sa base d'origine.

7.03 Deux coureurs ne peuvent pas occuper un même but, mais si, alors que la balle est vivante, deux coureurs touchent un but, le coureur suivant est éliminé lorsqu'il est touché. Le coureur précédent a droit au but.

7.04 Chaque coureur, autre que le frappeur, peut, sans risque d'être éliminé, avancer d'un but lorsque —

Noms et indicateurs observés : (a) There is a balk;.

(b) L'avance du frappeur sans risque d'être retiré force le coureur à quitter son but, ou lorsque le frappeur frappe une balle équitable qui touche un autre coureur ou l'arbitre avant que cette balle n'ait été touchée par un joueur de champ ou ne l'ait dépassé, si le coureur est forcé d'avancer ; Un coureur forcé d'avancer sans risque d'être retiré ne peut dépasser le but auquel il a droit qu'à ses risques et périls. Si un tel coureur, forcé d'avancer, est retiré pour le troisième retrait avant qu'un coureur précédent, également forcé d'avancer, ne touche le marbre, le point sera compté. Jeu. Deux retraits, buts remplis, le frappeur obtient un but sur balles mais le coureur du deuxième but est trop zélé et dépasse le troisième but vers le marbre et est retiré sur un lancer du receveur. Même si deux retraits sont enregistrés, le point serait compté selon la théorie que le point a été forcé au marbre par le but sur balles et que tout ce que les coureurs avaient à faire était de progresser et de toucher le but suivant.

(c) Un joueur de champ, après avoir attrapé une balle volante, tombe dans un banc ou une tribune, ou tombe par-dessus des cordes dans la foule lorsque des spectateurs se trouvent sur le terrain ; un joueur de champ ou un receveur peut atteindre ou pénétrer dans l'abri des joueurs, ou y entrer avec un pied ou les deux, pour effectuer une prise, et s'il tient la balle, la prise doit être accordée. La balle est en jeu. Si le joueur de champ ou le receveur, après avoir effectué une prise réglementaire, tombe dans une tribune ou parmi les spectateurs ou dans l'abri des joueurs après avoir effectué une prise réglementaire.

h, ou s'il tombe dans l'abri après avoir réalisé une prise réglementaire, la balle est morte et les coureurs avancent d'un but sans risque d'être retirés.

(d) Alors qu'il tente de voler un but, le frappeur est gêné par le receveur ou tout autre joueur de champ.

NOTE : Lorsqu'un coureur a droit à un but sans risque d'être retiré, alors que la balle est en jeu, ou en vertu de toute règle selon laquelle la balle est en jeu après que le coureur a atteint le but auquel il a droit, et que le coureur omet de toucher le but auquel il a droit avant de tenter d'avancer au but suivant, le coureur perd son exemption du risque d'être retiré, et il peut être retiré en touchant le but ou en touchant le coureur avant qu'il ne revienne au but manqué.

7.05 Chaque coureur, y compris le frappeur-coureur, peut, sans risque d'être retiré, avancer-

(a) Jusqu'au marbre, en marquant un point, si une balle juste sort du terrain de jeu en vol et qu'il a touché tous les buts réglementairement ; ou si une balle juste qui, selon le jugement de l'arbitre, serait sortie du terrain de jeu en vol, est déviée par le geste d'un joueur de champ lançant son gant, sa casquette ou tout article de son équipement ;

(b) De trois buts, si un joueur de champ touche délibérément une balle juste avec sa casquette, son masque ou toute partie de son uniforme détachée de sa place normale sur sa personne. La balle est en jeu et le frappeur peut avancer jusqu'au marbre à ses risques et périls ;

(c) De trois buts, si un joueur de champ lance délibérément son gant vers une balle juste et la touche. La balle est en jeu et le frappeur peut avancer jusqu'au marbre à ses risques et périls.

(d) De deux buts, si un joueur de champ touche délibérément une balle lancée avec sa casquette, son masque ou toute partie de son uniforme détachée de sa place normale sur sa personne. La balle est en jeu ;

(e) De deux buts, si un joueur de champ lance délibérément son gant vers une balle lancée et la touche. La balle est en jeu ; Pour l'application de (b c d e), l'arbitre doit juger que le gant lancé ou la casquette ou le masque détaché a touché la balle. Il n'y a pas de pénalité si la balle n'est pas touchée. Selon (c e), cette pénalité ne doit pas être appliquée à un joueur de champ dont le gant est emporté de sa main par la force d'une balle frappée ou lancée, ou lorsque son gant s'envole de sa main alors qu'il fait un effort évident pour réaliser une prise réglementaire.

(f) De deux buts, si une balle juste rebondit ou est déviée dans les gradins en dehors des lignes de faute du premier ou du troisième but ; ou si elle passe à travers ou sous une clôture de terrain, ou à travers ou sous un tableau d'affichage, ou à travers ou sous des arbustes ou des plantes grimpantes sur la clôture ; ou si elle se coince dans une telle clôture, un tel tableau d'affichage, de tels arbustes ou de telles plantes grimpantes ;

(g) De deux buts lorsque, sans spectateurs sur le terrain de jeu, une balle lancée pénètre dans les gradins, ou dans un banc (que la balle rebondisse ou non sur le terrain), ou par-dessus, sous ou à travers une clôture de terrain, ou sur une partie inclinée du filet au-dessus du pare-balle, ou reste dans les mailles d'un filet métallique protégeant les spectateurs. La balle est morte. Lorsque ce lancer sauvage constitue le premier jeu d'un joueur de champ intérieur, l'arbitre, pour accorder ces buts, doit se fonder sur la position des coureurs au moment où la balle a été lancée ; dans tous les autres cas, l'arbitre doit se fonder sur la position des coureurs au moment où le lancer sauvage a été effectué ;

APPROVED RULING : Si tous les coureurs, y compris le frappeur-coureur, ont avancé d'au moins un but lorsqu'un joueur de champ intérieur effectue un lancer sauvage sur le premier jeu après le lancer, l'attribution doit être fondée sur la position des coureurs au moment où le lancer sauvage a été effectué. Dans certaines circonstances, il est impossible d'accorder deux buts à un coureur. Exemple : Coureur au premier but. Le frappeur frappe un ballon vers le champ droit court. Le coureur s'arrête entre le premier et le deuxième but et le frappeur contourne le premier but et s'arrête derrière lui. La balle tombe sans être capturée. Le joueur de champ extérieur, en lançant vers le premier but, lance la balle dans les gradins.

APPROVED RULING : Comme aucun coureur, lorsque la balle est morte, ne peut avancer au-delà du but auquel il a droit, le coureur initialement au premier but va au troisième but et le frappeur est retenu au deuxième but. L'expression « au moment où le lancer sauvage a été effectué » signifie le moment où le lancer a effectivement quitté la main du joueur et non le moment où la balle lancée a touché le sol, est passée devant un joueur de champ récepteur ou est sortie du jeu dans les gradins. La position du frappeur-coureur au moment où le lancer sauvage a quitté la main du lanceur est déterminante pour décider de l'attribution des buts. Si le frappeur-coureur n'a pas atteint le premier but, l'attribution est de deux buts à partir du moment où le lancer a été effectué pour tous les coureurs. La décision de savoir si le frappeur-coureur a atteint le premier but avant le lancer est une décision d'appréciation. Si un jeu inhabituel se produit où un premier lancer d'un joueur de champ intérieur pénètre dans les gradins ou l'abri mais que le frappeur n'est pas devenu coureur (par exemple, le receveur lançant la balle dans les gradins pour tenter de retirer un coureur du troisième but tentant de marquer sur une balle passée ou un lancer sauvage), l'attribution de deux buts doit être fondée sur la position des

coureurs au moment du lancer. (Pour l'application de la règle 7.05 (g), le receveur est considéré comme un joueur de champ intérieur.)

PLAY. Coureur au premier but, le frappeur frappe une balle vers l'arrêt-court, qui lance vers le deuxième but trop tard pour retirer le coureur au deuxième, et le joueur de deuxième but lance vers le premier but après que le frappeur a franchi le premier but. Décision : Le coureur au deuxième but marque. (Sur ce jeu, ce n'est que si le frappeur-coureur a dépassé le premier but au moment du lancer qu'il se voit accorder le troisième but.)

(h) D'un but, si une balle, lancée au frappeur, ou lancée par le lanceur depuis sa position sur la plaque du lanceur vers un but pour retirer un coureur, pénètre dans des gradins ou un banc, ou par-dessus ou à travers une clôture de terrain ou un pare-balle. La balle est morte ;

APPROVED RULING : Lorsqu'un lancer sauvage ou une balle passée passe à travers ou à côté du receveur, ou est déviée par le receveur, et pénètre directement dans l'abri, les gradins, au-dessus de la ligne de séparation, ou toute zone où la balle est morte, l'attribution des buts doit être d'un but. Un but doit également être accordé si le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, lance vers un but, et que le lancer pénètre directement dans les gradins ou dans toute zone où la balle est morte. Si, toutefois, la balle lancée passe à travers ou à côté du receveur ou à travers le joueur de champ, et reste sur le terrain de jeu, et est ensuite frappée du pied ou déviée dans l'abri, les gradins ou une autre zone où la balle est morte, l'attribution des buts doit être de deux buts à partir de la position des coureurs au moment du lancer.

(i) D'un but, si le frappeur devient coureur sur Ball Four ou Strike Trois, lorsque le lancer passe devant le receveur et se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre. Si le frappeur devient coureur sur un lancer sauvage qui donne droit aux coureurs d'avancer d'un but, le frappeur-coureur n'a droit qu'au premier but. Le fait qu'un coureur se voie accorder un ou plusieurs buts sans risque d'être retiré ne le dispense pas de l'obligation de toucher le but qui lui est accordé et tous les buts intermédiaires. Par exemple : le frappeur frappe une balle au sol qu'un joueur de champ intérieur lance dans les gradins mais le frappeur-coureur a manqué le premier but. Il peut être déclaré retiré sur appel pour avoir manqué le premier but après que la balle a été remise en jeu, même s'il s'est vu « accorder » le deuxième but. Si un coureur est contraint de revenir à un but après une prise, il doit retoucher son but d'origine même si, en raison d'une règle locale ou d'une autre règle, des buts supplémentaires lui sont accordés. Il peut retoucher pendant que la balle est morte et l'attribution est alors effectuée à partir de son but d'origine.

7.06 Lorsqu'une obstruction se produit, l'arbitre doit annoncer ou signaler « Obstruction ».

(a) Si un jeu est effectué sur le coureur obstrué, ou si le frappeur-coureur est obstrué avant de toucher le premier but, la balle est morte et tous les coureurs avancent, sans risque d'être retirés, jusqu'aux buts qu'ils auraient atteints, selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Le coureur obstrué se voit accorder au moins un but au-delà du but qu'il avait touché en dernier réglementairement avant l'obstruction. Tout coureur précédent, contraint d'avancer par l'attribution de buts en pénalité de l'obstruction, avance sans risque d'être retiré. Lorsqu'un jeu est effectué sur un coureur obstrué, l'arbitre doit signaler l'obstruction de la même manière qu'il annonce « Temps », les deux mains au-dessus de la tête. La balle est immédiatement morte lorsque ce signal est donné ; toutefois, si une balle lancée est en vol avant que l'arbitre n'annonce l'obstruction, les coureurs doivent se voir accorder sur les lancers sauvages les buts qu'ils auraient obtenus si l'obstruction ne s'était pas produite. Sur un jeu où un coureur était pris en tenaille entre le deuxième et le troisième but et obstrué par le joueur de troisième but allant vers le troisième but tandis que le lancer est en vol depuis l'arrêt-court, si ce lancer pénètre dans l'abri, le coureur obstrué doit se voir accorder le marbre. Tout autre coureur sur les buts dans cette situation se verrait également accorder deux buts à partir du but qu'il a touché en dernier réglementairement avant que l'obstruction ne soit annoncée.

(b) Si aucun jeu n'est effectué sur le coureur gêné, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'aucune autre action ne soit possible. L'arbitre doit alors annoncer « Time » et imposer les pénalités éventuelles qui, selon son jugement, annuleront l'acte d'obstruction. En vertu de 7.06 (b), lorsque la balle n'est pas morte sur obstruction et qu'un coureur gêné dépasse la base qui, selon le jugement de l'arbitre, lui aurait été accordée en raison de l'obstruction, il le fait à ses risques et périls et peut être retiré par un touché. Il s'agit d'une décision d'appréciation.

NOTE : Le receveur, sans avoir la balle en sa possession, n'a pas le droit de bloquer le passage du coureur tentant de marquer. La ligne de base appartient au coureur et le receveur ne doit s'y trouver que lorsqu'il attrape une balle ou lorsqu'il a déjà la balle en main.

7.07 Si, avec un coureur au troisième but qui tente de marquer au moyen d'un squeeze play ou d'un vol de base, le receveur ou tout autre joueur de champ pose le pied sur ou devant le marbre sans possession de la balle, ou touche le frappeur ou sa batte, le lanceur est crédité d'un balk, le frappeur obtient le premier but sur l'interférence et la balle est morte.

Noms et indicateurs observés : 7.08 Any runner is out when-.

(a) (1) Il s'éloigne de plus de trois pieds d'une ligne directe entre les buts pour éviter d'être touché, sauf si son action vise à éviter une interférence avec un joueur de champ qui field une balle frappée ; ou

(2) après avoir touché le premier but, il quitte la ligne des buts, abandonnant manifestement son effort pour toucher le but suivant ; Tout coureur, après avoir atteint le premier but, qui quitte la ligne des buts en se dirigeant vers son abri ou sa position en croyant qu'il n'y a plus de jeu, peut être déclaré retiré si l'arbitre juge que l'acte du coureur doit être considéré comme un abandon de ses efforts pour courir les buts. Même si un retrait est prononcé, la balle reste en jeu à l'égard de tout autre coureur. Cette règle couvre également les jeux suivants et similaires : moins de deux retraits, égalité au dernier tour de la neuvième manche, coureur au premier but, le frappeur frappe une balle hors du stade pour le point victorieux, le coureur au premier but dépasse le deuxième et, croyant que le coup de circuit gagne automatiquement le match, coupe en diagonale le losange vers son banc tandis que le frappeur-coureur fait le tour des buts. Dans ce cas, le coureur serait déclaré retiré « pour avoir abandonné son effort pour toucher le but suivant » et le frappeur-coureur serait autorisé à continuer autour des buts pour valider son coup de circuit. S'il y a deux retraits, le coup de circuit ne compterait pas (voir la règle 7.12). Ce n'est pas un jeu d'appel.

PLAY. Le coureur qui, croyant être déclaré retiré sur un touché au premier ou au troisième but, se dirige vers l'abri et parcourt une distance raisonnable en indiquant encore par ses actions qu'il est retiré, est déclaré retiré pour avoir abandonné les buts. Dans les deux jeux ci-dessus, les coureurs sont considérés comme abandonnant réellement leurs lignes de but et sont traités différemment du frappeur retiré sur trois prises tel que décrit. APPROVED RULING OF 7.08 (a).

APPROVED RULING : Lorsqu'un frappeur devient coureur sur une troisième prise non capturée et se dirige vers son banc ou sa position, il peut avancer au premier but à tout moment avant d'entrer dans l'abri. Pour le retirer, la défense doit le toucher ou toucher le premier but avant qu'il ne touche le premier but.

(b) Il interfère intentionnellement avec une balle lancée ; ou gêne un joueur de champ tentant de faire un jeu sur une balle frappée ; Un coureur jugé avoir gêné un joueur de champ tentant de faire un jeu sur une balle frappée est retiré, que ce soit intentionnel ou non. Toutefois, si le coureur est en contact avec un but légalement occupé lorsqu'il gêne le joueur de champ, il ne doit pas être déclaré retiré sauf si, de l'avis de l'arbitre, cette gêne, qu'elle se produise en territoire des fausses balles ou en territoire des bonnes balles, est intentionnelle. Si l'arbitre déclare la gêne intentionnelle, la pénalité suivante s'applique : avec moins de deux retraits, l'arbitre déclare retirés à la fois le coureur et le frappeur. Avec deux retraits, l'arbitre déclare retiré le frappeur. Si, dans un jeu de poursuite entre le troisième but et le marbre, le coureur suivant a avancé et se tient sur le troisième but lorsque le

coureur pris en poursuite est déclaré retiré pour interférence offensive, l'arbitre renvoie le coureur se tenant sur le troisième but au deuxième but. Le même principe s'applique s'il y a une poursuite entre le deuxième et le troisième but et que le coureur suivant a atteint le deuxième but (le raisonnement étant qu'aucun coureur ne doit avancer sur un jeu d'interférence et qu'un coureur est considéré occuper un but jusqu'à ce qu'il ait légalement atteint le but suivant).

(c) Il est touché, alors que la balle est vivante, hors de son but. EXCEPTION : Un frappeur-coureur ne peut être retiré sur un touché après avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but s'il revient immédiatement au but ;

APPROVED RULING : (1) Si l'impact d'un coureur détache un but de sa position, aucun jeu ne peut être fait sur ce coureur à ce but s'il avait atteint le but en toute sécurité.

APPROVED RULING : (2) Si un but est délogé de sa position pendant un jeu, tout coureur suivant dans le même jeu est considéré comme touchant ou occupant le but si, de l'avis de l'arbitre, il touche ou occupe le point marqué par le sac délogé.

(d) Il omet de retoucher son but après qu'une balle en territoire des bonnes balles ou des fausses balles a été légalement capturée, avant que lui ou son but ne soit touché par un joueur de champ. Il ne doit pas être déclaré retiré pour avoir omis de retoucher son but après le premier lancer suivant, ni après aucun jeu ni tentative de jeu. C'est un jeu d'appel ; Les coureurs n'ont pas besoin de « retoucher » sur une fausse pointe. Ils peuvent voler sur une fausse pointe. Si une soi-disant pointe n'est pas capturée, elle devient une fausse balle ordinaire. Les coureurs retournent alors à leurs buts.

(e) Il n'atteint pas la base suivante avant qu'un joueur de champ ne le touche, lui ou la base, après avoir été contraint d'avancer parce que le frappeur est devenu coureur. Toutefois, si un coureur suivant est éliminé sur un jeu forcé, la contrainte est levée et le coureur doit être touché pour être éliminé. La contrainte est levée dès que le coureur touche la base vers laquelle il est contraint d'avancer, et s'il dépasse ou dépasse en glissant la base, le coureur doit être touché pour être éliminé. Toutefois, si le coureur contraint, après avoir touché la base suivante, recule pour quelque raison que ce soit vers la base qu'il occupait précédemment, le jeu forcé est rétabli, et il peut de nouveau être éliminé si la défense touche la base vers laquelle il est contraint ;

PLAY. Coureur en première et trois balles sur le frappeur : le coureur vole sur le lancer suivant, qui est la quatrième balle, mais après avoir touché la deuxième, il dépasse ou dépasse en glissant cette base. Le lancer du receveur l'attrape avant qu'il puisse revenir. Décision : le coureur est éliminé. (Le jeu forcé est levé.) Les situations de dépassement et de dépassement en glissant se produisent à des bases autres que la première. Par exemple, avant deux retraits, et avec des coureurs en première et deuxième, ou en première, deuxième et troisième, la balle est frappée vers un joueur de champ intérieur qui tente le double jeu. Le coureur en première devance le lancer vers la deuxième base mais dépasse la base. La relance est effectuée vers la première base et le frappeur-coureur est éliminé. Le joueur de première base, voyant le coureur en deuxième base hors du sac, effectue le lancer de retour vers la deuxième et le coureur est touché hors de la base. Pendant ce temps, des coureurs ont franchi le marbre. La question est : s'agit-il d'un jeu forcé ? La contrainte a-t-elle été levée lorsque le frappeur-coureur a été éliminé en première base ? Les points franchis pendant ce jeu et avant le troisième retrait, effectué lorsque le coureur a été touché en deuxième, comptent-ils ? Réponse : les points comptent. Ce n'est pas un jeu forcé. C'est un jeu de touche.

(f) Il est touché par une balle juste en territoire juste avant que la balle n'ait touché ou dépassé un joueur de champ intérieur. La balle est morte et aucun coureur ne peut marquer, ni les coureurs avancer, sauf les coureurs contraints d'avancer.

Noms et indicateurs observés : EXCEPTION:.

Si un coureur touche sa base lorsqu'il est touché par une balle à l'intérieur du champ, il n'est pas éliminé, bien

que le frappeur soit éliminé ; si deux coureurs sont touchés par la même balle juste, seul le premier est éliminé car la balle est immédiatement morte. Si un coureur est touché par une balle à l'intérieur du champ alors qu'il ne touche pas sa base, le coureur et le frappeur sont tous deux éliminés.

(g) Il tente de marquer sur un jeu dans lequel le frappeur interfère avec le jeu au marbre avant deux retraits. Avec deux retraits, l'interférence élimine le frappeur et aucun point ne compte ;

Noms et indicateurs observés : (h) He passes a preceding runner before such runner is out;.

(i) Après avoir acquis la possession légale d'une base, il parcourt les bases dans l'ordre inverse dans le but de confondre la défense ou de faire une mascarade du jeu. L'arbitre doit immédiatement annoncer « Temps » et déclarer le coureur éliminé ; si un coureur touche une base inoccupée puis pense que la balle a été attrapée ou est leurré pour retourner à la base qu'il a touchée en dernier, il peut être éliminé en revenant vers cette base, mais s'il atteint la base précédemment occupée en toute sécurité, il ne peut pas être éliminé tant qu'il est en contact avec cette base.

(j) Il ne retourne pas immédiatement au premier but après avoir dépassé ou glissé au-delà de ce but. S'il tente de courir vers le deuxième, il est retiré lorsqu'il est touché. Si, après avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but, il se dirige vers l'abri, ou vers sa position, et ne retourne pas immédiatement au premier but, il est retiré, sur appel, lorsque lui ou le but est touché ; le coureur qui touche le premier but en le dépassant et qui est déclaré sauf par l'arbitre a, au sens de la règle 4.09 (a), « atteint le premier but » et tout point marqué sur cette action compte, même si le coureur devient ensuite le troisième retrait pour ne pas être retourné « immédiatement », comme prévu à la règle 7.08 (j).

(k) En courant ou en glissant vers le marbre, il ne touche pas le marbre et ne tente pas de retourner au but, lorsqu'un joueur de champ tient la balle dans sa main, tout en touchant le marbre, et fait appel à l'arbitre pour la décision. Cette règle ne s'applique que lorsque le coureur se dirige vers le banc et que le receveur devrait le poursuivre. Elle ne s'applique pas au jeu ordinaire où le coureur manque le marbre puis fait immédiatement un effort pour toucher le marbre avant d'être touché. Dans ce cas, le coureur doit être touché.

Noms et indicateurs observés : 7.09 It is interference by a batter or a runner when-.

(a) Après une troisième prise, il gêne le receveur dans sa tentative de jouer la balle ;

(b) Après avoir frappé ou amorti une balle juste, sa batte touche la balle une seconde fois en territoire juste. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Si le frappeur-coureur lâche sa batte et que la balle roule contre la batte en territoire juste et que, de l'avis de l'arbitre, il n'y avait aucune intention d'interférer avec la trajectoire de la balle, la balle est vivante et en jeu ;

Noms et indicateurs observés : (c) He intentionally deflects the course of a foul ball in any manner;.

(d) Avant deux retraits et avec un coureur au troisième but, le frappeur gêne un joueur de champ dans l'exécution d'un jeu au marbre ; le coureur est retiré ;

(e) Un ou plusieurs membres de l'équipe à l'attaque se tiennent ou se rassemblent autour d'un but vers lequel un coureur avance, pour confondre, gêner ou accroître la difficulté pour les joueurs de champ. Ce coureur est déclaré retiré pour l'interférence de son ou de ses coéquipiers ;

(f) Tout frappeur ou coureur qui vient d'être retiré gêne ou entrave tout jeu ultérieur effectué sur un coureur. Ce coureur est déclaré retiré pour l'interférence de son coéquipier ; si le frappeur ou un coureur continue d'avancer après avoir été retiré, il ne sera pas, par ce seul fait, considéré comme confondant, gênant ou entravant les joueurs de champ.

(g) Si, de l'avis de l'arbitre, un coureur interfère volontairement et délibérément avec une balle frappée ou avec un

joueur de champ en train de jouer une balle frappée, avec l'intention évidente d'empêcher un double jeu, la balle est morte. L'arbitre déclare le coureur retiré pour interférence et déclare également retiré le frappeur-coureur en raison de l'action de son coéquipier. En aucun cas des buts ne peuvent être parcourus ni des points marqués en raison d'une telle action d'un coureur.

(h) Si, de l'avis de l'arbitre, un frappeur-coureur interfère volontairement et délibérément avec une balle frappée ou avec un joueur de champ en train de jouer une balle frappée, avec l'intention évidente d'empêcher un double jeu, la balle est morte ; l'arbitre déclare le frappeur-coureur retiré pour interférence et déclare également retiré le coureur qui avait avancé le plus près du marbre, quel que soit l'endroit où le double jeu aurait pu être possible. En aucun cas des buts ne peuvent être parcourus en raison d'une telle interférence.

(i) De l'avis de l'arbitre, l'entraîneur de but au troisième but, ou au premier but, en touchant ou en retenant le coureur, l'aide physiquement à retourner au troisième but ou au premier but ou à les quitter.

(j) Avec un coureur au troisième but, l'entraîneur de but quitte sa boîte et agit de toute manière pour provoquer un lancer d'un joueur de champ ;

(k) En courant la dernière moitié de la distance du marbre au premier but pendant que la balle est jouée vers le premier but, il court à l'extérieur (à droite) de la ligne de trois pieds, ou à l'intérieur (à gauche) de la ligne de faute et, de l'avis de l'arbitre, gêne le joueur de champ recevant le lancer au premier but, ou tentant de jouer une balle frappée ; les lignes délimitant le couloir de trois pieds font partie de ce « couloir » mais l'interprétation à retenir est qu'un coureur doit avoir les deux pieds à l'intérieur du « couloir » de trois pieds ou sur les lignes délimitant le « couloir ».

(l) Il ne parvient pas à éviter un joueur de champ qui tente de capter une balle frappée, ou il interfère intentionnellement avec une balle lancée, étant entendu que si deux joueurs de champ ou plus tentent de capter une balle frappée et que le coureur entre en contact avec un ou plusieurs d'entre eux, l'arbitre détermine quel joueur de champ a droit au bénéfice de cette règle, et ne doit pas déclarer le coureur retiré pour être entré en contact avec un joueur de champ autre que celui que l'arbitre détermine comme ayant le droit de capter cette balle ; lorsqu'un receveur et un frappeur-coureur se rendant au premier but entrent en contact alors que le receveur capte la balle, il n'y a généralement pas d'infraction et rien ne doit être signalé. L'« obstruction » par un joueur de champ tentant de capter une balle ne doit être signalée que dans des cas très flagrants et violents, car les règles lui donnent la priorité, mais bien entendu cette « priorité » n'est pas une licence pour, par exemple, faire intentionnellement un croc-en-jambe à un coureur même en captant la balle. Si le receveur capte la balle et que le joueur de premier but ou le lanceur fait obstruction à un coureur se rendant au premier but, l'« obstruction » doit être signalée et le coureur obtient le premier but.

(m) Une balle juste le touche en territoire juste avant de toucher un joueur de champ. Si une balle juste passe à travers, ou à côté, d'un joueur de champ intérieur, et touche un coureur immédiatement derrière lui, ou touche le coureur après avoir été déviée par un joueur de champ, l'arbitre ne doit pas déclarer le coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée. Pour prendre une telle décision, l'arbitre doit être convaincu que la balle est passée à travers, ou à côté, du joueur de champ, et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'avait la possibilité de faire un jeu sur la balle. Si, selon le jugement de l'arbitre, le coureur frappe délibérément et intentionnellement une telle balle frappée sur laquelle le joueur de champ intérieur a manqué un jeu, alors le coureur doit être déclaré retiré pour interférence.

Noms et indicateurs observés : PENALTY FOR INTERFERENCE:.

Le coureur est retiré et la balle est morte.

Noms et indicateurs observés : 7.10 Any runner shall be called out, on appeal, when-.

(a) Après qu'une balle volante est attrapée, il ne retouche pas son but d'origine avant que lui ou son but d'origine ne soit touché ; « Retoucher », dans cette règle, signifie toucher le but et repartir d'un contact avec le but après que la balle est attrapée. Un coureur n'est pas autorisé à prendre un élan en partant d'une position derrière son but.

(b) Balle en jeu, en avançant ou en revenant vers un but, il ne touche pas chaque but dans l'ordre avant que lui, ou un but manqué, ne soit touché.

Noms et indicateurs observés : APPROVED RULING:.

(1) Aucun coureur ne peut revenir toucher un but manqué après qu'un coureur suivant a marqué.

(2) Lorsque la balle est morte, aucun coureur ne peut revenir toucher un but manqué ou un but qu'il a quitté après avoir avancé jusqu'à un but au-delà du but manqué et l'avoir touché.

PLAY. (a) Le frappeur frappe la balle hors du terrain ou obtient un double selon les règles du terrain et manque le premier but (la balle est morte)_il peut revenir au premier but pour corriger son erreur avant de toucher le deuxième but, mais s'il touche le deuxième but, il ne peut pas revenir au premier but et si l'équipe défensive fait appel, il est déclaré retiré au premier but.

PLAY. (b) Le frappeur frappe la balle vers l'arrêt-court qui lance hors limites dans les gradins (la balle est morte)_le coureur-frappeur manque le premier but mais obtient le deuxième but sur le lancer erratique. Même si l'arbitre a accordé au coureur le deuxième but sur le lancer erratique, le coureur doit toucher le premier but avant de se rendre au deuxième but. Il s'agit de jeux d'appel.

(c) Il dépasse ou glisse au-delà du premier but et ne retourne pas immédiatement au but, et lui ou le but est touché ;

(d) Il ne touche pas le marbre et ne fait aucune tentative pour revenir à ce but, et le marbre est touché. Tout appel au titre de cette règle doit être effectué avant le lancer suivant, ou avant tout jeu ou tentative de jeu. Si la violation se produit pendant un jeu qui met fin à une demi-manche, l'appel doit être effectué avant que l'équipe défensive ne quitte le terrain. Un appel ne doit pas être interprété comme un jeu ou une tentative de jeu. Des appels successifs ne peuvent pas être effectués sur un coureur au même but. Si l'équipe défensive commet une erreur lors de son premier appel, une demande de second appel sur le même coureur au même but ne sera pas autorisée par l'arbitre. (Le sens voulu du mot « erreur » est que l'équipe défensive, en effectuant un appel, a lancé la balle hors du jeu. Par exemple, si le lanceur a lancé au premier but pour un appel et a lancé la balle dans les gradins, aucun second appel ne serait autorisé.) Les jeux d'appel peuvent nécessiter qu'un arbitre reconnaisse un apparent « quatrième retrait ». Si le troisième retrait est enregistré pendant un jeu au cours duquel un jeu d'appel est confirmé sur un autre coureur, la décision du jeu d'appel prévaut pour déterminer le retrait. S'il y a plus d'un appel pendant un jeu qui met fin à une demi-manche, la défense peut choisir de prendre le retrait qui lui donne l'avantage. Aux fins de cette règle, l'équipe défensive a « quitté le terrain » lorsque le lanceur et tous les joueurs de champ intérieur ont quitté le territoire équitable en se dirigeant vers le banc ou le vestiaire. Si deux coureurs arrivent au marbre à peu près en même temps et que le premier coureur manque le marbre mais qu'un second coureur touche légalement le marbre, le coureur est retiré par un toucher sur sa tentative de revenir toucher le but ou est déclaré retiré, sur appel, alors il est considéré comme ayant été retiré avant que le second coureur ne marque et comme constituant le troisième retrait. Le point du second coureur ne compte pas, comme prévu à la Règle 7.12. Si un lanceur commet une feinte irrégulière lors d'un appel, cet acte constitue un jeu. Un appel doit être clairement intentionnel, soit par une demande verbale du joueur, soit par un acte indiquant sans équivoque un appel à l'arbitre. Un joueur qui marche par inadvertance sur le but avec la balle en main ne constitue pas un appel. Le temps n'est pas arrêté lorsqu'un appel est effectué.

7.11 Les joueurs, les entraîneurs ou tout membre d'une équipe en attaque doivent libérer tout espace (y compris

les deux abris) nécessaire à un joueur de champ qui tente de capter une balle frappée ou lancée.

PENALTY : Il sera fait appel à l'interférence et le frappeur ou le coureur sur lequel le jeu est effectué sera déclaré retiré.

7.12 Sauf si deux joueurs sont retirés, le statut d'un coureur suivant n'est pas affecté par le fait qu'un coureur précédent n'a pas touché ou retouché un but. Si, sur appel, le coureur précédent est le troisième retrait, aucun coureur le suivant ne marquera. Si ce troisième retrait résulte d'un jeu forcé, ni les coureurs précédents ni les coureurs suivants ne marqueront.

Noms et indicateurs observés : BASEBALL RULES: 8.00 THE PITCHER.

8.01 Lancer réglementaire. Il existe deux positions de lancer réglementaires, la position de lancement et la position de prise, et l'une ou l'autre peut être utilisée à tout moment. Les lanceurs doivent prendre les signaux du receveur en se tenant sur la plaque. Les lanceurs peuvent se dégager de la plaque après avoir pris leurs signaux, mais ne peuvent pas poser rapidement le pied sur la plaque et lancer. Cela peut être jugé comme un lancer rapide par l'arbitre. Lorsque le lanceur se dégage de la plaque, il doit abaisser ses mains le long de ses flancs. Les lanceurs ne seront pas autorisés à se dégager de la plaque après avoir pris chaque signal.

(a) La position de lancement. Le lanceur doit se tenir face au frappeur, tout son pied de pivot sur, ou devant et touchant et non au-delà de l'extrémité de la plaque du lanceur, et l'autre pied libre. Depuis cette position, tout mouvement naturel associé à son lancer de la balle au frappeur l'engage au lancer sans interruption ni modification. Il ne doit pas lever l'un ou l'autre pied du sol, sauf que, lors de son lancer effectif de la balle au frappeur, il peut faire un pas en arrière et un pas en avant avec son pied libre. Lorsqu'un lanceur tient la balle à deux mains devant son corps, tout son pied de pivot sur, ou devant et touchant mais non au-delà de l'extrémité de la plaque du lanceur, et son autre pied libre, il sera considéré en position de lancement. Le lanceur peut avoir un pied, autre que le pied de pivot, hors de la plaque et à toute distance qu'il souhaite derrière une ligne qui est le prolongement du bord arrière de la plaque du lanceur, mais pas de chaque côté de la plaque du lanceur. Avec son pied « libre », le lanceur peut faire un pas en arrière et un pas en avant, mais en aucun cas sur les côtés, c'est-à-dire du côté du premier but ou du côté du troisième but de la plaque du lanceur. Si un lanceur tient la balle à deux mains devant son corps, tout son pied de pivot sur ou devant et touchant mais non au-delà de l'extrémité de la plaque du lanceur, et son autre pied libre, il sera considéré en position de lancement. Depuis cette position, il peut :

Noms et indicateurs observés : (1) deliver the ball to the batter, or; (2) step and throw to a base in an attempt to pick off a runner, or.

(3) se dégager de la plaque (s'il le fait, il doit abaisser sa main le long de ses flancs). En se dégageant de la plaque, le lanceur doit décoller avec son pied de pivot et non son pied libre en premier. Il ne peut pas adopter une position de prise ou d'étirement - s'il le fait, c'est un balk.

(b) La position de prise. La position de prise est indiquée par le lanceur lorsqu'il se tient face au frappeur, tout son pied de pivot sur, ou devant, et en contact avec, et non au-delà de l'extrémité de la plaque du lanceur, et son autre pied devant la plaque du lanceur, tenant la balle à deux mains devant son corps et s'arrêtant complètement. Depuis cette position de prise, il peut lancer la balle au frappeur, lancer vers un but ou reculer hors de la plaque du lanceur avec son pied de pivot. Avant d'adopter la position de prise, le lanceur peut choisir d'effectuer tout mouvement préliminaire naturel tel que celui appelé « l'étirement ». Mais s'il choisit de le faire, il doit adopter la position de prise avant de lancer la balle au frappeur. Après avoir adopté la position de prise, tout mouvement naturel associé à son lancer de la balle au frappeur l'engage au lancer sans modification ni interruption. En préparation pour adopter une position de prise, le lanceur doit avoir une main sur le côté ; depuis cette position, il doit passer à sa position de prise telle que définie à la règle 8.01 (b) sans interruption et en un seul mouvement

continu. Toute la largeur du pied en contact avec la plaque doit être sur la plaque. Un lanceur ne peut pas lancer depuis l'extrémité de la plaque avec seulement le côté de son pied touchant la plaque. Le lanceur, après son étirement, doit

Noms et indicateurs observés : (a) hold the ball in both hands in front of his body and.

(b) s'arrêter complètement. Cela doit être appliqué. Les arbitres doivent surveiller cela de près. Les lanceurs tentent constamment de « contourner la règle » dans leurs efforts pour retenir les coureurs sur les buts et, dans les cas où le lanceur ne fait pas l'« arrêt » complet exigé par les règles, l'arbitre doit immédiatement signaler un « balk ».

(c) À tout moment pendant les mouvements préliminaires du lanceur et jusqu'à ce que son mouvement de lancer naturel l'engage au lancer, il peut lancer vers n'importe quel but à condition qu'il fasse un pas directement vers ce but avant d'effectuer le lancer. Le lanceur doit faire un pas « avant le lancer ». Un lancer brusque suivi du pas directement vers le but est un balk.

(d) Si le lanceur effectue un lancer illégal alors que les buts sont inoccupés, cela sera appelé une balle, sauf si le frappeur atteint le premier but sur un coup sûr, une erreur, un but sur balles, un frappeur atteint ou autrement. Une balle qui glisse de la main d'un lanceur et franchit la ligne de faute sera appelée une balle ; sinon, elle sera appelée aucun lancer. Ce serait un balk avec des joueurs sur les buts.

(e) Si le lanceur retire son pied de pivot du contact avec la plaque du lanceur en reculant avec ce pied, il devient alors un joueur de champ intérieur et, s'il effectue un lancer imprécis depuis cette position, celui-ci est considéré comme identique à un lancer imprécis de tout autre joueur de champ intérieur. Le lanceur, lorsqu'il n'est pas sur la plaque, peut lancer vers n'importe quel but. S'il effectue un lancer imprécis, ce lancer est le lancer d'un joueur de champ intérieur et ce qui suit est régi par les règles applicables à une balle lancée par un joueur de champ.

Noms et indicateurs observés : 8.02 The pitcher shall not-.

(a) (1) Mettre sa main de lancer en contact avec sa bouche ou ses lèvres alors qu'il se trouve dans le cercle de 18 pieds entourant la plaque de lancer.

EXCEPTION : Sous réserve que les deux managers y consentent, l'arbitre, avant le début d'un match joué par temps froid, peut autoriser le lanceur à souffler sur sa main.

PENALTY : En cas de violation de cette partie de cette règle, les arbitres doivent immédiatement appeler une balle. Toutefois, si le lancer est effectué et qu'un frappeur atteint le premier but sur un coup sûr, une erreur, un frappeur atteint ou autrement, et qu'aucun autre coureur n'est retiré avant d'avancer d'au moins un but, le jeu se poursuivra sans tenir compte de la violation. Les récidivistes seront passibles d'une amende par le président de la ligue.

Noms et indicateurs observés : (2) Apply a foreign substance of any kind to the ball;; (3) expectorate on the ball, either hand or his glove;; (4) rub the ball on his glove, person or clothing;; (5) deface the ball in any manner;.

(6) lancer ce qu'on appelle la balle « shine », la balle « spit », la balle « mud » ou la balle « emery ». Le lanceur, bien entendu, est autorisé à frotter la balle entre ses mains nues.

PENALTY : En cas de violation de toute partie de cette règle 8.02 (a) (2 à 6), l'arbitre doit :

(a) Déclarer le lancer une balle, avertir le lanceur et annoncer au système de sonorisation publique la raison de cette action.

(b) En cas de deuxième infraction du même lanceur dans le même match, le lanceur sera disqualifié du match.

(c) Si un jeu suit la violation signalée par l'arbitre, le manager de l'équipe en attaque peut informer l'arbitre au

marbre qu'il choisit d'accepter le jeu. Ce choix doit être fait immédiatement à la fin du jeu. Toutefois, si le frappeur atteint la première base sur un coup sûr, une erreur, un but sur balles, un frappeur atteint ou autrement, et qu'aucun autre coureur n'est retiré avant d'avancer d'au moins une base, le jeu se poursuit sans référence à la violation.

(d) Même si l'équipe en attaque choisit de prendre le jeu, la violation doit être reconnue et les pénalités prévues en (a) et (b) restent en vigueur.

(e) L'arbitre est seul juge pour déterminer si une partie quelconque de cette règle a été violée. Tous les arbitres doivent porter sur eux un sac de résine officiel. L'arbitre en chef est responsable de placer le sac de résine au sol derrière la plaque du lanceur. Si à tout moment la balle touche le sac de résine, elle est en jeu. En cas de pluie ou de terrain mouillé, l'arbitre peut demander au lanceur de porter le sac de résine dans sa poche de hanche. Un lanceur peut utiliser le sac de résine dans le but d'appliquer de la résine sur sa ou ses mains nues. Ni le lanceur ni aucun autre joueur ne doit saupoudrer la balle avec le sac de résine ; ni le lanceur ni aucun autre joueur n'est autorisé à appliquer de la résine du sac sur son gant ou à saupoudrer une partie quelconque de son uniforme avec le sac de résine.

(b) Avoir sur sa personne, ou en sa possession, une substance étrangère quelconque. Pour une telle infraction à cette section (b), la pénalité est l'expulsion immédiate du match.

(c) Retarder intentionnellement le jeu en lançant la balle à des joueurs autres que le receveur, lorsque le frappeur est en position, sauf dans une tentative de retirer un coureur.

PENALTY : Si, après un avertissement de l'arbitre, un tel comportement dilatoire se répète, le lanceur est retiré du match.

(d) Lancer intentionnellement vers le frappeur. Si, de l'avis de l'arbitre, une telle infraction se produit, l'arbitre peut choisir soit de :

Noms et indicateurs observés : Expel the pitcher, or the manager and the pitcher, from the game, or.

peut avertir le lanceur et le manager des deux équipes qu'un autre lancer de ce type entraînera l'expulsion immédiate de ce lanceur (ou de son remplaçant) et du manager. Si, de l'avis de l'arbitre, les circonstances le justifient, les deux équipes peuvent être officiellement « averties » avant le match ou à tout moment pendant le match. (Les présidents de ligue peuvent prendre des mesures supplémentaires en vertu de l'autorité prévue à la règle 9.05) Lancer à la tête d'un frappeur est antisportif et extrêmement dangereux. Cela doit être et est condamné par tous. Les arbitres doivent agir sans hésitation pour faire appliquer cette règle.

8.03 Lorsqu'un lanceur prend sa position au début de chaque manche, ou lorsqu'il relaie un autre lanceur, il est autorisé à effectuer au plus huit lancers préparatoires à son receveur, pendant lesquels le jeu est suspendu. Une ligue peut, par sa propre décision, limiter le nombre de lancers préparatoires à moins de huit lancers préparatoires. Ces lancers préparatoires ne doivent pas prendre plus d'une minute. Si une urgence soudaine amène un lanceur à entrer dans le match sans aucune possibilité d'échauffement, l'arbitre en chef lui accorde autant de lancers que l'arbitre le juge nécessaire.

8.04 Lorsque les buts sont inoccupés, le lanceur doit transmettre la balle au frappeur dans les 20 secondes après avoir reçu la balle. Chaque fois que le lanceur retarde le jeu en enfreignant cette règle, l'arbitre annonce « Ball. » L'intention de cette règle est d'éviter les retards inutiles. L'arbitre doit insister pour que le receveur renvoie rapidement la balle au lanceur et pour que le lanceur prenne rapidement sa position sur la plaque. Tout retard évident du lanceur doit être immédiatement sanctionné par l'arbitre.

Noms et indicateurs observés : 8.05 If there is a runner, or runners, it is a balk when-.

(a) Le lanceur, alors qu'il touche sa plaque, effectue tout mouvement naturellement associé à son lancer et ne réalise pas ce lancer ; si un lanceur gaucher ou droitier balance son pied libre au-delà du bord arrière de la plaque du lanceur, il est tenu de lancer au frappeur, sauf pour lancer à la deuxième base lors d'un jeu de retrait.

(b) Le lanceur, alors qu'il touche sa plaque, feint un lancer vers la première base et ne termine pas le lancer ;

(c) Le lanceur, alors qu'il touche sa plaque, ne fait pas un pas directement vers un but avant de lancer vers ce but ; Exige du lanceur, alors qu'il touche sa plaque, qu'il fasse un pas directement vers un but avant de lancer vers ce but. Si un lanceur pivote ou tourne sur son pied libre sans réellement faire un pas, ou s'il tourne son corps et lance avant de faire un pas, il y a balk. Un lanceur doit faire un pas directement vers un but avant de lancer vers ce but, mais il n'est pas tenu de lancer (sauf vers le premier but uniquement) du fait qu'il fait un pas. Il est possible, avec des coureurs au premier et au troisième, que le lanceur fasse un pas vers le troisième et ne lance pas, simplement pour faire reculer le coureur vers le troisième ; puis, voyant le coureur au premier partir vers le deuxième, il se retourne, fait un pas vers le premier but et lance vers celui-ci. Cela est réglementaire. Toutefois, si, avec des coureurs au premier et au troisième, le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, fait un pas vers le troisième puis immédiatement et dans pratiquement le même mouvement « pivote » et lance vers le premier but, il s'agit manifestement d'une tentative de tromper le coureur au premier but, et dans un tel mouvement il est pratiquement impossible de faire un pas directement vers le premier but avant le lancer vers le premier but, et un tel mouvement doit être déclaré balk. Bien entendu, si le lanceur se détache de la plaque puis effectue un tel mouvement, il n'y a pas de balk.

(d) Le lanceur, alors qu'il touche sa plaque, lance, ou feint de lancer, vers un but inoccupé, sauf dans le but de réaliser un jeu ;

(e) Le lanceur effectue un lancer illégal ; Un lancer rapide est un lancer illégal. Les arbitres jugeront qu'un lancer rapide est un lancer effectué avant que le frappeur ne soit raisonnablement installé dans la boîte du frappeur. Avec des coureurs sur les buts, la pénalité est un balk ; sans coureur sur les buts, c'est une balle. Le lancer rapide est dangereux et ne doit pas être permis.

(f) Le lanceur délivre la balle au frappeur alors qu'il ne fait pas face au frappeur ;

(g) Le lanceur effectue tout mouvement naturellement associé à son lancer alors qu'il ne touche pas la plaque du lanceur ;

Noms et indicateurs observés : (h) The pitcher unnecessarily delays the game;.

(i) Le lanceur, sans avoir la balle, se tient sur la plaque du lanceur ou à cheval sur celle-ci, ou, alors qu'il est détaché de la plaque, feint un lancer ;

(j) Le lanceur, après être venu dans une position de lancer réglementaire, retire une main de la balle autrement que lors d'un lancer réel, ou lors d'un lancer vers un but ;

(k) Le lanceur, alors qu'il touche sa plaque, laisse tomber la balle accidentellement ou intentionnellement ;

(l) Le lanceur, en accordant un but sur balles intentionnel, lance lorsque le receveur n'est pas dans la boîte du receveur ;

(m) Le lanceur délivre le lancer depuis la position de set sans s'être arrêté.

PENALTY : La balle est morte, et chaque coureur avance d'un but sans risque d'être retiré, sauf si le frappeur atteint le premier but sur un coup sûr, une erreur, un but sur balles, un frappeur atteint, ou autrement, et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, auquel cas le jeu se poursuit sans tenir compte du balk.

APPROVED RULING : Dans les cas où un lanceur commet un balk et lance hors de portée, soit vers un but soit vers le marbre, un ou des coureurs peuvent avancer au-delà du but auquel ils ont droit à leurs propres risques.

APPROVED RULING : Un coureur qui manque le premier but vers lequel il avance et qui est déclaré retiré sur appel est considéré comme ayant avancé d'un but aux fins de la présente règle. Les arbitres doivent garder à l'esprit que le but de la règle du balk est d'empêcher le lanceur de tromper délibérément le coureur. En cas de doute dans l'esprit de l'arbitre, l'« intention » du lanceur doit prévaloir. Toutefois, certains points précis doivent être gardés à l'esprit :

(a) Être à cheval sur la plaque du lanceur sans la balle doit être interprété comme une intention de tromper et déclaré balk.

(b) Avec un coureur au premier but, le lanceur peut effectuer un tour complet, sans hésiter vers le premier, et lancer vers le deuxième. Cela ne doit pas être interprété comme un lancer vers un but inoccupé.

8.06 Une ligue professionnelle doit adopter la règle suivante relative à la visite du manager ou de l'entraîneur au lanceur :

(a) La présente règle limite le nombre de visites qu'un manager ou un entraîneur peut effectuer auprès d'un même lanceur au cours d'une même manche ;

(b) Une deuxième visite au même lanceur au cours de la même manche entraîne le retrait automatique de ce lanceur ;

(c) Il est interdit au manager ou à l'entraîneur d'effectuer une deuxième visite au monticule alors que le même frappeur est au bâton, mais

(d) si un frappeur suppléant est substitué à ce batteur, le manager ou l'entraîneur peut effectuer une deuxième visite au monticule, mais doit retirer le lanceur. Un manager ou un entraîneur est considéré comme ayant terminé sa visite au monticule lorsqu'il quitte le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur. Si le manager ou l'entraîneur se rend vers le receveur ou le joueur de champ intérieur et que ce joueur se rend ensuite au monticule ou que le lanceur vient à lui à sa position avant qu'il y ait un jeu intermédiaire (un lancer ou un autre jeu), cela équivaudra à une visite du manager ou de l'entraîneur au monticule. Toute tentative d'éluder ou de contourner cette règle par le manager ou l'entraîneur se rendant vers le receveur ou un joueur de champ intérieur et que ce joueur se rend ensuite au monticule pour conférer avec le lanceur constituera une visite au monticule. Si l'entraîneur se rend au monticule et retire un lanceur, puis que le manager se rend au monticule pour parler avec le nouveau lanceur, cela constituera une visite à ce nouveau lanceur au cours de cette manche. Dans le cas où un manager a effectué sa première visite au monticule puis revient une deuxième fois au monticule au cours de la même manche avec le même lanceur dans le match et le même batteur au bâton, après avoir été averti par l'arbitre qu'il ne peut pas revenir au monticule, le manager sera expulsé du match et le lanceur devra lancer au batteur jusqu'à ce que celui-ci soit retiré ou atteigne une base. Après que le batteur a été retiré, ou est devenu coureur sur les bases, ce lanceur doit alors être retiré du match. Le manager doit être informé que son lanceur sera retiré du match après avoir lancé à un frappeur, afin qu'il puisse faire échauffer un lanceur remplaçant. Le lanceur remplaçant sera autorisé à effectuer huit lancers préparatoires ou plus si, de l'avis de l'arbitre, les circonstances le justifient.

Noms et indicateurs observés : Baseball Rules: 9.00 The Umpire.

9.01 (a) Le président de la ligue désigne un ou plusieurs arbitres pour officier à chaque match de championnat de la ligue. Les arbitres sont responsables de la conduite du match conformément aux présentes règles officielles et du maintien de la discipline et de l'ordre sur le terrain pendant le match.

(b) Chaque arbitre est le représentant de la ligue et du baseball professionnel, et est autorisé et tenu de faire appliquer toutes ces règles. Chaque arbitre a le pouvoir d'ordonner à un joueur, un entraîneur, un manager ou un dirigeant ou employé de club de faire ou de s'abstenir de faire tout ce qui affecte l'application de ces règles, et de

faire appliquer les sanctions prescrites.

(c) Chaque arbitre a le pouvoir de statuer sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles.

(d) Chaque arbitre a le pouvoir de disqualifier tout joueur, entraîneur, gérant ou remplaçant pour contestation des décisions ou pour conduite ou langage antisportif, et d'expulser du terrain la personne ainsi disqualifiée. Si un arbitre disqualifie un joueur alors qu'un jeu est en cours, la disqualification ne prend effet qu'à partir du moment où aucune autre action n'est possible dans ce jeu.

(e) Chaque arbitre a le pouvoir, à sa discrétion, d'expulser du terrain

(1) toute personne dont les fonctions permettent sa présence sur le terrain, telles que les membres du personnel d'entretien du terrain, les placeurs, les photographes, les journalistes, les membres de l'équipe de diffusion, etc., et

(2) tout spectateur ou autre personne non autorisée à se trouver sur le terrain.

9.02 (a) Toute décision d'un arbitre qui implique un jugement, comme, notamment, de savoir si une balle frappée est bonne ou fausse, si un lancer est une prise ou une balle, ou si un coureur est sauf ou retiré, est définitive. Aucun joueur, gérant, entraîneur ou remplaçant ne doit contester de telles décisions de jugement.

(a) Les joueurs quittant leur position sur le terrain ou sur les bases, ou les managers ou entraîneurs quittant le banc ou le carré des entraîneurs, pour contester sur BALLS AND STRIKES ne seront pas autorisés. Ils doivent être avertis s'ils se dirigent vers le marbre pour protester contre la décision. S'ils persistent, ils seront expulsés du match.

(b) S'il existe un doute raisonnable que la décision d'un arbitre puisse être en conflit avec les règles, le manager peut faire appel de la décision et demander qu'une décision correcte soit rendue. Cet appel ne doit être adressé qu'à l'arbitre qui a rendu la décision contestée.

(c) Si une décision fait l'objet d'un appel, l'arbitre qui a rendu la décision peut demander des informations à un autre arbitre avant de prendre une décision finale. Aucun arbitre ne doit critiquer, chercher à renverser ou entraver la décision d'un autre arbitre, sauf si l'arbitre qui l'a rendue le lui demande.

(c) Le manager ou le receveur peut demander à l'arbitre de marbre de consulter son partenaire sur un demi-élan lorsque l'arbitre de marbre annonce que le lancer est une balle, mais pas lorsque le lancer est annoncé comme une prise. Le manager ne peut pas se plaindre que l'arbitre a rendu une décision incorrecte, mais seulement qu'il n'a pas consulté son partenaire. Les arbitres de champ doivent être alertés de la demande de l'arbitre de marbre et y répondre rapidement. Les managers ne peuvent pas contester l'annonce d'une balle ou d'une prise sous prétexte qu'ils demandent des informations sur un demi-élan. Les appels sur un demi-élan ne peuvent être effectués que sur l'annonce de balle et, lorsqu'il est invité à statuer, l'arbitre de marbre doit consulter un arbitre de base pour son jugement sur le demi-élan. Si l'arbitre de base annonce que le lancer est une prise, l'annonce de prise prévaudra. Les coureurs doivent être attentifs à la possibilité que l'arbitre de base, saisi de l'appel de l'arbitre de marbre, puisse renverser l'annonce de balle en annonce de prise, auquel cas le coureur risque d'être retiré par le lancer du receveur. De plus, un receveur doit être attentif dans une situation de vol de base si une annonce de balle est renversée en prise par l'arbitre de base sur appel de l'arbitre de marbre. La balle est en jeu lors de l'appel sur un demi-élan. Sur un demi-élan, si le manager vient contester avec l'arbitre de première ou de troisième base et si, après avoir été averti, il persiste à contester, il peut être expulsé car il conteste désormais une annonce de balle ou de prise.

(d) Aucun arbitre ne peut être remplacé pendant un match, sauf s'il est blessé ou tombe malade.

9.03 (a) S'il n'y a qu'un seul arbitre, il a compétence complète pour l'application des règles. Il peut prendre toute

position sur le terrain de jeu qui lui permette de s'acquitter de ses fonctions (habituellement) derrière le receveur, mais parfois derrière le lanceur s'il y a des coureurs.

(b) S'il y a deux arbitres ou plus, l'un sera désigné arbitre en chef et les autres arbitres de champ.

9.04 (a) L'arbitre en chef se tiendra derrière le receveur. (On l'appelle habituellement l'arbitre de marbre.) Ses fonctions seront de :

(1) Prendre pleine charge de la bonne conduite du match et en être responsable ;

Noms et indicateurs observés : (2) Call and count balls and strike;.

(3) Annoncer les balles valables et les fautes, sauf celles qui sont habituellement annoncées par les arbitres de champ ;

Noms et indicateurs observés : (4) Make all decisions on the batter;.

(5) Prendre toutes les décisions, sauf celles qui sont habituellement réservées aux arbitres de champ ;

Noms et indicateurs observés : (6) Decide when a game shall be forfeited;.

(7) Si une limite de temps a été fixée, annoncer ce fait et le temps fixé avant le début du match ;

(8) Informer le marqueur officiel de l'ordre de frappe officiel, ainsi que de toute modification des compositions et de l'ordre de frappe, sur demande ;

(9) Annoncer toute règle spéciale de terrain, à sa discrétion.

(b) Un arbitre de champ peut prendre toute position sur le terrain qu'il juge la plus appropriée pour rendre les décisions imminentes sur les bases. Ses fonctions sont de :

(1) Prendre toutes les décisions sur les bases, sauf celles expressément réservées à l'arbitre en chef ;

(2) Exercer une compétence concurrente avec l'arbitre en chef pour annoncer « Temps », les feintes illégales, les lancers illégaux, ou la souillure ou la décoloration de la balle par tout joueur.

(3) Aider l'arbitre en chef de toute manière dans l'application des règles et, à l'exception du pouvoir de déclarer la partie perdue, avoir une autorité égale à celle de l'arbitre en chef pour administrer et appliquer les règles et maintenir la discipline.

(c) Si différents arbitres doivent prendre des décisions différentes sur une même action de jeu, l'arbitre en chef convoque tous les arbitres en consultation, en l'absence de tout manager ou joueur. Après consultation, l'arbitre en chef (à moins qu'un autre arbitre n'ait été désigné par le président de la ligue) détermine quelle décision doit prévaloir, en se fondant sur l'arbitre qui était le mieux placé et sur la décision qui était le plus probablement correcte. Le jeu se poursuit comme si seule la décision finale avait été prise.

9.05 (a) L'arbitre doit signaler au président de la ligue, dans les douze heures suivant la fin d'un match, toutes les violations des règles et autres incidents dignes d'être mentionnés, y compris la disqualification de tout entraîneur, manager, instructeur ou joueur, ainsi que les motifs de celle-ci.

(b) Lorsqu'un entraîneur, un manager, un coach ou un joueur est disqualifié pour une faute flagrante telle que l'emploi d'un langage obscène ou indécent, ou une agression envers un arbitre, un entraîneur, un manager, un coach ou un joueur, l'arbitre doit transmettre tous les détails au président de la ligue dans les quatre heures suivant la fin du match.

(c) Après avoir reçu le rapport de l'arbitre selon lequel un entraîneur, un manager, un coach ou un joueur a été disqualifié, le président de la ligue impose la sanction qu'il juge justifiée et en informe la personne sanctionnée ainsi que le manager du club dont la personne sanctionnée est membre. Si la sanction comprend une amende, la

personne sanctionnée doit payer le montant de l'amende à la ligue dans les cinq jours suivant la réception de l'avis d'amende. Le défaut de paiement de cette amende dans les cinq jours entraîne l'exclusion du contrevenant de toute participation à un match et de toute présence sur le banc des joueurs pendant un match, jusqu'au paiement de l'amende.

Noms et indicateurs observés : GENERAL INSTRUCTIONS TO UMPIRE.

Les arbitres, sur le terrain, ne doivent pas s'engager dans des conversations avec les joueurs. Restez en dehors de la zone d'entraîneur et ne parlez pas à l'entraîneur en fonction.

Maintenez votre uniforme en bon état. Soyez actif et vigilant sur le terrain.

Soyez toujours courtois envers les dirigeants des clubs ; évitez de rendre visite aux bureaux des clubs et toute familiarité irréfléchie avec les dirigeants ou employés des clubs en compétition. Lorsque vous entrez dans un stade, votre seul devoir est d'arbitrer un match de baseball en tant que représentant du baseball.

Ne laissez pas les critiques vous empêcher d'étudier les situations délicates susceptibles de conduire à des matchs contestés. Emportez votre livre des règles. Il est préférable de consulter les règles et d'interrompre le match dix minutes pour résoudre un problème épineux que de voir un match annulé sur contestation et rejoué.

Faites avancer le jeu. Un match de baseball est souvent servi par le travail énergique et sérieux des arbitres.

Vous êtes le seul représentant officiel du baseball sur le terrain. C'est souvent une position éprouvante qui exige beaucoup de patience et de bon jugement, mais n'oubliez pas que le premier essentiel pour sortir d'une situation délicate est de garder votre propre calme et votre maîtrise de vous-même.

Vous allez sans doute commettre des erreurs, mais ne tentez jamais de « compenser » après en avoir commise une. Prenez toutes vos décisions telles que vous les voyez et oubliez quel est le club local ou le club visiteur.

Gardez toujours l'œil sur la balle tant qu'elle est en jeu. Il est plus essentiel de savoir exactement où est tombée une balle volante, ou où a abouti une balle lancée, que de savoir si un coureur a manqué une base ou non.

N'annoncez pas les actions trop rapidement, et ne détournez pas le regard trop vite lorsqu'un joueur de champ lance pour compléter un double jeu. Surveillez les balles échappées après avoir annoncé un joueur retiré.

Ne venez pas en courant avec le bras levé ou baissé, indiquant « retiré » ou « sauf ». Attendez que l'action soit terminée avant de faire un quelconque geste du bras.

Chaque équipe d'arbitres devrait mettre au point un ensemble simple de signaux, afin que l'arbitre compétent puisse toujours corriger une décision manifestement erronée lorsqu'il est convaincu d'avoir commis une erreur. Si vous êtes sûr d'avoir correctement jugé l'action, ne vous laissez pas entraîner par les appels des joueurs à « demander à l'autre arbitre ». Si vous n'êtes pas sûr, demandez à l'un de vos associés. N'allez pas jusqu'à l'extrême, soyez vigilant et jugez vos propres actions.

Mais rappelez-vous ! La première exigence est de prendre des décisions correctes. En cas de doute, n'hésitez pas à consulter votre associé. La dignité de l'arbitre est importante, mais jamais autant que « avoir raison ».

Une règle des plus importantes pour les arbitres est toujours « BE IN POSITION TO SEE EVERY PLAY ». Même si votre décision est juste à 100 %, les joueurs la contestent encore s'ils estiment que vous n'étiez pas en position de voir l'action clairement et nettement.

Enfin, soyez courtois, impartial et ferme, et imposez ainsi le respect de tous.

Noms et indicateurs observés : Basic betting rules:.

a. Si deux matchs sont joués le même jour avec la participation des mêmes équipes, et que la société de paris

n'en a proposé qu'un seul au jeu, le résultat est crédité pour le premier match.

b. Si un match est annulé ou reporté pour quelque raison que ce soit pendant plus de 24 heures, toutes les paris sur ces événements recevront une cote gagnante de un.

c. Si un match est interrompu ou suspendu pendant plus de 24 heures, toutes les paris sur ce match reçoivent également une cote gagnante égale à un ; s'il est achevé dans les 24 heures, toutes les paris sur celui-ci restent valables.

d. Sauf indication contraire, toutes les paris seront réglées sur la base des résultats officiels, y compris toutes les manches supplémentaires. Si l'issue « Match nul » est possible dans le match, alors en cas de match nul, les paris sur la victoire sont sujets à remboursement (si la cote du match nul n'est pas indiquée dans la ligne).

Noms et indicateurs observés : Exceptions:; 1. Live betting.

Le match doit être joué intégralement pour que les paris soient réglés. Si le match est interrompu, toutes les paris sur ce match, à l'exception des paris dont l'issue est déterminée sans ambiguïté au moment de l'interruption du match, sont considérées comme nulles.

Noms et indicateurs observés : 2. Over / Under, Over/ Under runs + hits + errors, handicap.

Les paris seront réglés sur la base du score officiel après 9 manches (8.5 manches en cas d'avantage). Si des manches supplémentaires sont nécessaires pour achever le match, les paris seront réglés sur la base du score officiel final. Si le match se termine prématurément, toutes les paris seront nulles.

Noms et indicateurs observés : 3. The game "hosts - guests".

Le jeu est joué par les matchs d'une même journée de jeu, et uniquement les matchs indiqués dans la ligne en cours. Si au moins un des matchs ne se joue pas sur 8.5-9 manches, les paris sur cette position sont remboursés. Le calcul du pari est déterminé comme la somme des points marqués par les hôtes contre la somme des points marqués par les visiteurs (en cas d'égalité sur les paris, un remboursement a lieu).

Noms et indicateurs observés : e. The following positions are offered for baseball betting:; 1. Winner.

Il est proposé de déterminer l'issue du match. Les paris sont acceptés sous réserve de manches supplémentaires.

Noms et indicateurs observés : 2. Over/Under.

Si, à l'issue du match, le nombre total de points marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu. De même pour le total individuel d'une équipe ou d'un joueur. Les paris sont acceptés sous réserve de manches supplémentaires.

Noms et indicateurs observés : 3. Handicap.

Si le handicap ne comporte que deux options (uniquement handicap 1 ou handicap 2, sans l'option « Match nul »), en cas de score égal, compte tenu du handicap, un remboursement a lieu.

En cas de score égal, compte tenu du handicap, un remboursement a lieu (quel que soit la période du match sur laquelle il est proposé de placer un pari).

Noms et indicateurs observés : 4. Over/Under runs for the specified team.

Il est proposé de déterminer si le nombre de points marqués par cette équipe sera supérieur ou inférieur au paramètre spécifié. Si, à l'issue du match, le nombre total de points marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu.

Noms et indicateurs observés : 5. Over/ Under runs + hits + errors.

Il est proposé de déterminer si, dans le match, la somme des points, des coups sûrs et des erreurs commises par les participants des deux équipes sera supérieure ou inférieure au paramètre spécifié. Si, à l'issue du match, le nombre total de points + coups sûrs + erreurs est égal au total du pari, un remboursement a lieu.

Le règlement est fondé sur les protocoles officiels des instances dirigeantes et des fédérations des tournois respectifs.

Noms et indicateurs observés : 6. Will the sum of runs + hits + errors be even or odd.

Il est proposé de déterminer si, dans le match, la somme des points, des coups sûrs et des erreurs commises par les participants des deux équipes sera paire ou impaire.

Si le résultat est zéro, les paris sont réglés comme pairs.

Noms et indicateurs observés : 7. Total even / odd.

Si le résultat est 0 : 0, toutes les paris sur cette position sont calculées comme paires.

Noms et indicateurs observés : 8. Which team will make the first run.

Si le résultat est 0 : 0, toutes les paris sur cette position sont remboursées.

Noms et indicateurs observés : 9. Which team will be the last to run; 10. 1st Inning: over/under 0.5.

Pour calculer le pari, la première manche du match doit être jouée intégralement.

Noms et indicateurs observés : 11. Outcome of 1 inning; 12. Type of first home runin the match.

Il est proposé de déterminer le type du premier coup de circuit du match : s'il sera solo (un point), de deux points, de trois points ou un grand chelem (quatre points), ou s'il n'y aura aucun coup de circuit.

13. Quand y aura-t-il plus de points marqués ?

Il est nécessaire de déterminer dans quelle période du match plus de points seront marqués : dans les premières 4.5 manches (y compris la première moitié des 5 manches), ou dans les secondes 5 manches (après la première moitié des 5 manches (de la seconde moitié des 5 manches incluse jusqu'à la fin du match)), ou s'il y aura match nul. En cas de manches supplémentaires, le résultat après la première moitié de la 5e manche inclut le résultat des manches supplémentaires.

Noms et indicateurs observés : 14. Which team will make the first three runs.

Les paris seront réglés sur la base du score officiel après 9 manches (8.5 manches en cas d'avantage). Si des manches supplémentaires sont nécessaires pour achever le match, les paris seront réglés sur la base du score officiel final. Si le match se termine prématurément, toutes les paris seront nulles. Exception : si, avant l'arrêt du match, l'une des équipes a marqué trois points.

Noms et indicateurs observés : 15. Game "hosts - guests".

Le jeu se déroule lors des matchs d'une même journée de jeu. Si au moins un des matchs ne se joue pas sur 8.5-9 manches, un remboursement est émis. Le calcul du pari est déterminé comme la somme des points marqués par les hôtes contre la somme des points marqués par les visiteurs (en cas d'égalité, un remboursement a lieu lors d'un pari sur la victoire).

Noms et indicateurs observés : 16. Division Champions.

Si la saison est raccourcie pour quelque raison que ce soit, toutes les paris seront réglées en fonction de l'équipe qui sera désignée championne de division par l'instance dirigeante respective.

17. Tous les marchés Full-Time, y compris les paris en direct, seront réglés sur le résultat final, y compris les

manches supplémentaires. Toutefois, un match doit comporter au moins 7 manches complètes (ou 6½ manches si l'équipe qui frappe en second est en tête) pour que les paris soient valables (sauf ceux qui ont été déterminés de manière inconditionnelle). En cas d'application de la règle de la miséricorde (voir explication ci-dessous), tous les paris seront maintenus sur le score au moment de son application. Veuillez noter que les matchs suspendus ne sont pas reportés. Si le match se termine par un match nul, les paris Money Line seront remboursés.

18. D'autres types de paris non énumérés ci-dessus peuvent être proposés.

Noms et indicateurs observés : 3x3 Rules of the Game.

Les règles officielles du jeu de basket-ball FIBA s'appliquent à toutes les situations de jeu non spécifiquement mentionnées dans les règles du jeu 3x3 énumérées ci-dessous.

Noms et indicateurs observés : Art. 1 Court and ball.

Le jeu de 3x3 se joue sur un demi-terrain avec un seul panier. Une surface de jeu régulière de 3x3 dans les compétitions officielles mesure environ 49' de large x 36' de profondeur (15 mètres x 11 mètres), avec les marquages habituels d'un terrain de basket-ball, notamment une ligne de lancer franc à 19 pieds (5.8 mètres), une ligne à 22 pieds (6.75 mètres) valant 2 points, et une zone en « demi-cercle sans charge » sous le panier. La moitié d'un terrain de basket-ball traditionnel peut être utilisée.

Un ballon de taille 6 est utilisé dans toutes les compétitions officielles FIBA.

Remarque : au niveau amateur, le 3x3 peut se jouer n'importe où ; les marquages du terrain – s'ils sont utilisés – doivent être adaptés à l'espace disponible

Noms et indicateurs observés : Art. 2 Teams.

Chaque équipe est composée de 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant).

Noms et indicateurs observés : Art. 3 Game officials.

Le jeu est dirigé par 1 ou 2 arbitres et des chronométreurs/marqueurs.

Noms et indicateurs observés : Art. 4 Beginning of the game.

4.1. Les deux équipes s'échauffent simultanément avant le match.

4.2. Un tirage au sort détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe qui remporte le tirage au sort peut choisir de bénéficier de la possession du ballon au début du match ou au début d'une éventuelle prolongation.

4.3. Le match doit commencer avec trois joueurs sur le terrain.

Remarque : les articles 4.3 et 6.4 s'appliquent aux compétitions officielles FIBA 3x3* uniquement (non obligatoires pour les événements amateurs).

Noms et indicateurs observés : Art. 5 Scoring.

5.1. Chaque tir réussi à l'intérieur de l'arc vaut 1 point.

5.2. Chaque tir réussi derrière l'arc vaut 2 points.

5.3. Chaque lancer franc réussi vaut 1 point.

Noms et indicateurs observés : Art. 6 Playing time/Winner of a game.

6.1. Le temps de jeu réglementaire est le suivant : une période de 10 minutes de temps de jeu. Le chronomètre est arrêté lors des situations de ballon mort et des lancers francs. Le chronomètre est remis en marche une fois

l'échange de ballon terminé (dès que le ballon est entre les mains de l'équipe attaquante).

6.2. La première équipe à marquer 21 points ou plus remporte le match si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle s'applique uniquement au temps de jeu réglementaire (pas à une éventuelle prolongation).

6.3. Si le score est à égalité à la fin du temps de jeu, une période supplémentaire est jouée. Une pause de 1 minute est observée avant le début de la prolongation. La première équipe à marquer 2 points pendant la prolongation remporte le match.

6.4. Une équipe perd le match par forfait si, à l'heure de début prévue, l'équipe n'est pas présente sur le terrain avec 3 joueurs prêts à jouer. En cas de forfait, le score du match est marqué w-0 ou 0-w (« w » signifiant victoire).

6.5. Une équipe perd par défaut si elle quitte le terrain avant la fin du match ou si tous les joueurs de l'équipe sont blessés et/ou disqualifiés. En cas de défaut, l'équipe gagnante peut choisir de conserver son score ou de faire déclarer le match perdu par forfait, tandis que dans les deux cas le score de l'équipe défaillante est fixé à 0.

6.6. Une équipe perdant par défaut ou par forfait sera disqualifiée de la compétition.

Remarque : si aucun chronomètre de match n'est disponible, la durée du temps de jeu est à la discrétion de l'organisateur. FIBA recommande de fixer la limite de score en fonction de la durée du match (10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 21 minutes/21 points).

Noms et indicateurs observés : Art. 7 Fouls/Free throws.

7.1. Une équipe est en situation de pénalité après avoir commis 6 fautes. Après qu'une équipe a atteint 9 fautes d'équipe, toute faute ultérieure sera considérée comme technique. Pour éviter toute ambiguïté, les joueurs ne sont pas exclus en fonction du nombre de fautes personnelles sous réserve de l'art. 15.

7.2. Les fautes commises lors du geste de tir à l'intérieur de l'arc donnent droit à 1 lancer franc, tandis que les fautes commises lors du geste de tir derrière l'arc donnent droit à 2 lancers francs.

7.3. Les fautes commises lors du geste de tir suivies d'un panier réussi donnent droit à 1 lancer franc supplémentaire.

7.4. Les fautes d'équipe 7, 8 et 9 donnent toujours droit à 2 lancers francs. La 10e faute d'équipe et toute faute d'équipe ultérieure ainsi que les fautes techniques et antisportives donnent toujours droit à 2 lancers francs et à la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes commises lors du geste de tir et prévaut sur 7.2 et 7.3.

7.5. La possession est conservée après le dernier lancer franc découlant d'une faute antisportive ou technique et le jeu se poursuit par un échange du ballon derrière l'arc au sommet du terrain.

Noms et indicateurs observés : Art. 8 How the ball is played.

8.1. Après chaque panier réussi ou dernier lancer franc (ex article 7.5) :

Un joueur d'une équipe qui n'a pas marqué reprendra le jeu en dribblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas depuis derrière la ligne de fond) vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.

L'équipe défensive n'est pas autorisée à jouer le ballon dans la « zone du demi-cercle sans charge » sous le panier.

8.2. Après chaque tir de champ manqué ou dernier lancer franc manqué (ex-article 7.5) :

Si l'équipe offensive capte le rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.

Si l'équipe défensive capte le rebond ou intercepte le ballon, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (en passant ou en dribblant).

8.3. La possession du ballon accordée à l'une ou l'autre équipe après toute situation de ballon mort commence par un échange du ballon (entre le joueur défensif et le joueur offensif) derrière l'arc au sommet du terrain.

8.4. Un joueur est considéré comme « derrière l'arc » lorsque aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni sur l'arc.

8.5. En cas de situation de entre-deux, l'équipe défensive se verra attribuer le ballon.

Noms et indicateurs observés : Art. 9 Stalling.

9.1. Temporiser ou ne pas jouer activement (c'est-à-dire ne pas tenter de marquer) constitue une violation.

9.2. Si le terrain est équipé d'un chronomètre des tirs, une équipe doit tenter un tir dans les 12 secondes. Le chronomètre démarre dès que le ballon est entre les mains des joueurs offensifs (après l'échange avec le joueur défensif ou après un panier réussi sous le panier).

Remarque : Si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs et qu'une équipe ne cherche pas suffisamment à attaquer le panier, l'arbitre doit lui adresser un avertissement en comptant les 5 dernières secondes.

Noms et indicateurs observés : Art. 10 Substitutions.

Les remplacements peuvent être effectués par n'importe quelle équipe lorsque le ballon devient mort, avant le check-ball. Le remplaçant peut entrer en jeu après que son coéquipier a quitté le terrain et établi un contact physique avec lui. Les remplacements ne peuvent avoir lieu que derrière la ligne de fond opposée au panier et ne nécessitent aucune action des arbitres ou des officiels de table.

Noms et indicateurs observés : Art. 11 Time-outs.

Un temps mort de 30 seconde est accordé à chaque équipe. Un joueur peut demander le temps mort en situation de ballon mort.

Noms et indicateurs observés : Art.12 Protest procedure.

Si une équipe estime que ses intérêts ont été lésés par une décision d'un officiel ou par tout événement survenu pendant un match, elle doit procéder de la manière suivante :

Un joueur de cette équipe doit signer la feuille de match immédiatement à la fin du match et avant que l'arbitre ne la signe.

Dans un délai de 30 minutes, l'équipe doit présenter une explication écrite du cas, ainsi qu'un dépôt de garantie de 200 USD au directeur sportif. Si la réclamation est acceptée, le dépôt de garantie est remboursé.

Les documents vidéo ne peuvent être utilisés que pour déterminer si un dernier tir vers le panier à la fin du match a été effectué pendant le temps de jeu et/ou si ce tir vers le panier compte pour 1 ou 2 points.

Noms et indicateurs observés : Art. 13 Standings of teams.

Tant dans les poules que dans le classement général de la compétition, les règles de classement suivantes s'appliquent. Si les équipes sont à égalité après la première étape, référez-vous à la suivante – et ainsi de suite.

Le plus grand nombre de victoires (ou le ratio de victoires en cas de nombre inégal de matchs lors d'une comparaison entre poules) ;

Confrontation directe (en tenant compte uniquement des victoires/défaites et applicable au sein d'une même poule uniquement) ;

Le plus grand nombre de points marqués en moyenne (sans tenir compte des scores de victoire par forfait).

Si les équipes sont encore à égalité après ces trois étapes, celle(s) ayant le meilleur classement de départ remporte(nt) le départage.

Noms et indicateurs observés : Art. 14 Seeding rules.

Les équipes sont classées en fonction des points de classement de l'équipe (somme des points de classement des 3 meilleurs joueurs de l'équipe, avant la compétition). En cas d'égalité de points de classement d'une même équipe, le classement sera déterminé de manière aléatoire avant le début de la compétition.

Noms et indicateurs observés : Art. 15 Disqualification.

Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres et de l'événement par l'organisateur. Indépendamment de cela, l'organisateur disqualifiera le(s) joueur(s) concerné(s) de l'événement pour des actes de violence, une agression verbale ou physique, une ingérence dolosive dans les résultats du match, une violation des règles antidopage de FIBA (Livre 4 du Règlement intérieur de FIBA) ou toute autre violation du Code d'éthique de FIBA (Livre 1, Chapitre II du Règlement intérieur de FIBA). L'organisateur peut également disqualifier l'équipe entière de l'événement en fonction de la contribution des autres membres de l'équipe (y compris par leur inaction) au comportement susmentionné. Le droit de FIBA d'imposer des sanctions disciplinaires en vertu du cadre réglementaire de l'événement, des Conditions générales de 3x3planet.com et du Règlement intérieur de FIBA reste inchangé par toute disqualification au titre du présent Article 15.

Les paris sont acceptés sur le basketball 3x3 en tenant compte des prolongations, sauf indication contraire. Si un match se termine pendant le temps réglementaire avec un score égal, et qu'il n'y avait pas de sélection « Match nul » dans Sports ou de prolongation, le match est considéré comme terminé et les paris effectués sur la sélection du match sont remboursés.

Les paris sur le basketball 3x3 sont acceptés sur la base des règlements et règles officiels du sport publiés sur le site officiel du tournoi ou de la fédération.

Noms et indicateurs observés : he settlement of bets is carried out in accordance with following rules:.

Si un score initial pour un Événement tenu est ultérieurement annulé pour quelque raison que ce soit, l'annulation n'est pas prise en compte et les Paris sont soumis au paiement conformément au score initial (réel). Le résultat réel est le résultat annoncé sur la base des sources d'information immédiatement après la fin de l'événement.

Les différences entre les règles et règlements d'une compétition particulière et les règles et règlements d'autres tournois similaires ne constituent pas un motif de remboursement des paris effectués sur les événements de basketball 3x3.

Si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire et n'est pas repris dans les 24 heures (pré-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match, dont l'issue n'est pas déterminée sans ambiguïté au moment où le match a été arrêté, seront remboursés, sauf dans les cas où les résultats des paris ont déjà été déterminés au moment où le match a été arrêté.

Le basketball remonte à 1891 et depuis lors, il a évolué pour devenir un sport pratiqué dans le monde entier. De nombreux pays ont adopté ce jeu comme la Russie, la Grande-Bretagne, l'Allemagne, l'Espagne et certaines parties de l'Asie, mais c'est en Amérique que se trouve la plus grande et la plus lucrative ligue du monde : la NBA (National Basketball Association).

Noms et indicateurs observés : Game Objective.

Le but du basketball est de lancer le ballon (ballon de basketball) dans un panier pour marquer des points. Le jeu

se déroule sur un terrain rectangulaire et, selon la section du terrain dans laquelle vous réussissez à lancer le ballon dans le panier, le nombre de points marqués varie. Le ballon peut être déplacé par dribble ou par passe. À la fin du match, l'équipe ayant le plus de points est déclarée vainqueur.

Noms et indicateurs observés : Players and Equipment.

Chaque équipe est composée de 12 joueurs, avec seulement 5 autorisés sur le terrain à tout moment. Les postes se répartissent en meneur, arrière défensif, pivot, ailier offensif et ailier défensif. Chaque joueur occupe ensuite une position sur le terrain mais est autorisé à se déplacer comme il le souhaite.

Le terrain est de forme rectangulaire et mesure 91 pieds de long et 50 pieds de large. Il y a une ligne médiane au centre de laquelle se trouve un petit cercle ; c'est là que le jeu commence par un entre-deux (le ballon est lancé en l'air par l'arbitre et un joueur de chaque équipe tente de s'en emparer pour son équipe). À chaque extrémité du terrain se trouvent deux paniers, tous deux à 10 pieds de hauteur. Un arc à trois points constitue le cercle extérieur, tandis qu'au milieu de celui-ci se trouve la raquette, qui comprend la ligne de lancer franc.

Tout ce qu'il faut pour jouer, c'est un terrain et un ballon de basket. Les équipes doivent porter des tenues assorties, certains joueurs choisissant de porter des protège-dents et des masques faciaux pour se protéger.

Le match est divisé en 4 quart-temps de douze minutes. Entre le 2e et le 3e quart-temps se trouve une mi-temps de 15 minutes.

Il existe trois valeurs de points pour les joueurs de basket. Tout panier marqué depuis l'extérieur de l'arc à trois points rapporte trois points. Les paniers marqués à l'intérieur de l'arc à trois points rapportent deux points. Les lancers francs réussis rapportent 1 point par lancer franc. Le nombre de lancers francs dépend de l'endroit où la faute a été commise.

Noms et indicateurs observés : Winning the Game.

Gagner un match de basket-ball est assez simple : marquez plus de points que vos adversaires pendant le temps de jeu imparti. Si les scores sont à égalité à la fin, un quart-temps supplémentaire sera joué jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Noms et indicateurs observés : Rules:.

Chaque équipe peut avoir au maximum 5 joueurs sur le terrain à un moment donné. Les remplacements peuvent être effectués autant de fois que souhaité pendant le match.

Le ballon ne peut être déplacé qu'en dribblant (en faisant rebondir le ballon) ou en passant le ballon. Une fois qu'un joueur pose les deux mains sur le ballon (sans compter la réception du ballon), il ne peut plus dribbler ni se déplacer avec le ballon et le ballon doit être passé ou tiré.

Après que le ballon est entré dans la moitié de terrain d'une équipe et que celle-ci en a repris possession, le ballon doit ensuite franchir la ligne médiane dans les 10 secondes. Si le ballon n'y parvient pas, une faute sera sifflée et la possession du ballon sera inversée.

Chaque équipe dispose de 24 secondes pour au moins tenter un tir au panier. Un tir consiste soit à marquer dans le panier, soit à toucher l'arceau du panier. Si après que le tir a été effectué et que le ballon ne rentre pas dans le panier, alors le chronomètre des tirs est réinitialisé pour 24 secondes supplémentaires.

L'équipe qui tente de marquer un panier est appelée l'attaque, tandis que l'équipe qui tente de l'en empêcher est appelée la défense. La défense doit faire tout son possible pour empêcher l'attaque de marquer, soit en bloquant un tir, soit en empêchant un tir d'être effectué.

Après chaque panier réussi, le ballon est ensuite remis à l'équipe adverse.

Les fautes commises tout au long du match seront cumulées et, lorsqu'un certain nombre sera atteint, elles finiront par donner lieu à un lancer franc. Un lancer franc consiste pour un joueur de l'équipe attaquante (le joueur victime de la faute) à tirer sans opposition depuis la ligne de lancer franc. Le nombre de lancers francs accordés à un joueur dépend de l'endroit où la faute a été commise.

Les violations au basketball comprennent le marcher (faire plus d'un pas sans dribbler le ballon), le double dribble (ramasser le ballon en dribblant, s'arrêter puis dribbler à nouveau avec les deux mains), le goaltending (un joueur défensif intervient sur le ballon qui descend vers le panier) et la violation de retour en zone arrière (une fois que le ballon a franchi la ligne médiane, l'équipe attaquante ne peut plus ramener le ballon au-delà de la ligne médiane).

Une faute consiste à frapper le ballon avec le poing, à enfreindre les règles trois et quatre et celles décrites à la règle cinq.

Aucun coup d'épaule, aucune prise, aucune frappe, aucune poussée ni aucun croche-pied de quelque manière que ce soit à un adversaire. La première infraction à cette règle par toute personne comptera comme une faute ; la seconde le disqualifiera jusqu'au prochain panier marqué ou, s'il y avait une intention évidente de blesser la personne, pour tout le match. Aucune substitution ne sera autorisée.

Si l'une ou l'autre équipe commet trois fautes consécutives, cela comptera comme un but pour les adversaires (consécutives signifie sans que les adversaires commettent entre-temps une faute).

Noms et indicateurs observés : Basic rules for betting:.

a. Les paris sur le vainqueur du match, pour lesquels il existe une option « Match nul », sont proposés uniquement pour le temps réglementaire, hors prolongations.

b. Sauf si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire et n'est pas repris dans les 24 heures (pré-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match dont l'issue n'est pas déterminée sans ambiguïté au moment où le jeu a été arrêté seront remboursés. Si l'heure de début du match est reportée de plus de 24 heures, tous les paris sur ce match sont sujets à remboursement, sinon les paris restent valables.

c. Les paris sur la seconde mi-temps sont totalisés avec et sans prolongation (selon la position). Les résultats des cotes pour le quatrième quart-temps sont additionnés sans tenir compte des prolongations.

d. Si, à l'issue du match, le nombre total de points marqués est égal au total du pari, un remboursement intervient (selon le poste, certains postes étant avec et sans prolongation). Il en va de même pour les totaux des quarts-temps / mi-temps, les totaux individuels d'équipe et de joueur (y compris les paris sur les rebonds plus / moins, les transferts de fautes, les contres, les interceptions réalisées par une équipe ou un joueur), ainsi que les paris sur les handicaps du match / des mi-temps / des quarts-temps, la comparaison des statistiques des joueurs et d'autres postes où les options pour la valeur exacte du handicap / total ne sont pas prévues.

e. En cas de paris sur les statistiques des joueurs (plus / moins de rebonds, passes décisives, fautes, contres, interceptions), si le joueur spécifié n'a pas pris part au match, un remboursement a lieu. En cas de comparaison des statistiques des joueurs (quel joueur marquera plus de rebonds / passes décisives / fautes / contres / interceptions), si l'un des participants spécifiés dans cette position n'a pas pris part au match, les paris sur cette position sont remboursés.

f. Les paris sur le total des joueurs / la comparaison des statistiques des joueurs sont acceptés en tenant compte des prolongations, sauf indication contraire.

g. Lors du jeu « domicile - extérieur », seuls les matchs indiqués dans la ligne du jour donné sont pris en compte. En cas de report ou d'annulation d'un ou plusieurs matchs indiqués dans la ligne, les paris sur le jeu «

domicile-extérieur » sont sujets à remboursement.

h. Si, selon le règlement du tournoi, en cas d'égalité, le match ne va pas en prolongation, alors les paris sur le vainqueur sont calculés avec la cote « 1 » (si l'option « match nul » n'était pas proposée), et tous les autres paris (handicaps, totaux, etc.) sont calculés selon le score réel du match.

i. Si, selon les règles du tournoi, une prolongation est possible pour déterminer le vainqueur d'une confrontation avec un score non nul (par exemple, lors de confrontations de coupe en deux matchs), alors tous les paris sont calculés en tenant compte du temps réglementaire du match.

Noms et indicateurs observés : The following positions are offered for basketball betting:.

Il est proposé de déterminer l'issue du match. Si la position contient les options « Équipe 1 », « Équipe 2 » et « Match nul », les paris sont acceptés sur le temps réglementaire du match, hors prolongation, sinon la prolongation est prise en compte.

Noms et indicateurs observés : 2. Total.

Les paris sur le total peuvent être effectués avec ou sans prolongation.

Noms et indicateurs observés : 3.Handicap.

Les paris sur le handicap peuvent être effectués avec ou sans prolongation.

4. Y aura-t-il une prolongation dans le match ?

Si le match est interrompu pendant la prolongation, les paris sur cette position restent valables.

Noms et indicateurs observés : 5. Individual total for the specified team.

Il est proposé de déterminer si le nombre de points marqués par une équipe donnée sera supérieur ou inférieur au paramètre indiqué, avec et sans prolongation.

Noms et indicateurs observés : 6. In which half will the most points be scored.

La prolongation n'est pas prise en compte pour le décompte de la seconde mi-temps du match.

Selon le règlement, tout le temps réglementaire du match doit être joué intégralement.

7. Dans quel quart-temps le plus de points seront-ils marqués ?

Les quatre quart-temps du match doivent être joués intégralement pour que les paris soient réglés. La prolongation n'est pas prise en compte dans le calcul du pari.

8. Quel est l'écart de points du match ?

Si le match est suspendu et non terminé dans les 24 heures (avant-match), les paris sur cette position sont remboursés. De même, si le match est suspendu et non terminé dans les 48 heures (en direct), les paris sur cette position sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : 9. Total even / odd.

Il est nécessaire de déterminer si le total du match / de la période correspondante (mi-temps, quart-temps ou match entier) sera impair ou pair.

Noms et indicateurs observés : 10. More / less rebounds (passes / blocks) for the specified team.

Il est nécessaire de déterminer si le nombre de rebonds (passes / contres) réalisés par les joueurs de l'équipe correspondante est supérieur ou inférieur au paramètre indiqué.

Le refus de participer au match / la disqualification / la blessure de joueurs individuels n'affecte pas le calcul des

paris sur cette position.

Sauf indication contraire, les paris sur cette position sont acceptés en tenant compte des prolongations.

11. Plus / moins de rebonds (passes / contres / interceptions / points / contres) pour ce joueur

Il est nécessaire de déterminer le nombre de rebonds (passes / contres / interceptions / points / contres) réalisés par le joueur concerné. Le nom abrégé de l'équipe est indiqué à côté du joueur à titre informatif uniquement. Toute inexactitude ou erreur dans l'indication du nom abrégé de l'équipe n'affecte pas le calcul des paris, les paris restent valables. Si le joueur indiqué n'a pas pris part au match, un remboursement a lieu.

Noms et indicateurs observés : 12. Which team will score more rebounds (assists / blocks).

Si le match de l'une des équipes est reporté / interrompu et non terminé dans les 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), ces paris sont remboursés.

La comparaison est effectuée uniquement pour les matchs indiqués dans la ligne de ce tour. Les paris sur cette position sont acceptés en tenant compte de la prolongation.

13. Qui sera le premier à marquer 10 points dans le match (dans le quart-temps indiqué / dans la mi-temps indiquée du match)

Il est proposé de déterminer laquelle des équipes sera la première à marquer 10 (20) points dans l'intervalle indiqué du match (dans le match / le quart-temps / la mi-temps du match). Il existe des marchés à deux et à trois issues.

La prolongation ne compte pas pour les quart-temps d'un match.

Si le nombre de points indiqué n'a pas été marqué dans l'intervalle du match du marché à deux issues, tous les paris sur cette position sont remboursés.

Si le nombre de points indiqué n'a pas été marqué dans l'intervalle du match du marché à trois issues, alors tous les paris seront réglés.

Noms et indicateurs observés : 14. Winner of the group (conference / division).

Pour calculer les paris sur cette position, tous les matchs du groupe (conférence / division) doivent être joués. Sinon, les paris sur cette position sont remboursés. L'exception concerne les paris sur une équipe qui, dans toute issue possible des matchs non joués (y compris l'issue optimale pour cette équipe), n'a même pas de chance théorique de gagner dans le groupe - ces paris sont considérés comme perdus par le client.

Noms et indicateurs observés : 15. Winner of the play-off series (Best-of-3 / Best-of-5 / Best-of-7).

Si le nombre de matchs requis pour remporter la série selon le règlement n'a pas été joué, tous les paris sur cette position sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : 16. The first removal in the match.

Seules les fautes sont prises en compte à la suite de cinq ou six fautes (selon le règlement du championnat concerné) commises par un joueur au cours du match.

Les possessions résultant de fautes techniques et antisportives ne comptent pas.

Noms et indicateurs observés : 17. Advance to the next round.

Le pari est réglé sur le résultat déterminé immédiatement après le dernier match de la série de play-offs du tour spécifié, indépendamment des décisions ultérieures du tribunal / disciplinaires.

Si l'une des équipes indiquées, pour quelque raison que ce soit (y compris disqualification, refus de participer,

etc.), n'a pas pu prendre part au tour indiqué, l'adversaire de cette équipe remporte la série et passe au tour suivant. Tous les paris restent.

Noms et indicateurs observés : 18. Which team will score the first points in the match (quarter / half).

Il est nécessaire de déterminer quelle équipe marquera les premiers points dans l'intervalle spécifié du match.

Noms et indicateurs observés : 19. Which team will score the last points in the match (quarter / half).

Il est nécessaire de déterminer quelle équipe marquera les derniers points dans l'intervalle spécifié du match.

Si le match (quart-temps / mi-temps indiqué) est interrompu et non terminé dans les 24 heures (pré-match) ou 48 heures (live), ces paris sont remboursés.

20. Si les premiers points du match seront marqués par un tir à trois points, un tir à deux points ou un lancer franc.

Seuls les tirs officiellement validés par l'arbitre comptent.

21. D'autres types de paris non énumérés ci-dessus peuvent être proposés.

Noms et indicateurs observés : Cash Out will not be avvalabile on Bet Builder bet.

Le futsal (également appelé fútsal ou footsal) est un sport de ballon pratiqué sur un terrain dur, plus petit qu'un terrain de football, et principalement en intérieur. Il présente des similitudes avec le football à cinq.

Le futsal se joue entre deux équipes de cinq joueurs chacune, dont l'un est le gardien de but. Les remplacements sont illimités. Contrairement à certaines autres formes de football en salle, le jeu se pratique sur une surface dure délimitée par des lignes ; les murs ou les panneaux ne sont pas utilisés. Le futsal se joue également avec un ballon plus petit, plus dur et à faible rebond. La surface, le ballon et les règles favorisent ensemble le contrôle du ballon et la passe dans des espaces réduits. Le jeu « met l'accent sur l'improvisation, la créativité et la technique ».

Noms et indicateurs observés : Naming.

Futsal comes from Spanish fútbol sala or fútbol de salón and from Portuguese futebol de salão. The term is commonly translated as "indoor football" and "football of saloon", but a more literal translation is "hall/lounge football". During the sport's second world championships held in Madrid in 1985, the Spanish name fútbol sala was used. Since then, all other names have been officially and internationally changed to futsal. The naming was due to a dispute between FIFUSA (the predecessor to the AMF) and FIFA over the name of fútbol, FIFUSA has registered the word fut-sal in 1985 (Madrid, Spain). Since then FIFA has also started using the term futsal. The name has been translated into Italian as calcio a 5 (literally 5-a-side football) or football sala and French as football de salle.

Noms et indicateurs observés : Governing bodies.

The two most important governing bodies of futsal are the Asociación Mundial de Fútsal (AMF) and Fédération Internationale de Football Association (FIFA). AMF is the successor organization to the original governing body. FIFA later took an interest in futsal. However, talks between FIFA and AMF to reconcile governance were not successful. FIFA organizes its own separate competitions.

The International Futsal Alliance (IFA) is a partnership of countries formed to offer high quality futsal tournaments throughout the world. It sees itself as ancillary rather than competing with FIFA. Its membership spans countries from North and South America, Europe, Africa, Asia, and Oceania. Several tournaments have been organized under the auspices of IFA, including a world cup for men held in 2019 and one for women held in 2017.

Noms et indicateurs observés : Rules.

There are currently two governing bodies: Asociación Mundial de Fútsal (AMF) and Fédération Internationale de Football Association (FIFA). AMF and FIFA are responsible for maintaining and regulating the official rules of their respective versions of futsal.

FIFA publishes its futsal rules as the 'Laws of the Game', in which each of the 17 'laws' is a thematically related collection of individual regulations. The laws define all aspects of the game, including what may be changed to suit local competitions and leagues.

Nombre de ces règles sont similaires ou identiques à celles du football association, ou renvoient au football association en leur absence (comme une section précisant qu'il n'y a pas d'infraction de hors-jeu au futsal).

Noms et indicateurs observés : Summary of rules; Length of the field.

Minimum 25 m × 16 m (82 ft × 52 ft), maximum 42 m × 25 m (138 ft × 82 ft).

Noms et indicateurs observés : Ball.

À partir de 13 ans : taille 4, circonférence 62–64 cm (24–25 in), poids entre 400–440 g (14–16 oz) au début du match.

9-13 ans : taille 3, circonférence 56–59 cm (22–23 in), poids entre 350–380 g (12–13 oz) au début du match.

Lâché d'une hauteur de 2 m (6 ft 7 in), le premier rebond ne doit pas être inférieur à 50 cm (20 in) ni supérieur à 65 cm (26 in).

Noms et indicateurs observés : Time.

Il y a deux périodes de 20 minutes avec arrêt du temps à chaque ballon mort. Entre les deux périodes, il y a une pause de 15 minutes. Chaque équipe peut utiliser un temps mort par mi-temps, d'une durée d'une minute. Certaines ligues inférieures et certains tournois utilisent des périodes de 24 minutes avec temps courant.

Noms et indicateurs observés : Number of players.

Il y a cinq joueurs par équipe sur le terrain, dont un gardien de but, et un nombre maximum de 12 joueurs pouvant être utilisés par match. Les remplacements sont illimités et se font à la volée.

Noms et indicateurs observés : Fouls.

Tous les coups francs directs comptent comme fautes accumulées. Un coup franc direct est accordé pour avoir donné un coup de pied, fait trébucher, chargé, sauté, poussé, frappé, tacle, retenu, craché, et pour une main délibérée. Les coups francs indirects, tels que le jeu dangereux et l'obstruction, ne comptent pas comme fautes accumulées. Une équipe est avertie par l'arbitre lorsqu'elle commet cinq fautes accumulées dans une mi-temps.

Noms et indicateurs observés : Cards.

Un avertissement peut être donné pour comportement antisportif, contestation, non-respect de la distance lors d'une reprise de jeu, retard excessif d'une reprise de jeu, infractions répétées, ou entrée/sortie incorrecte du terrain. Un joueur ou un remplaçant peut être expulsé pour faute grave, conduite violente, crachat, avoir illégalement empêché une occasion manifeste de but, langage injurieux, et avoir reçu un second avertissement. Les joueurs expulsés sont éliminés du match et leur équipe doit jouer en infériorité numérique pendant deux minutes ou jusqu'à ce que l'autre équipe marque un but.

Noms et indicateurs observés : Free kicks.

Tiré depuis le point de l'infraction ou sur la ligne de la surface de réparation la plus proche de l'infraction (indirect uniquement). Tous les adversaires doivent être à au moins 5 m (16 ft) du ballon. Le coup doit être tiré dans les quatre secondes, sinon un coup franc indirect est accordé à l'autre équipe.

Noms et indicateurs observés : Kick from the second penalty mark.

Accordé lorsqu'une équipe commet 6 fautes accumulées ou plus dans une mi-temps. Le second point de réparation est à 10 m (33 ft) du but, les adversaires doivent être derrière le ballon, le gardien de but doit être à au moins 5 m (16 ft).

Noms et indicateurs observés : Penalty kick.

À 6 m (20 ft) du centre du but pour les fautes à l'intérieur de la zone du gardien de but de 6 m (20 ft).

Noms et indicateurs observés : Goalkeeper.

Lorsqu'il est en possession du ballon, le gardien de but dispose de 4 secondes pour se débarrasser du ballon. Si le ballon est conservé trop longtemps, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'autre équipe. Le gardien de but peut jouer librement lorsqu'il est dans la moitié de terrain adverse.

Noms et indicateurs observés : Goalkeeper pass-back restriction.

Une fois que le gardien de but a lâché le ballon en le frappant ou en le lançant, il ne peut plus le toucher avant que le ballon ne sorte du jeu ou ne soit touché par un adversaire. La sanction en cas de violation est un coup franc indirect. Le gardien de but peut recevoir le ballon librement lorsqu'il est dans la moitié de terrain adverse.

Noms et indicateurs observés : Kick-in.

Une rentrée de touche au pied est utilisée à la place d'une rentrée de touche à la main. Le joueur doit placer le ballon sur la ligne de touche ou à l'extérieur mais à pas plus de 25 cm (9.8 in) de l'endroit où se trouvait le ballon lorsqu'il est sorti du jeu. Le ballon doit être immobile et la rentrée de touche au pied doit être effectuée dans les 4 secondes à partir du moment où le joueur est prêt. Pendant la rentrée de touche au pied, les adversaires doivent se tenir à au moins 5 m (16 ft) du ballon. Si quatre secondes s'écoulent ou si une rentrée de touche au pied illégale est effectuée, l'arbitre accordera une rentrée de touche au pied à l'autre équipe. Il n'est pas permis de marquer directement sur une rentrée de touche au pied : le but n'est valable que si quelqu'un d'autre touche le ballon avant qu'il n'entre dans le but.

Noms et indicateurs observés : Goal clearance.

Un dégagement de but est utilisé à la place d'un coup de pied de but. Le gardien de but doit lancer le ballon avec les mains et celui-ci doit quitter la surface de réparation dans les quatre secondes. Si le dégagement de but est effectué illégalement, le gardien de but peut réessayer, mais l'arbitre ne réinitialisera pas le décompte. Si quatre secondes s'écoulent, l'autre équipe obtient un coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation.

Noms et indicateurs observés : Corner kick.

Le ballon doit être placé à l'intérieur de l'arc le plus proche du point où le ballon a franchi la ligne de but et l'adversaire doit se tenir sur le terrain à au moins 5 m (16 ft) de l'arc de corner jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Le coup de pied de coin doit être tiré dans les 4 secondes suivant le moment où le joueur est prêt, sinon un dégagement de but sera accordé à l'autre équipe. Le ballon est en jeu lorsqu'il est frappé et qu'il bouge.

Noms et indicateurs observés : Referees.

Pour les matchs internationaux, il doit y avoir deux arbitres : l'un (premier arbitre) est positionné sur la ligne de touche près de la table du chronométreur et communique avec le chronométreur, tandis que l'autre (second arbitre) se trouve du côté opposé du terrain. À la table du chronométreur se trouvent un chronométreur et un troisième arbitre, qui contrôle les bancs des équipes. Lors d'événements mineurs, les troisièmes arbitres et le chronométreur ne sont pas utilisés.

Noms et indicateurs observés : Players, equipment and officials.

Il y a cinq joueurs sur le terrain dans chaque équipe, dont un gardien de but. Le nombre maximum de remplaçants autorisés est de neuf (FIFA changement 2012), avec des remplacements illimités pendant le match. Les remplaçants peuvent entrer même lorsque le ballon est en jeu, mais le joueur qui sort doit quitter le terrain avant que le remplaçant puisse entrer sur le terrain de jeu. Si une équipe a ou est réduite à moins de trois joueurs restants, le match est abandonné et compté comme une défaite pour l'équipe en manque de joueurs.

La tenue est composée d'un maillot ou d'une chemise à manches, d'un short, de chaussettes, de protège-tibias en métal, en plastique ou en mousse, et de chaussures à semelles en caoutchouc. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon long et une tenue d'une couleur différente pour se distinguer des autres joueurs de l'équipe et de l'arbitre. Le gardien de but est également autorisé à porter des coudières car la surface est à peu près aussi dure qu'un court de tennis ou un terrain de basket-ball. Les bijoux ne sont pas autorisés, pas plus que d'autres objets qui pourraient être dangereux pour le joueur qui les porte ou pour les autres participants actifs.

Le match est contrôlé par l'arbitre, qui applique les Lois du Jeu, et le premier arbitre est le seul à pouvoir légalement abandonner le match en raison d'une interférence extérieure au terrain. Cet arbitre est assisté d'un second arbitre qui surveille généralement les lignes de but ou aide l'arbitre principal pour les décisions sur les fautes ou les actions de jeu. Les décisions prises par les arbitres sont définitives et ne peuvent être modifiées que si les arbitres l'estiment nécessaire et que le jeu n'a pas repris. Il y a également un troisième arbitre et un chronométreur qui disposent d'équipements pour tenir un registre des fautes du match. En cas de blessure du second arbitre, le troisième arbitre remplace le second arbitre.

Noms et indicateurs observés : The field.

Le terrain est constitué de bois ou d'un matériau artificiel, ou d'une surface similaire, bien que tout matériau plat, lisse et non abrasif puisse être utilisé. La longueur du terrain est comprise entre 38 et 42 m (125–138 ft), et la largeur est comprise entre 20 et 25 m (66–82 ft) lors des matchs internationaux. Pour les autres matchs, elle peut être de 25 à 42 m (82–138 ft) en longueur, tandis que la largeur peut être de 16 à 25 m (52–82 ft), tant que la longueur des lignes de touche (les plus longues) est supérieure à celle des lignes de but (les plus courtes, où sont placés les buts) (des terrains de basketball de 28 m × 15 m (92 ft × 49 ft) peuvent être utilisés). La taille « standard » d'un terrain pour un match international est de 40 m × 20 m (131 ft × 66 ft) (la taille d'un terrain de handball). Le plafond doit être à au moins 4 m (13 ft) de hauteur.

Un but rectangulaire est placé au milieu de chaque ligne de but. Les bords intérieurs des poteaux verticaux du but doivent être espacés de 3 m (9.8 ft), et le bord inférieur de la barre transversale horizontale soutenue par les poteaux du but doit se trouver à 2 m (6.6 ft) au-dessus du sol. Des filets en chanvre, jute ou nylon sont fixés à l’arrière des poteaux et de la barre transversale. La partie inférieure des filets est fixée à des tubes courbés ou à un autre moyen de support approprié. La profondeur du but est de 80 cm (31 in) en haut et de 1 m (3.3 ft) en bas.

Devant chaque but se trouve une zone appelée surface de réparation. Cette zone est créée en traçant des quarts de cercle d'un rayon de 6 m (20 ft) à partir de la ligne de but, centrés sur les poteaux de but. La partie supérieure de chaque quart de cercle est ensuite reliée par une ligne de 3.16 m (10.4 ft) parallèle à la ligne de but entre les poteaux de but. La ligne marquant le bord de la surface de réparation est appelée ligne de surface de réparation. La surface de réparation marque l'endroit où le gardien de but est autorisé à toucher le ballon avec les mains. Le point de réparation est à six mètres de la ligne de but lorsqu'il atteint le milieu des poteaux de but. Le second point de réparation est à 10 mètres (33 ft) de la ligne de but lorsqu'il atteint le milieu des poteaux de but. Un coup de pied de réparation depuis le point de réparation est accordé si un joueur commet une faute à l'intérieur de la surface de réparation. Le second point de réparation est utilisé si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié dans la zone délimitée par la ligne médiane et une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane passant par le second point de réparation ; le coup franc est tiré depuis le second point de réparation.

Tout terrain de handball standard peut être utilisé pour le futsal, y compris les buts et le marquage au sol.

Noms et indicateurs observés : Duration and tie-breaking methods.

Un match standard se compose de deux périodes égales de 20 minutes. La durée de chaque mi-temps est prolongée pour permettre de tirer des coups de pied de réparation ou un coup franc direct contre une équipe ayant commis plus de cinq fautes. L'intervalle entre les deux mi-temps ne peut pas dépasser 15 minutes.

Dans certaines compétitions, le match ne peut pas se terminer par un match nul ; les buts à l'extérieur, les prolongations et les tirs au but depuis le point de réparation sont donc les trois méthodes permettant de déterminer le vainqueur après un match nul. Les buts à l'extérieur signifient que si le score de l'équipe est à égalité après avoir joué un match à domicile et un match à l'extérieur, l'équipe qui a marqué le plus de buts à l'extérieur gagne. Les prolongations consistent en deux périodes de cinq minutes. Si aucun vainqueur n'est désigné après ces méthodes, trois tirs depuis le point de réparation sont effectués, et l'équipe qui en a marqué le plus gagne. Si cela n'est pas décidé après trois tirs depuis le point de réparation, cela continue avec un tir supplémentaire depuis le point de réparation pour chaque équipe à la fois jusqu'à ce que l'une d'elles ait marqué plus de buts que l'autre. Contrairement aux prolongations, les buts marqués lors d'une séance de tirs au but ne comptent pas dans les buts marqués pendant le match.

Noms et indicateurs observés : The start and restart of play.

Au début du match, un tirage au sort est utilisé pour décider qui commencera le match. Un coup d'envoi est utilisé pour signaler le début du jeu et est utilisé au début de la seconde mi-temps et de toute période de prolongation. Il est également utilisé après qu'un but a été marqué, l'autre équipe commençant le jeu. Après un arrêt temporaire pour toute raison non mentionnée dans les Lois du Jeu, l'arbitre laissera tomber le ballon là où le jeu a été arrêté, à condition que, avant l'arrêt, le ballon était en jeu et n'avait franchi ni les lignes de touche ni les lignes de but.

Si le ballon franchit la ligne de but ou la ligne de touche, touche le plafond ou que le jeu est arrêté par l'arbitre, le ballon est hors du jeu. S'il touche le plafond d'une salle couverte, le jeu reprend par un coup de pied de touche pour les adversaires de l'équipe qui a touché le ballon en dernier, sous l'endroit où il a touché le plafond.

Noms et indicateurs observés : Lack of offside rule.

Contrairement au football, il n'y a pas de règle de hors-jeu au futsal. Les attaquants peuvent s'approcher beaucoup plus près du but qu'ils ne le peuvent dans la version traditionnelle du football en extérieur.

Noms et indicateurs observés : Misconduct.

Un coup franc direct peut être accordé à l'équipe adverse si un joueur réussit ou tente de donner un coup de pied ou de faire un croche-pied à un adversaire, saute, charge ou pousse un adversaire, ou frappe ou tente de frapper un adversaire. Tenir, toucher ou cracher sur un adversaire sont des fautes qui méritent un coup franc direct, tout comme glisser pour jouer le ballon alors qu'un adversaire le joue ou porter, frapper ou lancer le ballon (sauf le gardien de but). Ce sont toutes des fautes accumulées. Le coup franc direct est tiré à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf s'il est accordé à l'équipe défendante dans sa surface de réparation, auquel cas le coup franc peut être tiré de n'importe où à l'intérieur de la surface de réparation. Un penalty est accordé si un joueur commet l'une des fautes qui méritent un coup franc direct à l'intérieur de sa propre surface de réparation. La position du ballon n'a pas d'importance tant qu'il est en jeu, mais pour un penalty, le ballon doit être sur la ligne extérieure, perpendiculaire au centre du filet.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si un gardien de but dégage le ballon mais le touche ensuite avec les mains avant quiconque, si le gardien de but contrôle le ballon avec les mains alors qu'il lui a été envoyé par un coéquipier, ou s'il touche ou contrôle le ballon avec les mains ou les pieds dans sa propre moitié

de terrain pendant plus de quatre secondes.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse si un joueur joue de manière dangereuse, gêne délibérément un adversaire, empêche le gardien de but de lancer le ballon avec les mains ou commet tout autre acte pour lequel le jeu est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur. Le coup franc indirect est tiré de l'endroit où l'infraction a été commise.

Les cartons jaune et rouge sont utilisés au futsal. Le carton jaune sert à avertir les joueurs de leurs actions. S'ils en reçoivent deux, un carton rouge leur est donné, ce qui signifie qu'ils sont expulsés du terrain. Un carton jaune est présenté si un joueur fait preuve d'un comportement antisportif, conteste les décisions, enfreint de manière persistante les Lois du Jeu, retarde la reprise du jeu, ne respecte pas la distance du joueur par rapport au ballon lors d'une reprise de jeu, enfreint la procédure de remplacement ou entre, rentre et quitte le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. Un joueur reçoit le carton rouge et est expulsé s'il commet une faute grave, un acte de brutalité, crache sur une autre personne ou empêche l'équipe adverse de marquer un but en touchant le ballon de la main (sauf le gardien de but dans sa surface de réparation). Est également passible d'un carton rouge le fait d'empêcher un adversaire se dirigeant vers le but du joueur de marquer un but en commettant une infraction sanctionnée par un coup franc ou un penalty et d'utiliser un langage ou des gestes offensants, insultants ou injurieux. Un joueur expulsé doit quitter les abords du terrain.

Un joueur remplaçant est autorisé à entrer deux minutes après qu'un coéquipier a été expulsé, sauf si un but est marqué avant la fin des deux minutes. Si une équipe avec plus de joueurs marque contre une équipe avec moins de joueurs, un autre joueur peut être ajouté à l'équipe ayant un nombre inférieur de joueurs. Si les équipes sont à égalité au moment où le but est marqué ou si l'équipe avec moins de joueurs marque, les deux équipes conservent le même nombre de joueurs.

1. Tous les paris seront réglés sur la base du résultat à la fin du temps réglementaire, sauf indication contraire.

2. Les prolongations et une série de tirs depuis la marque des 6 mètres ne sont pris en compte que dans les paris sur l'accession au tour suivant, sur le vainqueur de la compétition, etc.

3. Si un match est annulé ou reporté pour quelque raison que ce soit de plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur cet événement recevront une cote gagnante égale à « 1 ».

4. Si un match est interrompu ou suspendu pendant plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match seront réglés avec les cotes « 1 », sauf si les résultats des paris ont déjà été déterminés au moment où le match a été arrêté ... Les résultats qui sont uniquement déterminés par le moment où le match a été arrêté (par exemple, le résultat de la première mi-temps, le premier but marqué et son moment, etc.) sont acceptés pour le règlement des paris.

Noms et indicateurs observés : Foreword.

Ces Règles du jeu entreront en vigueur le 1 juillet 2016.

Le texte des règles, les commentaires, les signaux manuels IHF, les clarifications des règles du jeu et le règlement de la zone de remplacement sont tous des composantes des règles globales.

Veuillez également noter les « Directives et interprétations » intégrées qui fournissent des indications supplémentaires sur l'application de certaines règles. La version précédente publiée en 2010 avec mises à jour n'est plus valable. Les « Directives et interprétations » seront développées, si nécessaire.

Les « Directives pour les terrains de jeu et les buts », qui sont simplement incluses dans le livre des règles pour la commodité des utilisateurs de ce texte, ne font pas partie intégrante des règles.

Remarque : par souci de simplicité, ce livre des règles utilise généralement la forme masculine des mots en ce qui

concerne les joueurs, les officiels, les arbitres et les autres personnes.

Toutefois, les règles s'appliquent également aux participants masculins et féminins, sauf en ce qui concerne les règles relatives à la taille des ballons à utiliser (voir Règle 3).

Noms et indicateurs observés : RULE 1 - Playing Court.

1:1 Le terrain de jeu (voir schéma 1) est un rectangle de 40 mètres de long et 20 mètres de large, composé de deux zones de but (voir 1:4 et 6) et d'une zone de jeu. Les lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche, et les plus courtes sont appelées lignes de but (entre les poteaux de but) ou lignes de but extérieures (de chaque côté du but).

Il doit y avoir une zone de sécurité entourant le terrain de jeu, d'une largeur d'au moins 1 mètre le long des lignes de touche et de 2 mètres derrière les lignes de but. Les caractéristiques du terrain de jeu ne doivent pas être modifiées pendant le match de manière à ce qu'une équipe en tire un avantage.

1:2 Un but (voir schémas 2a et 2b) est placé au centre de chaque ligne de but extérieure. Les buts doivent être fermement fixés au sol ou aux murs derrière eux. Ils ont une hauteur intérieure de 2 mètres et une largeur de 3 mètres.

Les poteaux de but sont reliés par une barre transversale horizontale. La face arrière des poteaux de but doit être alignée avec le bord arrière de la ligne de but. Les poteaux de but et la barre transversale doivent avoir une section carrée de 8 cm. Sur les trois côtés visibles depuis le terrain, ils doivent être peints en bandes de deux couleurs contrastées, qui contrastent également clairement avec l'arrière-plan.

Les buts doivent avoir un filet, qui doit être fixé de manière à ce qu'un ballon lancé dans le but reste normalement dans le but.

1:3 Toutes les lignes du terrain font entièrement partie de la zone qu'elles délimitent. Les lignes de but doivent avoir 8 cm de large entre les poteaux de but (voir schéma 2a), tandis que toutes les autres lignes doivent avoir 5 cm de large.

Les lignes entre deux zones adjacentes peuvent être remplacées par une différence de couleurs entre les zones adjacentes du sol.

1:4 Devant chaque but se trouve une zone de but (voir schéma 5, page 100). La zone de but est définie par la ligne de zone de but (ligne de 6 mètres), qui est tracée comme suit :

a) une ligne de 3 mètres de long directement devant le but ; cette ligne est parallèle à la ligne de but et à 6 mètres de celle-ci (mesurée du bord arrière de la ligne de but au bord avant de la ligne de zone de but) ;

b) deux quarts de cercle, chacun d'un rayon de 6 mètres (mesuré à partir du coin intérieur arrière des poteaux de but), reliant la ligne de 3 mètres à la ligne de but extérieure (voir schémas 1 et 2a).

1:5 La ligne de jet franc (ligne de 9 mètres) est une ligne discontinue, tracée à 3 mètres à l'extérieur de la ligne de zone de but. Les segments de la ligne et les espaces entre eux mesurent 15 cm (voir schéma 1).

1:6 La ligne de 7 mètres est une ligne de 1 mètres de long, directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et à 7 mètres de celle-ci (mesurée du bord arrière de la ligne de but au bord avant de la ligne de 7 mètres) ; (voir schéma 1).

1:7 La ligne de retenue du gardien de but (la ligne de 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long, directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et à 4 mètres de celle-ci (mesurée du bord arrière de la ligne de but au bord avant de la ligne de 4 mètres) (voir schéma 1).

1:8 La ligne médiane relie les points milieux des deux lignes de touche (voir schémas 1 et 3).

1:9 La ligne de remplacement (un segment de la ligne de touche) de chaque équipe s'étend de la ligne médiane à un point situé à une distance de 4.5 mètres de la ligne médiane. Ce point final de la ligne de remplacement est renforcé par une ligne qui est parallèle à la ligne médiane, s'étendant de 15 cm à l'intérieur de la ligne de touche et de 15 cm à l'extérieur de la ligne de touche (voir schémas 1 et 3).

Noms et indicateurs observés : Note:.

Des exigences techniques plus détaillées pour le terrain de jeu et les buts figurent dans les Directives pour les terrains de jeu et les buts, à partir de la page 97.

Noms et indicateurs observés : Diagram 1: The playing court Dimensions indicated in cm; Diagram 2a: The goal; Diagram 2b: The goal – lateral view; Diagram 3: Substitution lines and substitution area.

La table du chronométreur et du marqueur ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le marqueur/chronométreur puisse voir les lignes de remplacement. La table doit être placée plus près de la ligne de touche que les bancs, mais au moins à 50 cm à l'extérieur de la ligne de touche.

Noms et indicateurs observés : RULE 2 - Playing Time, Final Signal and Time-Out; Playing Time.

2:1 La durée normale de jeu pour toutes les équipes dont les joueurs sont âgés de 16 ans et plus est de 2 mi-temps de 30 minutes. La pause de mi-temps est normalement de 10 minutes.

La durée normale de jeu pour les équipes de jeunes est de 2 x 25 minutes dans la catégorie d'âge 12-16 et de 2 x 20 minutes dans la catégorie d'âge 8-12. Dans les deux cas, la pause de mi-temps est normalement de 10 minutes.

IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont le droit d'appliquer des règlements divergents dans leurs domaines de responsabilité en ce qui concerne la pause de mi-temps. La pause de mi-temps maximale est de 15 minutes.

2:2 Une prolongation est jouée, après une pause de 5 minutes, si un match est à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire et qu'un vainqueur doit être déterminé. La période de prolongation se compose de 2 mi-temps de 5 minutes, avec une pause de mi-temps de 1 minutes.

Si le match est de nouveau à égalité après une première période de prolongation, une seconde période est jouée après une pause de 5 minutes. Cette période de prolongation comporte également 2 mi-temps de 5 minutes, avec une pause de mi-temps de 1 minutes.

Si le match est toujours à égalité, le vainqueur sera déterminé conformément aux règles de la compétition concernée. Dans le cas où la décision est d'utiliser les jets de 7 mètres comme tie-breaker pour désigner un vainqueur, les procédures indiquées ci-dessous doivent être suivies.

Noms et indicateurs observés : Final Signal.

2:3 Le temps de jeu commence avec le coup de sifflet de l'arbitre pour l'engagement initial. Il se termine avec le signal final automatique de l'horloge publique ou du chronométreur. Si aucun tel signal ne survient, l'arbitre, le chronométreur ou le délégué siffle pour indiquer que le temps de jeu est écoulé (17:9).

Noms et indicateurs observés : Comment:.

Si une horloge publique avec signal final automatique n'est pas disponible, le chronométreur doit utiliser une horloge de table ou un chronomètre et terminer le match avec un signal final (18:2, 2e alinéa).

2:4 Les infractions et les comportements antisportifs qui ont lieu avant ou simultanément avec le signal final (pour la mi-temps ou la fin du match, ainsi que pour la fin des mi-temps en prolongation) doivent être sanctionnés, même si le jet franc (en vertu de la Règle 13:1) ou le jet de 7 mètres qui en résulte ne peut être exécuté qu'après

le signal.

De même, le jet doit être réexécuté si le signal final (pour la mi-temps ou la fin du match, également en prolongation) retentit précisément au moment où un jet franc ou un jet de 7 mètres est en cours d'exécution ou lorsque le ballon est déjà en l'air.

Dans les deux cas, les arbitres ne terminent le match qu'après que le jet franc ou le jet de 7 mètres a été exécuté (ou réexécuté) et que son résultat immédiat a été établi.

2:5 Pour les jets francs exécutés (ou réexécutés) en vertu de la Règle 2:4, des restrictions particulières s'appliquent concernant les positions des joueurs et les remplacements. Par exception à la flexibilité normale des remplacements prévue à la Règle 4:4, un remplacement n'est autorisé que pour un seul joueur de l'équipe attaquante ; de même, l'équipe défendante est autorisée à remplacer un joueur de champ par un gardien de but si cette équipe joue sans gardien de but lorsque le signal final est donné. Les infractions sont sanctionnées en vertu de la Règle 4:5, 1e alinéa. De plus, tous les coéquipiers du lanceur doivent être positionnés à au moins 3 mètres du lanceur, en plus d'être à l'extérieur de la ligne de jet franc des adversaires (13:7, 15:6 ; voir aussi Clarification n° 1). Les positions des joueurs défendants sont indiquées dans la Règle 13:8.

2:6 Les joueurs et les officiels d'équipe restent passibles d'une sanction personnelle pour les infractions ou le comportement antisportif qui se produisent pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres dans les circonstances décrites aux Règles 2:4-5. Une infraction pendant l'exécution d'un tel jet ne peut toutefois pas entraîner un jet franc en sens inverse.

2:7 Si les arbitres déterminent que le chronométreur a donné le signal final (pour la mi-temps ou la fin du match, également en prolongation) trop tôt, ils doivent maintenir les joueurs sur le terrain et jouer le temps restant.

L'équipe qui était en possession du ballon au moment du signal prématuré restera en possession lorsque le jeu reprendra. Si le ballon était hors du jeu, le jeu reprend alors avec le jet correspondant à la situation. Si le ballon était en jeu, le jeu reprend alors avec un jet franc conformément à la Règle 13:4a-b.

Si la première mi-temps d'un match (ou d'une période de prolongation) a été terminée trop tard, la seconde mi-temps doit être raccourcie en conséquence. Si la seconde mi-temps d'un match (ou d'une période de prolongation) a été terminée trop tard, les arbitres ne sont alors plus en mesure de changer quoi que ce soit.

Noms et indicateurs observés : Time-Out.

2:8 Les arbitres décident du début et de la durée d'une interruption (« temps mort »). Un temps mort est obligatoire lorsque :

Noms et indicateurs observés : a) a 2-minute suspension or disqualification is given;; b) a team time-out is granted;; c) there is a whistle signal from the timekeeper or the delegate;.

d) une concertation entre les arbitres est nécessaire conformément à la Règle 17:7. Un temps mort est normalement également accordé dans certaines autres situations, selon les circonstances (voir Précision n° 2).

Les infractions pendant un temps mort ont les mêmes conséquences que les infractions pendant le temps de jeu (16:10).

2:9 En principe, les arbitres décident du moment où le chronomètre doit être arrêté et redémarré en lien avec un temps mort.

L'interruption du temps de jeu doit être signalée au chronométreur par trois coups de sifflet brefs et le geste de la main n° 15.

Toutefois, en cas de temps morts obligatoires où le jeu a été interrompu par un signal de sifflet du

chronométreur ou du délégué (2:8b-c), le chronométreur est tenu d'arrêter immédiatement le chronomètre officiel, sans attendre une confirmation des arbitres.

Le coup de sifflet doit toujours être donné pour indiquer la reprise du jeu après un temps mort (15:5b).

2:10 Chaque équipe a le droit de bénéficier d'un temps mort d'équipe de 1 minute dans chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire, mais pas en prolongation (Précision n° 3).

Noms et indicateurs observés : RULE 3 - The Ball.

3:1 Le ballon est en cuir ou en matériau synthétique. Il doit être sphérique. La surface ne doit être ni brillante ni glissante (17:3).

3:2 Les tailles de ballon, c'est-à-dire la circonférence et le poids, à utiliser par les différentes catégories d'équipes sont les suivantes :

- 58-60 cm et 425-475 g (taille IHF 3) pour les hommes et pour les jeunes hommes (plus de 16 ans) ;
- 54-56 cm et 325-375 g (taille IHF 2) pour les femmes, les jeunes filles (plus de 14 ans) et les jeunes hommes (de 12 à 16 ans) ;
- 50-52 cm et 290-330 g (taille IHF 1) pour les jeunes filles (âge 8 à 14) et les jeunes garçons (âge 8 à 12).

Les exigences techniques relatives aux ballons à utiliser dans tous les matchs internationaux officiels sont décrites dans le « Règlement des ballons IHF ».

La taille et le poids des ballons à utiliser pour le « Mini-handball » ne sont pas réglementés dans les règles de jeu normales.

3:3 Pour chaque match, au moins deux ballons doivent être disponibles. Les ballons de réserve doivent être immédiatement disponibles à la table du chronométreur pendant le match. Les ballons doivent satisfaire aux exigences des règles 3:1-2.

3:4 Les arbitres décident du moment où ils utilisent un ballon de réserve. Dans ce cas, les arbitres doivent remettre rapidement le ballon de réserve en jeu afin de minimiser les interruptions et d'éviter les temps morts.

Noms et indicateurs observés : RULE 4 - The Team, Substitutions, Equipment, Player Injuries; The Team.

4:1 Une équipe se compose de 14 joueurs au maximum. Pas plus de 7 joueurs ne peuvent être présents simultanément sur le terrain. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Un joueur identifié comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment (voir toutefois le commentaire de la règle 8:5, 2e paragraphe). De même, un joueur de champ peut devenir gardien de but à tout moment tant qu'il est identifié comme gardien de but (voir toutefois 4:4 et 4:7).

Si une équipe joue sans gardien de but, un nombre maximum de 7 joueurs de champ sont autorisés à se trouver en même temps sur l'aire de jeu (voir règles 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a).

Les règles 4:4-4:7 s'appliquent aux remplacements d'un gardien de but par un joueur de champ.

Une équipe doit avoir au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu au début du match. Le nombre de joueurs d'une équipe peut être porté jusqu'à 14, à tout moment pendant le match, y compris pendant la prolongation.

Le match peut se poursuivre même si une équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur l'aire de jeu. Il appartient aux arbitres de juger si et quand le match doit être définitivement suspendu (17:12).

La IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont le droit d'appliquer des règlements divergents dans leurs domaines de responsabilité concernant le nombre de joueurs. Toutefois, pas plus de 16

joueurs ne sont autorisés.

4:2 Une équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe pendant le match. Ces officiels d'équipe ne peuvent pas être remplacés au cours du match. L'un d'eux doit être désigné comme l'« officiel d'équipe responsable ». Seul cet officiel est autorisé à s'adresser au chronométreur/secrétaire et, éventuellement, aux arbitres (voir toutefois Précision n° 3).

Un officiel d'équipe n'est généralement pas autorisé à entrer sur le terrain pendant le match. Une violation de cette règle doit être sanctionnée comme un comportement antisportif (voir 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g et 16:6c). Le jeu reprend avec un jet franc pour les adversaires (13:1a-b ; voir toutefois Précision n° 7).

L'« officiel d'équipe responsable » veille à ce que, une fois le match commencé, aucune autre personne que les officiels d'équipe enregistrés (au maximum 4) et les joueurs autorisés à participer (voir 4:3) ne soit présente dans la zone de remplacement. Il est également responsable du respect par l'équipe du Règlement de la zone de remplacement. Les violations entraînent une sanction progressive pour l'« officiel d'équipe responsable » (16:1b, 16:3e et 16:6c).

4:3 Un joueur ou un officiel d'équipe est autorisé à participer s'il est présent au début du match et figure sur la feuille de match.

Les joueurs et les officiels d'équipe qui arrivent après le début du match doivent obtenir leur autorisation de participer auprès du chronométreur/secrétaire et doivent être inscrits sur la feuille de match.

Un joueur autorisé à participer peut, en principe, entrer sur le terrain par la ligne de remplacement de sa propre équipe à tout moment (voir toutefois 4:4 et 4:6).

L'« officiel d'équipe responsable » veille à ce que seuls les joueurs autorisés à participer entrent sur le terrain. Une violation doit être sanctionnée comme un comportement antisportif par l'« officiel d'équipe responsable » (13:1a-b, 16:1b, 16:3d et 16:6c ; voir toutefois Précision n° 7).

Noms et indicateurs observés : Player Substitutions.

4:4 Les remplaçants peuvent entrer sur le terrain, à tout moment et de manière répétée (voir toutefois la Règle 2:5 et la Règle 4:11), sans en informer le chronométreur/secrétaire, tant que les joueurs qu'ils remplacent ont déjà quitté le terrain (4:5).

Les joueurs impliqués dans le remplacement doivent toujours quitter et entrer sur le terrain par la ligne de remplacement de leur propre équipe (4:5). Ces exigences s'appliquent également au remplacement des gardiens de but (voir aussi 4:7 et 14:10).

Les règles de remplacement s'appliquent également pendant un temps mort (sauf pendant un temps mort d'équipe)

4:5 Un remplacement irrégulier doit être sanctionné par une suspension de 2 minute pour le joueur fautif. Si plus d'un joueur de la même équipe est coupable d'un remplacement irrégulier dans la même situation, seul le premier joueur commettant une infraction doit être sanctionné.

Le jeu reprend par un jet franc pour les adversaires (13:1a-b ; voir toutefois la Clarification n° 7).

4:6 Si un joueur supplémentaire entre sur le terrain sans remplacement, ou si un joueur interfère illégalement avec le jeu depuis la zone de remplacement, il y a lieu d'infliger une suspension de 2 minutes au joueur. Ainsi, l'équipe doit être réduite d'un joueur sur le terrain pendant les 2 minutes suivantes (outre le fait que le joueur supplémentaire entrant doit quitter le terrain).

Si un joueur entre sur le terrain alors qu'il purge une suspension de 2 minutes, il doit se voir infliger une

suspension supplémentaire de 2 minutes. Cette suspension commence immédiatement, de sorte que l'équipe doit être encore réduite sur le terrain pendant le chevauchement entre la première et la seconde suspension.

Dans les deux cas, le jeu reprend par un jet franc pour les adversaires (13:1a-b ; voir toutefois la Clarification n° 7).

Noms et indicateurs observés : Equipment.

4:7 Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter des tenues identiques. Les combinaisons de couleurs et de motifs des deux équipes doivent être clairement distinguables l'une de l'autre. Tous les joueurs utilisés au poste de gardien de but dans une équipe doivent porter la même couleur, une couleur qui les distingue des joueurs de champ des deux équipes et du ou des gardiens de but de l'équipe adverse (17:3).

4:8 Les joueurs doivent porter des numéros visibles d'au moins 20 cm de haut dans le dos du maillot et d'au moins 10 cm sur le devant. Les numéros utilisés doivent aller de 1 à 99. Un joueur qui alterne entre les postes de joueur de champ et de gardien de but doit porter le même numéro aux deux postes.

La couleur des numéros doit contraster clairement avec les couleurs et le motif du maillot.

4:9 Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

Il n'est pas permis de porter des objets qui pourraient être dangereux pour les joueurs ou donner aux joueurs des avantages indus. Cela inclut, par exemple, les protections de tête, les masques faciaux, les gants, les bracelets, les montres, les bagues, les piercings visibles, les colliers ou chaînes, les boucles d'oreilles, les lunettes sans bandeau de retenue ou à monture rigide, ou tout autre objet pouvant être dangereux (17:3).

Les joueurs qui ne satisfont pas à cette exigence ne seront pas autorisés à participer tant qu'ils n'auront pas remédié au problème.

Les bagues plates, les petites boucles d'oreilles et les piercings visibles peuvent être autorisés, à condition qu'ils soient recouverts d'un ruban adhésif de manière à ne plus être considérés comme dangereux pour les joueurs. Les bandeaux, les foulards et les brassards de capitaine sont autorisés, à condition qu'ils soient en matériau souple et élastique.

L'officiel d'équipe responsable confirme, en signant la feuille de match / l'enregistrement des joueurs avant le début du match, que tous les joueurs sont correctement équipés. Si les arbitres constatent un équipement défectueux après le début du match (conformément à la Règle 4:9), l'officiel d'équipe responsable doit être sanctionné progressivement et le joueur concerné doit quitter le terrain jusqu'à ce qu'il ait remédié au problème.

Si l'équipe a le moindre doute concernant l'équipement, le responsable officiel de l'équipe doit contacter les arbitres ou le délégué avant le début du match (voir également « Directives et interprétations », annexe 2).

Noms et indicateurs observés : Player Injuries.

4:10 Un joueur qui saigne ou qui a du sang sur le corps ou l'uniforme doit quitter immédiatement et volontairement le terrain (par un remplacement normal), afin que le saignement soit arrêté, la blessure couverte et le corps et l'uniforme nettoyés. Le joueur ne doit pas revenir sur le terrain avant que cela ait été fait.

Un joueur qui ne suit pas les instructions des arbitres en lien avec cette disposition est considéré coupable de conduite antisportive (8:7, 16:1b et 16:3d).

4:11 En cas de blessure, les arbitres peuvent donner l'autorisation (par les signaux manuels n° 15 et 16) à deux des personnes habilitées à participer (voir 4:3) d'entrer sur le terrain pendant un temps mort, dans le but spécifique d'aider un joueur blessé de leur équipe à sortir.

Après avoir reçu des soins médicaux sur le terrain de jeu, le joueur doit quitter immédiatement le terrain. Il ne peut revenir sur le terrain qu'après la troisième attaque de son équipe (procédure et exceptions voir Clarification

n° 8).

Indépendamment du nombre d'attaques comptées, le joueur peut revenir sur le terrain de jeu lorsque le jeu reprend après la fin d'une mi-temps. Si le joueur entre trop tôt sur le terrain de jeu, il est sanctionné conformément à la Règle 4:4-4:6.

Seules les fédérations nationales sont habilitées à suspendre les dispositions de la Règle 4:11, 2e paragraphe, dans les catégories jeunes.

Si des personnes supplémentaires entrent sur le terrain après que deux personnes y sont déjà entrées, y compris des personnes de l'équipe non concernée, cela est sanctionné comme entrée illégale, dans le cas d'un joueur selon la Règle 4:6 et 16:3a, et dans le cas d'un officiel d'équipe selon les Règles 4:2, 16:1b, 16:3d et 16:6c. Une personne autorisée à entrer sur le terrain selon la Règle 4:11, 1er paragraphe, mais qui, au lieu d'aider le joueur blessé, donne des instructions aux joueurs, s'approche des adversaires ou des arbitres, etc., est considérée coupable de conduite antisportive (16:1b, 16:3d et 16:6c).

Noms et indicateurs observés : RULE 5 - The Goalkeeper; The goalkeeper is allowed to:.

5:1 toucher le ballon avec n'importe quelle partie de son corps en action défensive à l'intérieur de la zone de but ;

5:2 se déplacer avec le ballon à l'intérieur de la zone de but, sans être soumis aux restrictions applicables aux joueurs de champ (7:2-4, 7:7) ; le gardien de but n'est toutefois pas autorisé à retarder l'exécution du jet de gardien de but (6:4-5, 12:2 et 15:5b) ;

5:3 quitter la zone de but sans le ballon et participer au jeu dans l'aire de jeu ; ce faisant, le gardien de but devient soumis aux règles applicables aux joueurs dans l'aire de jeu (sauf dans la situation décrite au Commentaire de la Règle 8:5, 2e alinéa). Le gardien de but est considéré comme ayant quitté la zone de but dès qu'une partie quelconque du corps touche le sol à l'extérieur de la ligne de zone de but.

5:4 quitter la zone de but avec le ballon et le jouer à nouveau dans l'aire de jeu s'il n'a pas réussi à le contrôler.

Noms et indicateurs observés : The goalkeeper is not allowed to:.

5:5 mettre l'adversaire en danger en action défensive (8:3, 8:5, 8:5 Commentaire, 13:1b) ;

5:6 quitte la zone de but avec le ballon sous contrôle ; cela entraîne un jet franc (selon 6:1, 13:1a et 15:7, 3e alinéa), si les arbitres avaient sifflé pour l'exécution du jet de gardien ; sinon, le jet de gardien est simplement répété (15:7, 2e alinéa) ; voir toutefois l'interprétation de l'avantage en 15:7, si le gardien devait perdre le ballon en dehors de la zone de but après avoir franchi la ligne avec le ballon en main.

5:7 toucher le ballon lorsqu'il est immobile ou roule au sol en dehors de la zone de but, alors qu'il se trouve à l'intérieur de la zone de but (6:1, 13:1a) ;

5:8 amener le ballon dans la zone de but lorsqu'il est immobile ou roule au sol en dehors de la zone de but (6:1, 13:1a) ;

5:9 revenir dans la zone de but depuis l'aire de jeu avec le ballon (6:1, 13:1a) ;

5:10 toucher le ballon avec le pied ou la jambe en dessous du genou, lorsqu'il se déplace vers l'aire de jeu (13:1a) ;

5:11 franchir la ligne de limitation du gardien de but (ligne de 4 mètres) ou sa projection de part et d'autre, avant que le ballon ait quitté la main de l'adversaire qui exécute un jet de 7 mètres (14:9).

Tant que le gardien de but garde un pied au sol sur ou derrière la ligne de limitation (ligne de 4 mètres), il est autorisé à déplacer l'autre pied ou toute autre partie de son corps au-delà de la ligne, en l'air.

Noms et indicateurs observés : RULE 6 - The Goal Area.

6:1 Seul le gardien de but est autorisé à entrer dans la zone de but (voir toutefois 6:3). La zone de but, qui inclut la ligne de zone de but, est considérée comme franchie lorsqu'un joueur de champ la touche avec une partie quelconque du corps.

6:2 Lorsqu'un joueur de champ entre dans la zone de but, les décisions sont les suivantes :

jet de but lorsqu'un joueur de l'équipe en possession du ballon entre dans la zone de but en possession du ballon ou y entre sans le ballon mais en tire un avantage (12:1) ;

jet franc lorsqu'un joueur de champ de l'équipe en défense entre dans la zone de but et en tire un avantage, mais sans détruire une occasion de marquer (13:1b ; voir aussi 8:7f) ;

jet de 7 mètres lorsqu'un joueur de champ de l'équipe en défense entre dans la zone de but et détruit de ce fait une occasion nette de marquer (14:1a). Aux fins de la présente règle, la notion d'« entrée dans la zone de but » ne signifie pas seulement toucher la ligne de zone de but, mais bien pénétrer clairement dans la zone de but ;

Noms et indicateurs observés : 6:3 Entering the goal area is not penalised when:.

un joueur entre dans la zone de but après avoir joué le ballon, tant que cela ne crée pas de désavantage pour les adversaires ;

un joueur de l'une des équipes entre dans la zone de but sans le ballon et n'en tire pas d'avantage.

6:4 Le ballon est considéré comme « hors du jeu » lorsque le gardien de but contrôle le ballon dans la zone de but (12:1). Le ballon doit être remis en jeu par un renvoi du gardien de but (12:2).

6:5 Le ballon reste en jeu tant qu'il roule au sol à l'intérieur de la zone de but. Il est en possession de l'équipe du gardien de but et seul le gardien de but peut le toucher. Le gardien de but peut le ramasser, ce qui le met hors du jeu, puis le remettre en jeu, conformément aux Règles 6:4 et 12:1-2 (voir toutefois 6:7b). Il en résulte un jet franc (13:1a) si le ballon est touché par un coéquipier du gardien de but pendant qu'il roule (voir toutefois 14:1a, en liaison avec la Clarification 6c), et le jeu reprend par un renvoi du gardien de but (12:1 (III)) s'il est touché par un adversaire.

Le ballon est hors du jeu dès qu’il repose au sol dans la zone de but (12:1 (II)). Il est en possession de l’équipe du gardien de but et seul le gardien de but peut le toucher. Le gardien de but doit le remettre en jeu conformément à 6:4 et 12:2 (voir toutefois 6:7b). Il reste un renvoi du gardien de but si le ballon est touché par tout autre joueur de l’une ou l’autre équipe (12:1 2e alinéa, 13:3).

Il est permis de toucher le ballon lorsqu’il est en l’air au-dessus de la zone de but, tant que cela est conforme aux règles 7:1 et 7:8.

6:6 Le jeu se poursuit (par un renvoi du gardien de but selon 6:4-5) si un joueur de l’équipe en défense touche le ballon dans l’action de défense et que le ballon est capté par le gardien de but ou s’immobilise dans la zone de but.

6:7 Si un joueur envoie le ballon dans sa propre zone de but, les décisions sont les suivantes :

Noms et indicateurs observés : goal if the ball enters the goal;.

jet franc si le ballon s’immobilise dans la zone de but, ou si le gardien de but touche le ballon et que celui-ci n’entre pas dans le but (13:1a-b) ;

Noms et indicateurs observés : throw-in if the ball goes out over the outer goal line (11:1);.

le jeu continue si le ballon traverse la zone de but et revient dans l'aire de jeu, sans avoir été touché par le

gardien de but.

6:8 Un ballon qui revient de la zone de but dans l'aire de jeu reste en jeu.

Noms et indicateurs observés : RULE 7 - Playing the Ball, Passive Play; Playing the Ball; It is permitted to:.

7:1 lancer, attraper, arrêter, pousser ou frapper le ballon, en utilisant les mains (ouvertes ou fermées), les bras, la tête, le tronc, les cuisses et les genoux ;

7:2 tenir le ballon pendant un maximum de 3 secondes, également lorsqu'il est au sol (13:1a) ;

7:3 faire un maximum de 3 pas avec le ballon (13:1a) ; un pas est considéré comme effectué lorsque :

un joueur qui se tient debout avec les deux pieds au sol lève un pied et le repose, ou déplace un pied d'un endroit à un autre.

un joueur ne touche le sol qu'avec un seul pied, attrape le ballon puis touche le sol avec l'autre pied.

un joueur, après un saut, touche le sol avec un seul pied, puis sautille sur le même pied ou touche le sol avec l'autre pied. d) un joueur, après un saut, touche le sol avec les deux pieds simultanément, puis lève un pied et le repose, ou déplace un pied d'un endroit à un autre.

Si un pied est déplacé d'un endroit à un autre et que l'autre pied est traîné derrière, un seul pas est considéré comme effectué.

Il est conforme aux règles qu'un joueur porteur du ballon tombe au sol, glisse, puis se relève et joue le ballon. C'est également le cas si un joueur plonge pour le ballon, le contrôle et se relève pour le jouer.

Noms et indicateurs observés : 7:4 while standing or running:; bounce the ball once and catch it again with one or both hands;.

rebondir le ballon de façon répétée avec une main (dribble), puis le rattraper ou le reprendre avec une ou deux mains ;

faire rouler le ballon sur le sol de façon répétée avec une main, puis le rattraper ou le reprendre avec une ou deux mains.

Dès que le ballon est ensuite tenu dans une ou deux mains, il doit être joué dans les 3 secondes ou après au plus 3 pas (13:1a).

Le rebond ou le dribble est considéré comme commencé lorsque le joueur touche le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol.

Après que le ballon a touché un autre joueur ou le but, le joueur est autorisé à taper le ballon ou à le faire rebondir et à le rattraper (voir toutefois 14:6).

7:5 faire passer le ballon d'une main dans l'autre.

7:6 jouer le ballon à genoux, assis ou couché sur le sol ; cela signifie qu'il est permis d'exécuter un jet (par exemple un jet franc) depuis une telle position, si les exigences de la Règle 15:1 sont remplies, y compris l'exigence d'avoir une partie d'un pied en contact constant avec le sol.

Noms et indicateurs observés : It is not permitted to:.

7:7 après avoir contrôlé le ballon, le toucher plus d'une fois, sauf s'il a touché le sol, un autre joueur ou le but entre-temps (13:1a) ; toutefois, le toucher plus d'une fois n'est pas sanctionné si le joueur « cafouille » le ballon, c'est-à-dire s'il ne parvient pas à le contrôler en essayant de le rattraper ou de l'arrêter.

7:8 toucher le ballon avec un pied ou une jambe en dessous du genou, sauf lorsque le ballon a été lancé sur le

joueur par un adversaire (13:1a-b ; voir aussi 8:7e).

7:9 Le jeu continue si le ballon touche un arbitre sur le terrain.

7:10 Si un joueur porteur du ballon sort de l'aire de jeu avec un ou deux pieds (alors que le ballon est encore à l'intérieur du terrain), par exemple pour contourner un joueur défenseur, cela entraîne un jet franc pour les adversaires (13:1a).

Si un joueur de l'équipe en possession du ballon prend position en dehors du terrain sans le ballon, les arbitres doivent indiquer au joueur qu'il doit revenir sur le terrain. Si le joueur ne le fait pas, ou si l'action est répétée ultérieurement par la même équipe, un jet franc est accordé aux adversaires (13:1a) sans autre avertissement préalable. Ces actions ne doivent pas entraîner de sanction personnelle au titre des Règles 8 et 16.

Noms et indicateurs observés : Passive Play.

7:11 Il n'est pas permis de conserver le ballon dans la possession de l'équipe sans aucune tentative reconnaissable d'attaquer ou de tirer au but. De même, il n'est pas autorisé de retarder de manière répétée l'exécution d'un engagement, d'un jet franc, d'une rentrée en touche ou d'un jet de gardien pour sa propre équipe (voir Clarification n° 4). Cela est considéré comme du jeu passif, qui doit être sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon, sauf si la tendance passive cesse (13:1a).

Le jet franc est exécuté à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

7:12 Lorsqu'une tendance au jeu passif est reconnue, le signal d'avertissement (signal de la main n° 17) est montré. Cela donne à l'équipe en possession du ballon la possibilité de modifier sa façon d'attaquer afin d'éviter de perdre la possession. Si la façon d'attaquer ne change pas après que le signal d'avertissement a été montré, les arbitres peuvent siffler le jeu passif à tout moment. Si aucun tir au but n'est effectué par l'équipe attaquante après un maximum de 6 passes, un jet franc est alors accordé contre cette équipe (13:1a, procédure et exceptions voir Clarification n° 4, section D).

La décision des arbitres sur le nombre de passes est une décision fondée sur leur observation des faits selon le principe de la Règle 17:11.

Dans certaines situations, les arbitres peuvent accorder un jet franc contre l'équipe en possession également sans aucun signal d'avertissement préalable, par exemple lorsqu'un joueur s'abstient intentionnellement de tenter d'exploiter une occasion nette de marquer.

Noms et indicateurs observés : RULE 8 - Fouls and Unsportsmanlike Conduct; Permitted actions; It is permitted:; 8:1.

d'utiliser une main ouverte pour faire sortir le ballon de la main d'un autre joueur.

d'utiliser les bras fléchis pour établir un contact corporel avec un adversaire, et de le contrôler et de le suivre de cette manière.

utiliser son tronc pour bloquer l'adversaire, dans une lutte pour les positions.

Bloquer signifie empêcher un adversaire de se déplacer dans un espace libre. Poser le bloc, maintenir le bloc et sortir du bloc doivent, en principe, être effectués de manière passive par rapport à l'adversaire (voir toutefois 8:2b).

Fautes qui n'entraînent normalement pas de sanction personnelle (considérer toutefois les critères de décision en 8:3a-d)

Noms et indicateurs observés : It is not permitted:; 8:2.

tirer ou frapper le ballon hors des mains de l'adversaire.

de bloquer l'adversaire avec les bras, la main, les jambes, ou d'utiliser toute partie du corps pour le déplacer ou le repousser ; cela inclut un usage dangereux du coude, tant en position de départ qu'en mouvement.

de retenir un adversaire (corps ou maillot), même s'il reste libre de poursuivre le jeu.

de courir ou de sauter sur un adversaire.

Noms et indicateurs observés : Fouls that warrant a personal punishment under Rules 8:3-6.

8:3 Les fautes dont l'action vise principalement ou exclusivement le corps de l'adversaire doivent entraîner une sanction personnelle. Cela signifie que, en plus d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres, la faute doit au moins être sanctionnée de manière progressive, en commençant par un avertissement (16:1), puis par des suspensions de 2 minutes (16:3b) et la disqualification (16:6d).

Pour les fautes plus graves, il existe 3 niveaux de sanction supplémentaires sur la base des critères de décision suivants :

• Fautes qui doivent être sanctionnées par une suspension immédiate de 2 minutes (8:4) ;

Noms et indicateurs observés : - Fouls that are to be punished with a disqualification (8:5);.

• Fautes qui doivent être sanctionnées par une disqualification et pour lesquelles un rapport écrit est requis (8:6).

Noms et indicateurs observés : Fouls that warrant an immediate 2-minute suspension.

8:4 Pour certaines fautes, la sanction est une suspension directe de 2 minutes, indépendamment du fait que le joueur ait reçu un avertissement auparavant.

Cela s'applique en particulier aux fautes où le joueur fautif méconnaît le danger pour l'adversaire (voir aussi 8:5 et 8:6).

Compte tenu des critères de décision selon 8:3, ces fautes pourraient par exemple être :

des fautes commises avec une grande intensité ou contre un adversaire qui court vite ;

Noms et indicateurs observés : holding on to the opponent for a long time, or pulling him down;; fouls against the head, throat or neck;; hard hitting against the torso or throwing arm;.

tenter de faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps (par exemple, saisir la jambe/le pied d'un adversaire qui saute ; voir toutefois 8:5a) ;

courir ou sauter à grande vitesse vers un adversaire.

Noms et indicateurs observés : Fouls that warrant a disqualification.

8:5 Un joueur qui attaque un adversaire d'une manière dangereuse pour sa santé doit être disqualifié (16:6a). Le danger particulier pour la santé de l'adversaire découle de la haute intensité de la faute ou du fait que l'adversaire n'est absolument pas préparé à la faute et ne peut donc pas se protéger (voir Règle 8:5 Commentaire).

Outre les critères de 8:3 et 8:4, les critères de décision suivants s'appliquent également :

la perte effective du contrôle du corps pendant la course ou le saut, ou lors d'une action de lancer ;

une action particulièrement agressive contre une partie du corps de l'adversaire, en particulier le visage, la gorge ou le cou ; (l'intensité du contact corporel) ;

l'attitude imprudente démontrée par le joueur fautif lors de la commission de la faute.

De plus, une faute avec un très faible impact physique peut être très dangereuse et entraîner une blessure grave,

si la faute est commise à un moment où le joueur est en train de sauter en l'air ou de courir, et donc est incapable de se protéger. Dans ce type de situation, c'est le danger pour l'adversaire et non l'intensité du contact corporel qui constitue la base du jugement pour déterminer si une disqualification est justifiée.

Cela s'applique également dans les situations où un gardien de but quitte la zone de but, dans le but d'intercepter une passe destinée à un adversaire. Ici, le gardien de but a la responsabilité de veiller à ce qu'une situation dangereuse pour la santé de l'adversaire ne se produise pas.

Noms et indicateurs observés : He is to be disqualified if he:.

s'empare du ballon, mais dans son mouvement provoque une collision avec l'adversaire ;

ne peut pas atteindre ou contrôler le ballon, mais provoque une collision avec l'adversaire.

Si les arbitres sont convaincus, dans l'une de ces situations, que, sans l'action illégale du gardien de but, l'adversaire aurait été en mesure d'atteindre le ballon, alors un jet de 7 mètres doit être accordé.

Disqualification pour une action particulièrement imprudente, particulièrement dangereuse, préméditée ou malveillante (à signaler également par écrit)

8:6 Si les arbitres jugent une action particulièrement imprudente, particulièrement dangereuse, préméditée ou malveillante, ils doivent soumettre un rapport écrit après le match, afin que les autorités responsables soient en mesure de prendre une décision sur des mesures supplémentaires.

Les indications et caractéristiques qui pourraient servir de critères de décision en plus de ceux de la Règle 8:5 sont :

Noms et indicateurs observés : particularly reckless or particularly dangerous action;.

action préméditée ou malveillante, qui n'a aucun lien avec la situation de jeu.

Lorsqu'une faute au titre de la Règle 8:5 ou 8:6 est commise pendant les 30 dernières secondes d'un match, dans le but d'empêcher un but, alors l'action doit être considérée comme une « conduite extrêmement antisportive » au titre de la Règle 8:10d et sanctionnée en conséquence.

Conduite antisportive qui justifie une sanction personnelle au titre des Règles 8:7-10

Est considérée comme conduite antisportive toute expression verbale et non verbale qui n'est pas conforme à l'esprit du bon esprit sportif. Cela s'applique aux joueurs comme aux officiels d'équipe, sur le terrain et en dehors du terrain. Pour la sanction de la conduite antisportive, gravement antisportive et extrêmement antisportive, une différence est faite entre 4 niveaux d'actions :

Noms et indicateurs observés : - Actions that are to be punished progressively (8:7);; - Actions that are to be punished with a direct 2-minute suspension (8:8);; - Actions that are to be punished with a disqualification (8:9);.

• Actions qui doivent être sanctionnées par une disqualification et un rapport écrit (8:10a,b).

Noms et indicateurs observés : Unsportsmanlike conduct that warrants progressive punishment.

8:7 Les actions énumérées ci-dessous sous a-f sont des exemples de conduite antisportive qui doit être sanctionnée progressivement, en commençant par un avertissement (16:1b).

contester les décisions des arbitres, ou des actions verbales et non verbales destinées à provoquer une décision arbitrale spécifique ;

harceler un adversaire ou un coéquipier par des paroles ou des gestes, ou crier sur un adversaire afin de provoquer une distraction ;

retarder l'exécution d'un jet formel pour les adversaires, en ne respectant pas la distance de 3 mètres ou d'une autre manière ;

par la « comédie », tenter de tromper les arbitres concernant les actions d'un adversaire ou exagérer l'impact d'une action, afin de provoquer un temps mort ou une sanction imméritée pour un adversaire ;

bloquer activement un tir ou une passe en utilisant un pied ou le bas de la jambe ; les mouvements purement réflexes, par exemple rapprocher les jambes, ne doivent pas être sanctionnés (voir aussi la Règle 7:8) ;

entrée répétée dans la zone de but pour des raisons tactiques.

Noms et indicateurs observés : Unsportsmanlike conduct warranting an immediate 2-minute suspension.

8:8 Certaines actions antisportives sont par leur nature considérées comme plus graves et justifient une suspension immédiate de 2 minutes, que le joueur ou les officiels aient reçu ou non un avertissement auparavant. Cela inclut :

contestations impliquant de la véhémence avec des gestes énergiques, ou un comportement provocateur ;

lorsqu'il y a une décision contre une équipe en possession, et que le joueur avec le ballon ne le met pas immédiatement à la disposition des adversaires en le lâchant ou en le posant au sol ;

bloquer l'accès à un ballon qui est entré dans la zone de remplacement.

Noms et indicateurs observés : Seriously unsportsmanlike conduct warranting a disqualification.

8:9 Certaines formes de conduite antisportive sont considérées comme si graves qu'elles justifient une disqualification.

Noms et indicateurs observés : The following are examples of such conduct:.

lancer ou frapper le ballon au loin de manière démonstrative, après une décision des arbitres ;

si un gardien de but s'abstient de manière démonstrative de tenter d'arrêter un tir à 7 mètres ;

de lancer délibérément le ballon sur un adversaire pendant un arrêt du jeu ; si cela est fait avec beaucoup de force et à très courte distance, il convient davantage de le considérer comme une « action particulièrement imprudente » au sens de 8:6 ci-dessus ;

lorsqu'un tireur de 7 mètres touche la tête du gardien de but, si le gardien ne bouge pas la tête en direction du ballon ;

lorsqu'un tireur de jet franc touche la tête d'un défenseur, si le défenseur ne bouge pas la tête en direction du ballon ;

un acte de vengeance après avoir été victime d'une faute.

Dans le cas d'un jet de 7 mètres ou d'un jet franc, le tireur a la responsabilité de ne pas mettre en danger le gardien de but ou le défenseur.

Disqualification pour conduite extrêmement antisportive également à signaler par écrit

8:10 Si les arbitres qualifient une conduite d'extrêmement antisportive, une sanction est prononcée selon les règlements suivants.

Dans les cas impliquant les infractions suivantes (a, b), données à titre d'exemples, les arbitres doivent soumettre un rapport écrit après la fin du match afin de permettre aux instances compétentes de décider des mesures à prendre :

comportement insultant ou menaçant dirigé contre une autre personne, par exemple arbitre, chronométreur/secrétaire, délégué, officiel d'équipe, joueur, spectateur ; le comportement peut être de forme verbale ou non verbale (par exemple expression du visage, gestes, langage corporel ou contact corporel) ;

(I) l'intervention d'un officiel d'équipe dans le jeu, sur l'aire de jeu ou depuis la zone de remplacement, ou (II) un joueur détruisant une occasion nette de marquer, soit par une entrée illégale sur l'aire de jeu (Règle 4:6), soit depuis la zone de remplacement. Dans les cas impliquant les infractions suivantes (c, d), un jet de 7 mètres est accordé aux adversaires.

si, pendant les 30 dernières secondes d'un match, le ballon est hors du jeu et qu'un joueur ou un officiel d'équipe empêche ou retarde l'exécution d'un jet pour les adversaires, afin de les empêcher de pouvoir effectuer un tir au but ou d'obtenir une occasion nette de marquer, le joueur / l'officiel fautif doit être disqualifié et un jet de 7 mètres doit être accordé aux adversaires. Cela s'applique à tout type d'intervention (par exemple, avec une action physique limitée, une intervention dans l'exécution d'un jet telle que l'interception d'une passe, une intervention dans la réception du ballon, le fait de ne pas lâcher le ballon).

si, pendant les 30 dernières secondes d'un match, le ballon est en jeu et que les adversaires

1) par une infraction d'un joueur aux Règles 8:5 ou 8:6 ainsi qu'à 8:10a ou 8:10b (II)

Noms et indicateurs observés : 2) through an infringement by an official of the Rules 8:10a or 8:10b (I).

empêchent l'équipe en possession de pouvoir effectuer un tir au but ou d'obtenir une occasion nette de marquer, le joueur ou l'officiel fautif est disqualifié conformément aux Règles correspondantes et un jet de 7 mètres est accordé à l'équipe en possession.

Si le joueur victime de la faute, ou un coéquipier, marque un but avant que le jeu ne soit interrompu, le jet de 7 mètres n'est pas accordé.

Noms et indicateurs observés : RULE 9 - Scoring.

9:1 Un but est marqué lorsque le ballon entier a complètement franchi la ligne de but (voir schéma 4), à condition qu'aucune violation des règles n'ait été commise par le tireur, un coéquipier ou un officiel d'équipe avant ou pendant le jet. L'arbitre de ligne de but confirme par deux brefs coups de sifflet et le signal de la main n° 12 qu'un but a été marqué.

Un but est accordé s'il y a une violation des règles par un défenseur mais que le ballon entre quand même dans le but.

Un but ne peut pas être accordé si un arbitre, un chronométreur ou un délégué a interrompu le jeu avant que le ballon n'ait complètement franchi la ligne de but.

Un but est accordé aux adversaires si un joueur envoie le ballon dans son propre but, sauf dans la situation où un gardien de but exécute un jet de gardien de but (12:2, 2e alinéa).

Un but est accordé si le ballon est empêché d'entrer dans le but par une personne ou un objet ne participant pas au jeu (spectateurs, etc.), et que les arbitres sont convaincus que le ballon serait autrement entré dans le but.

9:2 Un but accordé ne peut plus être refusé, une fois que l'arbitre a sifflé pour la remise en jeu suivante. (Voir toutefois le commentaire de la règle 2:9).

Les arbitres doivent indiquer clairement (sans remise en jeu) qu'ils ont accordé un but, si le signal de fin de mi-temps retentit immédiatement après qu'un but a été marqué et avant qu'une remise en jeu puisse être effectuée.

Un but doit être inscrit au tableau de marque dès qu'il a été accordé par les arbitres.

9:3 L'équipe qui a marqué plus de buts que l'adversaire est déclarée vainqueur. Le match est à égalité si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts ou aucun but (voir 2:2).

Noms et indicateurs observés : Diagram 4: Scoring; RULE 10 - The Throw-Off.

10:1 Au début du match, l'engagement est effectué par l'équipe qui gagne le tirage au sort et choisit de commencer avec le ballon en sa possession. L'adversaire a alors le droit de choisir les camps. Si, au contraire, l'équipe qui gagne le tirage au sort préfère choisir les camps, l'adversaire effectue l'engagement.

Les équipes changent de camp pour la seconde mi-temps du match. L'engagement au début de la seconde mi-temps est effectué par l'équipe qui n'a pas effectué l'engagement au début du match.

Un nouveau tirage au sort est effectué avant chaque période de prolongation, et toutes les règles susmentionnées à la règle 10:1 s'appliquent également aux prolongations.

10:2 Après qu'un but a été marqué, le jeu reprend par un engagement effectué par l'équipe qui a encaissé le but (voir toutefois 9:2, 2e alinéa).

10:3 L'engagement est effectué dans n'importe quelle direction depuis le centre du terrain (avec une tolérance latérale d'environ 1.5 mètres). Il est précédé d'un coup de sifflet, après lequel il doit être effectué dans les 3 secondes (13:1a, 15:7 3e alinéa). Le joueur qui effectue l'engagement doit prendre position avec au moins un pied sur la ligne médiane et l'autre pied sur ou derrière la ligne (15:6), et rester dans cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main (13:1a, 15:7 3e alinéa) (voir aussi la clarification n° 5).

Les coéquipiers du joueur qui effectue l'engagement ne sont pas autorisés à franchir la ligne médiane avant le coup de sifflet (15:6).

10:4 Pour l'engagement en début de chaque mi-temps (y compris toute période de prolongation), tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.

Toutefois, pour l'engagement après qu'un but a été marqué, les adversaires du lanceur sont autorisés à se trouver dans les deux moitiés du terrain.

Dans les deux cas, cependant, les adversaires doivent se trouver à au moins 3 mètres du joueur effectuant l'engagement (15:4, 15:9, 8:7c).

Noms et indicateurs observés : RULE 11 - The Throw-In.

11:1 Un jet d'entrée est accordé lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de touche, ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe défendante a été le dernier à toucher le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de but extérieure de son équipe.

Il est également accordé lorsque le ballon a touché le plafond ou un élément fixe au-dessus du terrain.

11:2 La rentrée en touche est effectuée sans signal de sifflet des arbitres (voir toutefois 15:5b) par les adversaires de l'équipe dont un joueur a touché le ballon en dernier avant qu'il ne franchisse la ligne ou ne touche le plafond ou un élément fixe.

11:3 La rentrée en touche est effectuée à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou, s'il a franchi la ligne de but extérieure, à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but extérieure de ce côté.

Pour une rentrée en touche après que le ballon a touché le plafond ou un élément fixe au-dessus du terrain, la rentrée en touche est effectuée au point le plus proche de la ligne de touche la plus proche par rapport à l'endroit où le ballon a touché le plafond ou l'élément fixe.

11:4 Le lanceur doit se tenir avec un pied sur la ligne de touche et rester dans une position correcte jusqu'à ce

que le ballon ait quitté sa main. Il n'y a aucune limitation pour le placement du second pied (13:1a, 15:6, 15:7 2e et 3e paragraphe).

11:5 Pendant l'exécution de la rentrée en touche, les adversaires ne peuvent pas se trouver à moins de 3 mètres du lanceur (15:4, 15:9, 8:7c). Ceci ne s'applique toutefois pas s'ils se tiennent immédiatement à l'extérieur de leur propre ligne de surface de but.

Noms et indicateurs observés : RULE 12 - The Goalkeeper Throw.

12:1 Un renvoi de gardien de but est accordé lorsque : (I) un joueur de l'équipe adverse a pénétré dans la surface de but en violation de la Règle 6:2a ; (II) le gardien de but a contrôlé le ballon dans la surface de but ou le ballon est immobile au sol dans la surface de but (6:4-5) ; (III) un joueur de l'équipe adverse a touché le ballon alors qu'il roule au sol dans la surface de but (6:5, 1er paragraphe) ou (IV) lorsque le ballon a franchi la ligne de but extérieure, après avoir été touché en dernier par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse.

Cela signifie que dans toutes ces situations le ballon est considéré comme hors du jeu, et que le jeu reprend par un renvoi de gardien de but (13:3) s'il y a une violation après qu'un renvoi de gardien de but a été accordé et avant qu'il n'ait été exécuté.

12:2 Le jet du gardien de but est effectué par le gardien de but sans signal de sifflet de l'arbitre (voir toutefois 15:5b), depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

Si l'équipe qui doit exécuter le renvoi du gardien de but joue sans gardien de but, un gardien de but doit remplacer l'un des joueurs de champ (Règle 4:4). Les arbitres décident si un temps mort est nécessaire (Règle 2:8, 2e paragraphe, Clarification n° 2).

Le renvoi du gardien de but est considéré comme exécuté lorsque le ballon lancé par le gardien de but a entièrement franchi la ligne de la zone de but.

Les joueurs de l'autre équipe sont autorisés à se trouver immédiatement à l'extérieur de la ligne de la zone de but, mais ils ne sont pas autorisés à toucher le ballon avant qu'il ait entièrement franchi la ligne (15:4, 15:9, 8:7c).

Noms et indicateurs observés : RULE 13 - The Free Throw; Free-Throw Decision 1.

13:1 En principe, les arbitres interrompent le jeu et le font reprendre par un jet franc pour les adversaires lorsque :

l'équipe en possession du ballon commet une violation des règles qui doit entraîner une perte de possession (voir 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1er paragraphe, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3e paragraphe, et 15:8) ;

les adversaires commettent une violation des règles qui fait perdre le ballon à l'équipe en possession (voir 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10).

13:2 Les arbitres doivent favoriser la continuité du jeu en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Cela signifie que, selon la Règle 13:1a, les arbitres ne doivent pas siffler un jet franc si l'équipe en défense prend possession du ballon immédiatement après la violation commise par l'équipe attaquante.

De même, selon la Règle 13:1b, les arbitres ne doivent pas intervenir tant qu'il n'est pas clair que l'équipe attaquante a perdu la possession du ballon ou est incapable de poursuivre son attaque, en raison de la violation commise par l'équipe en défense.

Si une sanction personnelle doit être infligée en raison d'une violation des règles, les arbitres peuvent décider d'interrompre le jeu immédiatement, si cela ne cause pas de désavantage pour les adversaires de l'équipe qui commet la violation. Sinon, la sanction doit être différée jusqu'à ce que la situation existante soit terminée.

La Règle 13:2 ne s'applique pas en cas d'infractions aux Règles 4:2-3 ou 4:5-6, où le jeu doit être interrompu immédiatement, normalement par l'intervention du chronométreur, du délégué ou des arbitres.

13:3 Si une violation qui entraînerait normalement un jet franc selon la Règle 13:1a-b se produit alors que le ballon est hors du jeu, le jeu reprend par la remise en jeu qui correspond à la raison de l'interruption existante (voir aussi les Règles 8:10c, instructions spéciales pendant les dernières 30 secondes du jeu).

13:4 Outre les situations indiquées à la Règle 13:1a-b, un jet franc est également utilisé comme mode de reprise du jeu dans certaines situations où le jeu est interrompu (c'est-à-dire lorsque le ballon est en jeu), même si aucune violation des règles ne s'est produite :

si une équipe est en possession du ballon au moment de l'interruption, cette équipe conserve la possession ;

si aucune des deux équipes n'est en possession du ballon, l'équipe qui en avait la possession en dernier se voit attribuer à nouveau la possession.

13:5 Si une décision de lancer franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, alors le joueur qui a le ballon à ce moment doit immédiatement le lâcher ou le poser au sol, afin qu'il puisse être joué (8:8b).

Noms et indicateurs observés : Free-Throw Execution.

13:6 Le lancer franc est normalement effectué sans aucun signal de sifflet de l'arbitre (voir toutefois 15:5b) et, en principe, depuis l'endroit où l'infraction s'est produite. Les exceptions suivantes s'appliquent à ce principe :

Dans les situations décrites sous 13:4a-b, le lancer franc est effectué, après signal de sifflet, en principe depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

Si un arbitre ou un délégué (de la IHF ou d'une confédération continentale/fédération nationale) interrompt le jeu en raison d'une infraction commise par un joueur ou un officiel d'équipe de l'équipe en défense, et que cela entraîne un avertissement verbal ou une sanction personnelle, le jet franc doit être effectué à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, si cet endroit est plus favorable que la position où l'infraction a eu lieu.

La même exception que dans le paragraphe précédent s'applique si un chronométreur interrompt le jeu en raison de violations des Règles 4:2-3 ou 4:5-6.

Comme indiqué à la Règle 7:11, les jets francs accordés en raison d'un jeu passif doivent être effectués à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Nonobstant les principes de base et les procédures énoncés dans les paragraphes précédents, un jet franc ne peut jamais être effectué à l'intérieur de la surface de but de l'équipe qui effectue le jet ni à l'intérieur de la ligne de jet franc des adversaires. Dans toute situation où l'emplacement indiqué par l'un des paragraphes précédents implique l'une de ces zones, l'emplacement pour l'exécution doit être déplacé au point le plus proche immédiatement à l'extérieur de la zone restreinte.

Si la position correcte pour le jet franc se situe sur la ligne de jet franc de l'équipe qui défend, l'exécution doit alors avoir lieu essentiellement à l'endroit précis. Toutefois, plus l'emplacement est éloigné de la ligne de jet franc de l'équipe qui défend, plus il existe une marge pour autoriser l'exécution du jet franc à une courte distance de l'endroit précis. Cette marge augmente progressivement jusqu'à 3 mètres, ce qui s'applique dans le cas d'un jet franc exécuté juste à l'extérieur de la zone de but de l'équipe qui effectue le jet.

La marge qui vient d'être expliquée ne s'applique pas à la suite d'une violation de la Règle 13:5, si cette violation est sanctionnée conformément à la Règle 8:8b. Dans de tels cas, l'exécution doit toujours se faire à l'endroit précis où la violation a été commise.

13:7 Les joueurs de l'équipe qui effectue le jet ne doivent ni toucher ni franchir la ligne de jet franc des adversaires avant que le jet franc n'ait été exécuté. Voir aussi la restriction particulière prévue à la Règle 2:5.

Les arbitres doivent corriger les positions des joueurs de l'équipe qui effectue le jet qui se trouvent entre la ligne de jet franc et la ligne de zone de but avant l'exécution du jet franc, si les positions incorrectes ont une influence sur le jeu (15:3, 15:6). Le jet franc doit alors être exécuté après un signal de sifflet (15:5b). La même procédure s'applique (Règle 15:7, 2e alinéa) si des joueurs de l'équipe qui effectue le jet pénètrent dans la zone réservée pendant l'exécution du jet franc (avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur), si l'exécution du jet n'a pas été précédée d'un signal de sifflet.

Dans le cas où l'exécution d'un jet franc a été autorisée par un signal de sifflet, si des joueurs de l'équipe attaquante touchent ou franchissent la ligne de jet franc avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur, un jet franc doit être accordé à l'équipe qui défend (15:7, 3e alinéa ; 13:1a).

13:8 Lorsqu'un jet franc est exécuté, les adversaires doivent rester à une distance d'au moins 3 mètres du lanceur. Ils sont toutefois autorisés à se tenir immédiatement à l'extérieur de leur ligne de zone de but si le jet franc est exécuté sur leur ligne de jet franc. Toute interférence avec l'exécution du jet franc est sanctionnée conformément aux Règles 15:9 et 8:7c.

13:9 Lors de l'exécution d'un jet franc, les adversaires doivent se trouver à au moins 3 mètres du joueur qui effectue le jet. Ils sont toutefois autorisés à se tenir devant leur propre ligne de but si un jet franc est effectué sur leur ligne de jet franc.

Noms et indicateurs observés : RULE 14 - The 7-Metre Throw; 7-Metre Decision; 14:1 A 7-metre throw is awarded when:.

une occasion nette de marquer un but est illégalement détruite n'importe où sur le terrain par un joueur ou un officiel d'équipe de l'équipe adverse ;

il y a un coup de sifflet injustifié au moment d'une occasion nette de marquer un but ;

une occasion nette de marquer est détruite par l’intervention d’une personne ne participant pas au jeu, par exemple un spectateur entrant sur le terrain ou arrêtant les joueurs par un coup de sifflet (sauf lorsque le commentaire 9:1 s’applique).

il y a infraction selon les règles 8:10c ou 8:10d (voir toutefois le dernier paragraphe de 8:10).

Par analogie, cette règle s’applique également en cas de « force majeure », telle qu’une panne électrique soudaine, qui arrête le jeu précisément pendant une occasion nette de marquer. Voir la clarification n° 6 pour la définition de l’occasion nette de marquer.

14:2 Si un joueur attaquant conserve le plein contrôle du ballon et de son corps malgré une violation au sens de la règle 14:1a, il n’y a pas lieu d’accorder un jet de 7 mètres, même si le joueur ne parvient ensuite pas à exploiter l’occasion nette de marquer.

Chaque fois qu’une décision de jet de 7 mètres est potentielle, les arbitres doivent toujours attendre avant d’intervenir jusqu’à ce qu’ils puissent déterminer clairement si une décision de jet de 7 mètres est effectivement justifiée et nécessaire. Si le joueur attaquant marque un but malgré l’intervention illégale des défenseurs, il n’y a manifestement pas lieu d’accorder un jet de 7 mètres. Inversement, s’il apparaît que le joueur a réellement perdu le contrôle du ballon ou de son corps en raison de la violation, de sorte qu’une occasion nette n’existe plus, un jet de 7 mètres doit être accordé.

La règle 14:2 ne s’applique pas aux cas impliquant des infractions aux règles 4:2-3 ou 4:5-6, lorsque le jeu doit être interrompu immédiatement par un signal du chronométreur, du délégué ou des arbitres.

14:3 Lorsqu'ils accordent un jet de 7 mètres, les arbitres peuvent accorder un temps mort, mais uniquement s'il y a un retard substantiel, par exemple dû à un remplacement du gardien de but ou du lanceur, et si une décision de temps mort est conforme aux principes et critères énoncés dans la clarification n° 2.

Noms et indicateurs observés : 7-Metre Execution.

14:4 Le jet de 7 mètres doit être exécuté comme un tir au but, dans les 3 secondes suivant le coup de sifflet de l'arbitre (15:7, 3e paragraphe ; 13:1a).

14:5 Le joueur qui exécute le jet de 7 mètres doit se placer derrière la ligne de 7 mètres, à une distance ne dépassant pas 1 mètre derrière la ligne (15:1, 15:6). Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur ne doit ni toucher ni franchir la ligne de 7 mètres avant que le ballon ait quitté sa main (15:7, 3e paragraphe ; 13:1a).

14:6 Le ballon ne doit pas être rejoué par le lanceur ou un coéquipier après l'exécution d'un jet de 7 mètres, avant qu'il ait touché un adversaire ou le but (15:7, 3e paragraphe ; 13:1a).

14:7 Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les coéquipiers du lanceur doivent se positionner en dehors de la ligne de jet franc et y rester jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur (15:3, 15:6). S'ils ne le font pas, un jet franc sera sifflé contre l'équipe exécutant le jet de 7 mètres (15:7, 3e paragraphe ; 13:1a).

14:8 Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en dehors de la ligne de jet franc et à au moins 3 mètres de la ligne de 7 mètres, jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne le font pas, le jet de 7 mètres sera réexécuté s'il n'aboutit pas à un but, mais il n'y a pas de sanction personnelle.

14:9 Le jet de 7 mètres doit être réexécuté, sauf si un but est marqué, si le gardien de but franchit sa ligne de limitation, c'est-à-dire la ligne de 4 mètres (1:7, 5:11), avant que le ballon ait quitté la main du lanceur. Toutefois, cela n'entraîne pas de sanction personnelle pour le gardien de but.

14:10 Il n'est pas permis de changer de gardien de but une fois que le lanceur est prêt à effectuer le jet à 7 mètres, debout dans la position correcte avec le ballon en main. Toute tentative de remplacement dans cette situation doit être sanctionnée comme une conduite antisportive (8:7c, 16:1b et 16:3d).

RULE 15 - Instructions générales pour l'exécution des jets (jet d'engagement, jet de touche, jet de gardien de but, jet franc et jet à 7 mètres)

Noms et indicateurs observés : The Thrower.

15:1 Avant l'exécution, le lanceur doit être dans la position correcte prescrite pour le jet. Le ballon doit être dans la main du lanceur (15:6).

Pendant l'exécution, sauf dans le cas du jet du gardien, le lanceur doit avoir une partie d'un pied en contact constant avec le sol jusqu'à ce que le ballon soit lâché. L'autre pied peut être levé et posé de façon répétée (voir aussi Règle 7:6).

Le lanceur doit rester dans la position correcte jusqu'à ce que le jet ait été exécuté (15:7, 2e et 3e paragraphe).

15:2 Un jet est considéré comme effectué lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (voir toutefois 12:2).

Le lanceur ne doit pas toucher à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait touché un autre joueur ou le but. (15:7, 15:8). Voir aussi les restrictions supplémentaires pour les situations visées sous 14:6.

Un but peut être marqué directement sur n'importe quel lancer, sauf qu'un « but contre son camp » direct ne peut pas être marqué sur un lancer de gardien (c'est-à-dire en faisant tomber le ballon dans son propre but).

Noms et indicateurs observés : The Teammates of the Thrower.

15:3 Les coéquipiers doivent prendre les positions prescrites pour le lancer en question (15:6). Les joueurs doivent rester à des positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur, sauf dans le cas prévu au 10:3, 2e alinéa.

Le ballon ne doit pas être touché par un coéquipier, ni remis à un coéquipier, pendant l'exécution (15:7, 2e et 3e alinéa).

Noms et indicateurs observés : The Defending Players.

15:4 Les joueurs défenseurs doivent prendre les positions prescrites pour le lancer et rester à des positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur (15:9).

Les positions incorrectes des joueurs défenseurs lors de l'exécution d'un engagement, d'une rentrée en touche ou d'un jet franc ne doivent pas être corrigées par les arbitres si les joueurs attaquants ne sont pas désavantagés en exécutant immédiatement le jet. S'il y a un désavantage, les positions doivent être corrigées.

Noms et indicateurs observés : Whistle Signal for the Restart; 15:5 The referee must blow the whistle for the restart:; always in the case of a throw-off (10:3) or 7-metre throw (14:4);; in the case of a throw-in, goalkeeper throw or free throw:; - for a restart after a time-out;; - for a restart with a free throw under Rule 13:4;; - when there has been a delay in the execution;; - after a correction of the player positions;.

• après un avertissement verbal ou un avertissement.

L'arbitre peut juger approprié, par souci de clarté, de siffler la reprise du jeu à toute autre occasion.

En principe, l'arbitre ne doit pas donner le signal de coup de sifflet pour la reprise du jeu tant que les exigences relatives aux positions des joueurs prévues aux 15:1, 15:3 et 15:4 ne sont pas remplies (voir toutefois 13:7 2e alinéa et 15:4 2e alinéa). Si l'arbitre siffle un jet pour qu'il soit exécuté, malgré des positions incorrectes de la part des joueurs, ces joueurs sont pleinement en droit d'intervenir.

Après le signal de coup de sifflet, le lanceur doit jouer le ballon dans un délai de 3 secondes.

Noms et indicateurs observés : Sanctions.

15:6 Les violations commises par le lanceur ou ses coéquipiers avant l'exécution d'un jet, c'est-à-dire typiquement sous la forme de positions incorrectes ou du toucher du ballon par un coéquipier, doivent entraîner une correction. (Voir toutefois 13:7 2e alinéa).

15:7 Les conséquences des violations commises par le lanceur ou ses coéquipiers (15:1-3) pendant l'exécution d'un jet dépendent principalement de la question de savoir si l'exécution a été précédée d'un signal de coup de sifflet pour la reprise du jeu.

En principe, toute violation pendant une exécution qui n'a pas été précédée d'un signal de reprise du jeu doit être traitée par une correction et une nouvelle exécution du jet après un signal de coup de sifflet. Toutefois, un concept d'avantage, par analogie avec la Règle 13:2, s'applique ici. Si l'équipe du lanceur perd immédiatement la possession après une exécution incorrecte, le jet est simplement considéré comme exécuté et le jeu continue.

En principe, toute violation pendant une exécution après un signal de reprise du jeu doit être sanctionnée. Cela s'applique, par exemple, si le lanceur saute pendant l'exécution, conserve le ballon plus de 3 secondes ou sort de la position correcte avant que le ballon n'ait quitté sa main. Cela s'applique si les coéquipiers se déplacent vers des positions illégales après le signal de coup de sifflet mais avant que le ballon n'ait quitté les mains du lanceur (sauf 10:3, 2e alinéa). Dans ces cas, le jet initial est perdu et un jet franc (13:1a) est accordé aux adversaires à l'endroit de l'infraction (voir toutefois la Règle 2:6). La disposition relative à l'avantage prévue à la Règle 13:2 s'applique, c'est-à-dire que si l'équipe du lanceur perd la possession du ballon avant que les arbitres aient la possibilité d'intervenir, le jeu continue.

15:8 En principe, toute violation qui suit immédiatement, mais est liée à, l'exécution d'un jet doit être sanctionnée. Cela fait référence à une violation de 15:2, 2e paragraphe, c'est-à-dire que le lanceur touche le ballon une seconde fois avant qu'il n'ait touché un autre joueur ou le but. Cela peut prendre la forme d'un dribble, ou de la reprise du ballon après qu'il est en l'air ou a été posé au sol. Ceci est sanctionné par un jet franc (13:1a) pour les adversaires. Comme dans le cas de 15:7 3e paragraphe, la disposition relative à l'avantage s'applique.

15:9 Sauf indication contraire des Règles 14:8, 14:9, 15:4 2e paragraphe et 15:5 3e paragraphe, les joueurs défenseurs qui interfèrent avec l'exécution d'un jet pour les adversaires, par exemple en ne prenant pas une position correcte initialement ou en se déplaçant ensuite dans une position incorrecte, doivent être sanctionnés. Cela s'applique que cela se produise avant l'exécution ou pendant l'exécution (avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur).

Cela s'applique également que le lancer ait été précédé ou non d'un signal de sifflet pour la reprise. La règle 8:7c s'applique, en conjonction avec les règles 16:1b et 16:3d. Un lancer qui a été négativement affecté par l'interférence d'un défenseur doit, en principe, être répété.

Noms et indicateurs observés : RULE 16 - The Punishments; Warning; 16:1 A warning is the appropriate punishment for:.

fautes devant être sanctionnées de manière progressive (8:3 ; comparer toutefois 16:3b et 16:6d) ;

conduite antisportive devant être sanctionnée de manière progressive (8:7).

Un joueur ne doit pas recevoir plus d'un avertissement, et les joueurs d'une équipe ne doivent pas recevoir plus de 3 avertissements au total ; ensuite, la sanction doit être au moins une suspension de 2 minutes.

Un joueur qui a déjà eu une suspension de 2 minutes ne doit pas recevoir ensuite un avertissement. Au total, pas plus d'un avertissement ne doit être donné aux officiels d'une équipe.

16:2 L'arbitre indique l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif ainsi qu'au chronométreur/secrétaire en brandissant un carton jaune (signal de la main n° 13).

Noms et indicateurs observés : Suspension; 16:3 A suspension (2 minutes) is the appropriate punishment:.

pour un remplacement irrégulier, si un joueur supplémentaire entre sur le terrain, ou si un joueur intervient dans le jeu depuis la zone de remplacement (4:5-6) ; noter toutefois la Règle 8:10b (II) ;

pour des fautes telles que celles visées à 8:3, si le joueur et/ou son équipe a déjà reçu le nombre maximal d'avertissements (voir Commentaire 16:1) ;

Noms et indicateurs observés : for fouls such as those under 8:4;.

pour une conduite antisportive d'un joueur telle que visée à 8:7, si le joueur et/ou son équipe a déjà reçu le nombre maximal d'avertissements ;

pour une conduite antisportive d'un officiel d'équipe telle que visée à 8:7, si l'un des officiels de l'équipe a déjà reçu un avertissement ;

pour une conduite antisportive d'un joueur ou d'un officiel d'équipe telle que visée à 8:8 (voir aussi 4:6) ;

par suite d'une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe (16:8, 2e alinéa ; voir toutefois 16:11b) ;

pour une conduite antisportive d'un joueur avant la reprise du jeu, après qu'il vient de recevoir une suspension de 2 minutes (16:9a).

Il n'est pas possible de donner aux officiels d'une équipe plus d'une suspension de 2 minutes au total. Lorsqu'une suspension de 2 minutes est prononcée contre un officiel d'équipe conformément à 16:3e, l'officiel est autorisé à

rester dans la zone de remplacement et à exercer ses fonctions. Toutefois, l'effectif de l'équipe sur le terrain est réduit pendant 2 minutes.

16:4 Après avoir accordé le temps mort, l'arbitre doit indiquer clairement la suspension au joueur ou à l'officiel d'équipe fautif, ainsi qu'au chronométreur/secrétaire, au moyen du signal de la main prescrit, c'est-à-dire un bras levé avec deux doigts tendus (signal de la main n° 14).

16:5 Une suspension est toujours d'une durée de jeu de 2 minutes ; la troisième suspension du même joueur entraîne également toujours une disqualification (16:6d).

Le joueur suspendu n'est pas autorisé à participer au jeu pendant la durée de sa suspension, et l'équipe n'est pas autorisée à le remplacer sur le terrain.

La période de suspension commence lorsque le jeu reprend sur un coup de sifflet.

Une suspension de 2 minutes est reportée à la seconde période du match si elle n'a pas été purgée à la fin de la première période. Il en va de même du temps de jeu normal aux prolongations et pendant les prolongations. Une suspension de 2 minutes non purgée à la fin des prolongations signifie que le joueur n'a pas le droit de participer à une éventuelle séance de tirs au but par jets de 7 mètres conformément au commentaire 2:2.

Noms et indicateurs observés : Disqualification; 16:6 A disqualification is the appropriate punishment:; for fouls under 8:5 and 8:6;.

pour conduite gravement antisportive au sens de 8:9 et conduite extrêmement antisportive au sens de 8:10, commise par un joueur ou un officiel d'équipe, sur ou en dehors du terrain ;

pour conduite antisportive de l'un des officiels d'une équipe au sens de 8:7, après qu'ils ont déjà collectivement reçu à la fois un avertissement et une suspension de 2 minutes conformément à 16:1b et 16:3e ;

Noms et indicateurs observés : as a consequence of a third suspension to the same player (16:5);.

pour conduite antisportive significative ou répétée pendant une séance de tirs au but, telle que les jets de 7 mètres (commentaire 2:2 et 16:10).

16:7 Après avoir accordé un temps mort, les arbitres doivent indiquer clairement la disqualification au joueur ou à l'officiel d'équipe fautif, ainsi qu'au chronométreur/secrétaire, en brandissant un carton rouge (signal de la main n° 13, voir aussi la règle 16:8).

16:8 Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe vaut toujours pour tout le reste de la durée de jeu. Le joueur ou l'officiel doit quitter immédiatement le terrain et la zone de remplacement. Après son départ, le joueur ou l'officiel n'est autorisé à avoir aucune forme de contact avec l'équipe.

La disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe, sur ou en dehors du terrain, pendant la durée de jeu, entraîne toujours une suspension de 2 minutes pour l'équipe. Cela signifie que l'effectif de l'équipe sur le terrain est réduit d'un joueur (16:3f). La réduction sur le terrain durera toutefois 4 minutes si un joueur a été disqualifié dans les circonstances indiquées à la règle 16:9b-d.

Une disqualification réduit le nombre de joueurs, ou d'officiels, dont dispose l'équipe (sauf comme prévu au 16:11b). L'équipe est toutefois autorisée à augmenter à nouveau le nombre de joueurs sur le terrain après l'expiration de la suspension.

Comme indiqué aux règles 8:6 et 8:10a-b, les disqualifications conformes à ces règles doivent être signalées par écrit aux autorités compétentes pour suite à donner. Dans ces cas, les « officiels responsables de l'équipe » et le délégué (voir clarification n° 7) doivent être informés immédiatement après la décision.

À cette fin, l'arbitre montre également la carte bleue à titre d'information après avoir brandi la carte rouge.

Noms et indicateurs observés : More than one violation in the same situation.

16:9 Si un joueur ou un officiel d'équipe est coupable de plusieurs infractions simultanément ou en séquence directe avant que le jeu n'ait repris et que ces infractions justifient des sanctions différentes, alors, en principe, seule la plus sévère de ces sanctions doit être infligée.

Il existe toutefois les exceptions spécifiques suivantes, où dans tous les cas l'équipe doit jouer en infériorité numérique sur le terrain pendant 4 minutes :

si un joueur qui vient de recevoir une suspension de 2 minutes se rend coupable de conduite antisportive avant la reprise du jeu, le joueur reçoit une suspension supplémentaire de 2 minutes (16:3g) ; si la suspension supplémentaire est la troisième du joueur, le joueur doit être disqualifié ;

si un joueur qui vient de recevoir une disqualification (directement ou en raison d'une troisième suspension) se rend coupable de conduite antisportive avant la reprise du jeu, l'équipe reçoit une sanction supplémentaire de sorte que la réduction soit de 4 minutes (16:8, 2e alinéa) ;

si un joueur qui vient de recevoir une suspension de 2 minutes se rend coupable de conduite gravement ou extrêmement antisportive avant la reprise du jeu, le joueur est en outre disqualifié (16:6b) ; ces sanctions cumulées entraînent une réduction de 4 minutes (16:8, 2e alinéa) ;

si un joueur qui vient de recevoir une disqualification (directement ou en raison d'une troisième suspension) est coupable d'une conduite antisportive grave ou extrêmement grave avant la reprise du jeu, l'équipe reçoit une sanction supplémentaire de sorte que la réduction sera de 4 minutes (16:8, 2e paragraphe).

Noms et indicateurs observés : Infractions during the playing time.

16:10 Les sanctions pour les actions pendant le temps de jeu sont établies aux Règles 16:1, 16:3 et 16:6.

La notion de « temps de jeu » inclut toutes les pauses, les temps morts, les temps morts d'équipe et les périodes de prolongation. Dans toutes les autres formes de départage (par exemple, les lancers à 7 mètres), seule la Règle 16:6 s'applique.

De cette manière, toute forme de conduite antisportive significative ou répétée empêchera la participation ultérieure du joueur concerné (voir le commentaire de la Règle 2:2).

Noms et indicateurs observés : Infractions outside the playing time.

16:11 La conduite antisportive, la conduite gravement antisportive, la conduite extrêmement antisportive ou toute forme d'actions particulièrement imprudentes (voir règles 8:6-10) de la part d'un joueur ou d'un officiel d'équipe, survenant dans les locaux où se déroule un match mais en dehors du temps de jeu, sont sanctionnées comme suit :

Noms et indicateurs observés : Before the game.

un avertissement est donné en cas de conduite antisportive au titre des Règles 8:7-8 ;

une disqualification du joueur ou de l'officiel d'équipe coupable est prononcée en cas d'action considérée comme relevant des Règles 8:6 et 8:10a, mais l'équipe est autorisée à commencer avec 14 joueurs et 4 officiels ; la Règle 16:8, 2e alinéa s'applique uniquement pour les infractions pendant le temps de jeu ; en conséquence, la disqualification n'entraîne pas de suspension de 2 minutes.

De telles sanctions pour des infractions antérieures au match peuvent être appliquées à tout moment pendant le match, dès que la personne coupable est découverte comme participant au match, ce fait pouvant ne pas encore être établi au moment de l'incident.

Noms et indicateurs observés : After the game.

c. un rapport écrit.

Noms et indicateurs observés : RULE 17 - The Referees.

17:1 Deux arbitres de même autorité sont chargés de chaque match. Ils sont assistés d'un chronométreur et d'un secrétaire.

17:2 Les arbitres surveillent la conduite des joueurs et des officiels d'équipe depuis leur entrée dans l'enceinte jusqu'à leur départ.

17:3 Les arbitres sont chargés d'inspecter la surface de jeu, les buts et les ballons avant le début du match ; ils décident quels ballons seront utilisés (1 et 3:1).

Les arbitres établissent également la présence des deux équipes en tenue réglementaire. Ils vérifient la feuille de match et l'équipement des joueurs. Ils s'assurent que le nombre de joueurs et d'officiels dans la zone de remplacement est dans les limites, et ils établissent la présence et l'identité du « responsable officiel de l'équipe », pour chaque équipe. Toute anomalie doit être corrigée (4:1-2 et 4:7-9).

17:4 Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres en présence de l'autre arbitre et de l'« officiel responsable de l'équipe » de chaque équipe, ou d'un officiel d'équipe ou d'un joueur (par exemple, un capitaine d'équipe) au nom de l'« officiel responsable de l'équipe ».

17:5 En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les mêmes arbitres.

Il leur incombe de veiller à ce que le match se déroule conformément aux règles, et ils doivent sanctionner toute infraction (voir toutefois 13:2 et 14:2).

Si l'un des arbitres devient incapable de terminer le match, l'autre arbitre poursuivra le match seul.

IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont le droit d'appliquer des règlements dérogatoires dans leurs domaines de responsabilité, concernant l'application des paragraphes 1 et 3 de la règle 17:5.

17:6 Si les deux arbitres sifflent une infraction et s'accordent sur l'équipe à sanctionner mais ont des avis différents quant à la gravité de la sanction, alors la plus sévère des deux sanctions doit être infligée.

17:7 Si les deux arbitres sifflent une infraction, ou si le ballon a quitté le terrain, et que les deux arbitres expriment des avis différents quant à l'équipe qui doit avoir la possession, alors la décision commune à laquelle les arbitres parviennent après s'être consultés s'applique. S'ils ne parviennent pas à une décision commune, alors l'avis de l'arbitre de terrain prévaut.

Un temps mort est obligatoire. Après la consultation entre les arbitres, ils donnent des signaux de main clairs et le jeu reprend après le coup de sifflet (2:8d, 15:5).

17:8 Les deux arbitres sont responsables de la tenue du score. Ils prennent également des notes sur les avertissements, les suspensions et les disqualifications.

17:9 Les deux arbitres sont responsables du contrôle du temps de jeu. En cas de doute sur l'exactitude du chronométrage, les arbitres prennent une décision commune (voir aussi 2:3). Remarque : IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont le droit d'appliquer des règlements dérogatoires dans leurs domaines de responsabilité, concernant l'application des règles 17:8 et 17:9.

17:10 Les arbitres sont responsables de veiller, après le match, à ce que la feuille de match soit correctement remplie. Les disqualifications du type indiqué aux règles 8:6 et 8:10 doivent être expliquées dans le rapport de

match.

17:11 Les décisions prises par les arbitres ou les délégués sur la base de leurs observations des faits ou de leurs jugements sont définitives. Des recours ne peuvent être formés que contre les décisions non conformes aux règles. Pendant le match, seuls les « officiels responsables de l'équipe » respectifs sont habilités à s'adresser aux arbitres.

17:12 Les arbitres ont le droit de suspendre un match temporairement ou définitivement. Tous les efforts doivent être faits pour poursuivre le match avant qu'une décision de le suspendre définitivement ne soit prise.

17:13 L'uniforme noir est principalement destiné aux arbitres.

17:14 Les arbitres et les délégués peuvent utiliser des équipements électroniques pour leur communication interne. Les règles relatives à leur utilisation sont déterminées par la fédération respective.

Noms et indicateurs observés : RULE 18 - The Timekeeper and the Scorekeeper.

18:1 En principe, le chronométreur est principalement responsable du temps de jeu, des temps morts et de la durée de suspension des joueurs suspendus.

Le marqueur est principalement responsable des listes d'équipe, de la feuille de match, de l'inscription des joueurs qui arrivent après le début du match et de l'inscription des joueurs qui ne sont pas autorisés à participer.

D'autres tâches, telles que le contrôle du nombre de joueurs et de membres du personnel d'équipe dans la zone de remplacement, ainsi que la sortie et l'entrée des joueurs remplaçants, et le décompte du nombre d'attaques (cette décision est considérée comme fondée sur leur observation des faits) après un traitement administré à un joueur sur le terrain, sont considérées comme des responsabilités conjointes.

En général, seul le chronométreur (et, le cas échéant, un délégué de la fédération responsable) doit interrompre le jeu lorsque cela devient nécessaire.

Voir également la Clarification n° 7 concernant les procédures appropriées pour les interventions du chronométreur/marqueur lorsqu'il s'acquitte de certaines des responsabilités indiquées ci-dessus.

18:2 S'il n'y a pas d'horloge de tableau d'affichage publique disponible, le chronométreur doit tenir le « responsable officiel de l'équipe » de chaque équipe informé du temps écoulé ou du temps restant, en particulier après les temps morts.

S'il n'y a pas d'horloge de tableau d'affichage avec signal automatique disponible, le chronométreur assume la responsabilité de donner le signal final à la mi-temps et à la fin du match (voir 2:3).

Si le tableau d'affichage public n'est pas capable d'afficher également le temps de suspension (au moins trois par équipe pendant les matchs IHF), le chronométreur doit afficher une carte sur la table du chronométreur, indiquant l'heure d'expiration de chaque suspension, ainsi que le numéro du joueur.

a. Les paris sur les matchs sont acceptés uniquement sur le temps réglementaire, hors prolongation, sauf indication contraire. Le résultat de la prolongation n'affecte pas le résultat de la seconde mi-temps et n'est pas pris en compte lors du calcul des paris de la seconde mi-temps.

b. Tous les résultats sont calculés selon les statistiques officielles tirées des sites web officiels de chaque ligue ou tournoi.

c. Si le match a été interrompu et non terminé dans les 24 heures (pré-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match, à l'exception des cotes pour lesquelles le résultat était uniquement déterminé au moment de l'arrêt du jeu, seront remboursés.

d. Si un match est annulé ou reporté pour quelque raison que ce soit de plus de 24 heures (pré-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris recevront une cote gagnante de un.

Noms et indicateurs observés : e. The following positions are offered for handball betting:.

Il est proposé de déterminer le résultat du match. Les paris sont acceptés uniquement sur le temps réglementaire, hors prolongation.

Si, à l'issue du match, le nombre total de buts marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu. De même pour le total individuel d'une équipe ou d'un joueur.

En cas de score égal, en tenant compte du handicap, un remboursement a lieu (quel que soit la période du match sur laquelle il est proposé de placer un pari).

4. Quelle équipe marquera le premier but du match ?

5. Quelle équipe marquera le prochain but du match ?

Si le prochain but, sur lequel des paris ont été acceptés, n'a pas été marqué avant la fin du match, tous les paris sur ce paramètre sont remboursés.

6. Quelle équipe marquera le dernier but du match ?

Les paris sont acceptés uniquement sur le temps réglementaire, hors prolongation.

Noms et indicateurs observés : 7. Who will be the first to score 5 (10/15/20) goals in the match.

Il est nécessaire de déterminer laquelle des équipes marquera en premier le nombre de buts spécifié dans le match. Si le nombre de buts donné n'a pas été atteint à la fin du jeu, tous les paris sur cette position sont remboursés.

8. Qui sera le premier à marquer 5 (10/15/20) buts dans la mi-temps.

Il est nécessaire de déterminer laquelle des équipes marquera en premier le nombre de buts spécifié dans la mi-temps donnée. Si le nombre de buts donné n'a pas été atteint à la fin de la mi-temps, tous les paris sur cette position sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : 9. Double outcome; The following outcomes are possible:.

1X - si le match se termine en faveur de l'équipe à domicile ou sur un match nul, les paris sur cette position gagnent ;

X2 - si le match s'est terminé en faveur des visiteurs ou sur un match nul, les paris sur cette position gagnent ;

12 - si le match se termine en faveur des visiteurs ou de l'équipe à domicile, les paris sur cette position gagnent.

Noms et indicateurs observés : 10. First half / match.

Il est proposé de déterminer le résultat de la première mi-temps et du match entier. Dans la ligne, en première place se trouve le résultat de la première mi-temps, en seconde - le résultat du match entier.

11. Dans quelle mi-temps plus de buts seront marqués ?

Noms et indicateurs observés : 12. Total odd / even. Team 1 (Team 2) Total Odd / Even.

Si le résultat est 0 : 0, les paris sont réglés comme pairs.

Noms et indicateurs observés : 13. Advance to the next round.

Le pari est calculé sur le résultat déterminé immédiatement après le dernier match de cette série de play-offs (ou conformément aux règles d'un match, qui détermine le passage de l'équipe) du tour spécifié, indépendamment

des décisions ultérieures judiciaires / disciplinaires.

Si l'une des équipes indiquées, pour quelque raison que ce soit (y compris la disqualification, le refus de participer, etc.), n'a pas pu prendre part au tour spécifié, l'adversaire d'une telle équipe remportera la série et passera, tous les paris restent valables.

Noms et indicateurs observés : 14. Tournament winner; 15. Group Stage Winner.

Le pari est calculé uniquement après l'achèvement de tous les matchs du groupe spécifié dans ce tour du tournoi.

Les décisions judiciaires et autres visant à annuler / modifier les résultats d'un tournoi prises après la fin de ce tour de compétition ne sont pas prises en compte.

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

16. D'autres types de paris non listés ci-dessus peuvent être proposés.

Les origines du hockey sur glace remontent au 19e siècle au Canada, où des adaptations du jeu de hockey moderne étaient pratiquées dans des conditions glaciales. Depuis lors, ce sport est devenu l'un des plus importants au monde, les principaux participants étant originaires d'Amérique du Nord. La NHL (Ligue nationale de hockey) est la plus grande ligue au monde et génère actuellement des millions de dollars chaque année.

Noms et indicateurs observés : Object of the Game.

Le but du jeu est de frapper un petit palet sur la glace avant de l'envoyer dans un but à l'aide d'une crosse de hockey. Chaque fois que le palet entre dans le but, un point est attribué à cette équipe. Le palet peut être passé entre les joueurs sur la glace et le rôle de l'adversaire est de tenter d'empêcher l'autre équipe de marquer. L'équipe ayant marqué le plus de buts à la fin du match est déclarée vainqueur. Si le match se termine par une égalité, il se poursuit en prolongation, où la première équipe à marquer est couronnée vainqueur.

Noms et indicateurs observés : Players & Equipment.

Le jeu se pratique sur une patinoire mesurant environ 61 m de longueur sur 30 m de largeur. La patinoire est divisée en trois sections principales. La section centrale est la zone neutre et comprend un cercle central où les matchs commencent. De part et d'autre de la zone neutre se trouvent les zones d'attaque et de défense, déterminées selon l'équipe qui possède le palet à ce moment-là. Dans chaque zone d'attaque et de défense se trouvent deux cercles et points d'engagement de zone d'extrémité. Il y a un demi-cercle de but entourant le but. Derrière le but se trouve la zone des bandes.

Chaque joueur dispose de sa propre crosse de hockey, ainsi que de patins à glace et d'une série de protections pouvant inclure un masque facial, un casque, un short rembourré, des épaulières, des protège-bras et des gants. Chaque gardien de but dispose des mêmes équipements, mais dans une version bien plus renforcée, car il se trouve bien plus souvent sur la trajectoire du palet.

Chaque équipe peut compter au maximum 20 joueurs. Parmi ces 20 joueurs, seuls six peuvent être sur la glace à un moment donné. Les autres seront utilisés comme remplaçants, mais peuvent entrer et sortir du jeu aussi souvent que nécessaire. Les six titulaires comprennent un gardien de but et 5 joueurs de champ. Bien que chaque joueur se voie attribuer un poste, les joueurs sont libres de se déplacer sur la glace comme ils le souhaitent. Cela exclut le gardien de but, qui doit rester dans sa moitié de terrain et ne pas franchir la ligne rouge centrale.

Les joueurs frappent ce que l'on appelle un « palet ». Le palet est un objet lourd fabriqué en caoutchouc dense et pèse environ 6 onces. Le palet est frappé par la crosse ou le pied d'un joueur, mais à aucun moment le palet ne peut être manipulé par un joueur autre que le gardien de but.

Chaque match dure trois périodes de 20 minutes. À chaque arrêt de jeu, le chronomètre est arrêté et, dès que le temps de chaque période est écoulé, le match cesse immédiatement.

Pour marquer un but, un joueur doit faire franchir la ligne de but au palet. Il peut utiliser n'importe quelle partie de son corps ou sa crosse pour ce faire, mais pas sa main. L'intégralité du palet doit franchir la ligne pour qu'un but soit validé. Dans les ligues professionnelles comme la NHL, la ligne de but est équipée d'un capteur qui la traverse et indique quand le palet a entièrement franchi la ligne. Dans les ligues amateurs, le jugement des arbitres est pris en compte.

Pour gagner un match, une équipe doit marquer plus de buts que ses adversaires. Si le match est à égalité, il se poursuit en prolongation et un quart-temps supplémentaire est joué jusqu'à ce que l'une des équipes marque. La première équipe à marquer est déclarée vainqueur.

Noms et indicateurs observés : Closing hand on puck.

Tout joueur, autre qu'un gardien de but, qui attrape un palet doit immédiatement le frapper ou le replacer sur la glace. Toute infraction à cette règle entraîne une pénalité mineure de deux minutes.

Noms et indicateurs observés : Faceoffs.

Tous les joueurs prennent des positions définies autour de l'un des cinq cercles d'engagement sur la glace. Seuls deux joueurs sont autorisés à l'intérieur du cercle pendant l'engagement. L'emplacement de l'engagement est déterminé par la cause du dernier arrêt de jeu.

Noms et indicateurs observés : Delay of Game.

Les actions suivantes entraînent une pénalité mineure de deux minutes pour retard de jeu :

Noms et indicateurs observés : Deliberately shooting or batting the puck outside the playing area; Deliberately displacing the goal from its normal position.

Ne pas présenter le nombre approprié de joueurs sur la glace après un avertissement d'un officiel ou effectuer un changement illégal

Noms et indicateurs observés : Playing the puck with a high-stick.

Lorsqu'un adversaire frappe un palet en l'air avec sa crosse au-dessus de la hauteur des épaules, le jeu est arrêté et un engagement s'ensuit. Un but marqué par un palet ayant touché une crosse située au-dessus de la hauteur de la barre transversale du but est refusé.

Noms et indicateurs observés : Icing the puck.

Il y a dégagement interdit lorsqu'un joueur, dans le camp de son équipe au-delà de la ligne rouge centrale, tire le palet sur toute la longueur de la glace et que celui-ci franchit la ligne de but rouge en quelque point que ce soit (autre que le but). Le dégagement interdit n'est pas autorisé lorsque les équipes sont à égalité numérique ou en supériorité numérique. Lorsque cela se produit, le jeu est arrêté et le palet est renvoyé à l'autre extrémité de la glace pour une mise au jeu dans la zone de l'équipe fautive. Le dégagement interdit n'est pas sifflé :

Si le gardien quitte la zone de but pour jouer le palet, même s'il ne touche pas le palet

Si un officiel estime qu'un joueur adverse aurait pu jouer le palet avant qu'il ne franchisse la ligne de but rouge

Un officiel peut annuler le dégagement interdit s'il estime qu'il s'agissait d'une tentative de passe

Noms et indicateurs observés : Offsides.

Une équipe est hors-jeu lorsque tout membre de l'équipe attaquante précède le palet au-delà de la ligne bleue de l'équipe défendante. La position du patin du joueur — et non celle de sa crosse — est le facteur déterminant.

Si les deux patins sont au-delà de la ligne bleue avant le palet, le joueur est hors-jeu. S'il n'a qu'un patin au-delà de la ligne bleue et un sur celle-ci, il est en jeu.

Noms et indicateurs observés : Overtime.

Tout match de saison régulière qui se termine sur un score de parité à l'issue du temps réglementaire se poursuit par une période de prolongation de cinq minutes à la mort subite. Si, à la fin de cette période de prolongation, le match est toujours à égalité, il se poursuit par une séance de tirs au but. Pendant les séries éliminatoires, il n'y a pas de séance de tirs au but et les périodes de prolongation sont de 20 minutes.

Noms et indicateurs observés : Penalties.

Les actions des joueurs qui enfreignent les règles du jeu peuvent être sanctionnées par des pénalités à la discrétion des officiels. Les pénalités sont classées en trois catégories : mineure, majeure et inconduite. Pour une pénalité mineure, les joueurs doivent purger deux minutes au banc des pénalités pendant que leur équipe joue en infériorité numérique. Une pénalité mineure prend fin si l'équipe adverse marque en supériorité numérique. Les pénalités majeures obligent un joueur à purger cinq minutes au banc des pénalités et ne prennent fin qu'à l'expiration de ce temps. La durée des pénalités d'inconduite varie.

Noms et indicateurs observés : Penalty Shots.

Un tir de pénalité est accordé lorsqu'un joueur est tiré par-derrière alors qu'il a une occasion de marquer en échappée, ou lorsque le filet est délibérément déplacé par un gardien ou un défenseur adverse.

Noms et indicateurs observés : Power plays.

Lorsqu'une équipe a plus de joueurs sur la glace que l'autre équipe, parce qu'un joueur purge une pénalité.

Noms et indicateurs observés : Shootouts.

Tout match de saison régulière qui se termine par une égalité après la prolongation se poursuivra par une séance de tirs au but. Une séance de tirs au but est une série de tirs de pénalité dans laquelle chaque équipe dispose de trois tentatives pour marquer en alternance. Si après trois tentatives les équipes sont toujours à égalité, la séance de tirs au but se poursuivra en alternant les tirs jusqu'à ce qu'une équipe ne parvienne pas à égaler la tentative de l'autre. Le vainqueur de la séance de tirs au but se verra attribuer un but.

a. Les paris sur les championnats de tous les pays et sur toutes les compétitions internationales de hockey sur glace sont acceptés pour le temps réglementaire, sauf indication contraire.

b. Si le match est reporté de plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match sont remboursés.

c. Si le match a été interrompu et non terminé dans les 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match, à l'exception des paris dont le résultat était uniquement déterminé au moment où le jeu a été arrêté, seront remboursés.

d. Les paris sur le vainqueur qui ne comportent que deux issues possibles (Vainqueur du match : Équipe 1 / Vainqueur du match : Équipe 2) sont réglés en incluant la prolongation et les séances de tirs au but.

e. Lors des paris sur le nombre total de buts marqués dans un tour, seuls les matchs inscrits à la ligne de ce jour sont pris en compte, sauf indication contraire. Si au moins un match est reporté ou annulé, les paris seront remboursés.

f. Pour les paris sur le vainqueur, le handicap, le total d'une période déterminée, sur les exclusions, ainsi que sur d'autres indicateurs de la période, seuls les buts, les exclusions et les autres indicateurs liés à la période spécifiée sont pris en compte.

Noms et indicateurs observés : g. The following positions are offered for hockey betting:.

Il est proposé de déterminer l'issue du match.

Si deux issues sont disponibles dans une position (vainqueur du match : équipe 1 / vainqueur du match : équipe 2), les paris sont acceptés en tenant compte des prolongations et des tirs au but. Si trois issues sont disponibles dans la position (équipe 1 / match nul / équipe 2), les paris sont acceptés en tenant compte du temps réglementaire, sans tenir compte du résultat des prolongations et des tirs au but d'après-match

Pour les ligues américaines de hockey et pour les autres ligues, les paris sont acceptés sur la base du temps réglementaire.

Les paris sur plus / moins, qui comprennent trois options (plus / moins / exactement ... buts), sont proposés pour le temps réglementaire de tous les matchs de hockey, sauf indication contraire, quel que soit le championnat. Si le match se termine par une séance de tirs au but, l'équipe gagnante obtient un but de plus et, en conséquence, un but régulier est pris en compte dans le total. (Les buts marqués lors des tirs au but comptent comme un but marqué dans le nombre total de buts)

Noms et indicateurs observés : 3. Individual total for the specified team.

Pour les ligues américaines de hockey et pour les autres ligues, les paris sont acceptés sur le temps réglementaire, sauf indication contraire.

Pour les paris « Plus / moins de buts pour l'équipe spécifiée », seuls les buts marqués contre l'équipe adverse et officiellement comptabilisés par l'arbitre pendant le temps réglementaire du match sont pris en compte, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 4. More / less goals for the specified player.

Si le joueur n'a pas pris part au match, les paris sur plus / moins de buts de ce joueur sont remboursés.

Quel que soit le pays et le tournoi, tous les paris sur cette position seront réglés sur les résultats du temps réglementaire, à l'exclusion du résultat de la prolongation et des tirs au but, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 5. Handicap.

Pour les ligues américaines de hockey et pour les autres ligues, les paris sont acceptés sur la base du temps réglementaire, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 6. Winner of the first <specified number> minutes.

Il est proposé de déterminer l'issue du match au moment précisé du temps de jeu du match.

Si le match a été interrompu et non terminé dans un délai de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (live), tous les paris sur cette position sont remboursés.

Lors du calcul des paris sur l'issue de la période spécifiée du match, le score au moment de la zéro seconde de la minute indiquée comme paramètre est utilisé.

Exemple : Vainqueur des cinq premières minutes d'un match. Le pari est calculé sur la base du score fixé à 5 minutes. 00 sec. de jeu.

Noms et indicateurs observés : 7. Group (conference / division) winner.

Si la saison est raccourcie, le pari est calculé sur la base du verdict officiel de la fédération dirigeante de la ligue de hockey concernée.

Noms et indicateurs observés : 8. Tournament winner.

Le pari est calculé uniquement après la fin du match final du tournoi, selon le résultat effectivement fixé au moment de la fin du tournoi.

Les décisions judiciaires et autres décisions d'annulation / de modification des résultats du tournoi, prises après la fin de ce tour de compétition, ne sont pas prises en compte.

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

Noms et indicateurs observés : 9. Advance to the next round.

Si l'une des équipes indiquées ne peut, pour quelque raison que ce soit (y compris disqualification, refus de participer, etc.), prendre part au tour spécifié, l'adversaire de cette équipe remportera la série et passera au tour suivant, tous les paris restent valables ...

Noms et indicateurs observés : 10. Winner of the play-off series (Best-of-3 / Best-of-5 / Best-of-7).

Si le nombre de matchs nécessaire, selon le règlement, pour remporter la série n'a pas été joué, tous les paris sur cette position sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : 11. Who will score the first goal in the match.

Les paris sur le joueur qui marque le premier but valide du match sont gagnants.

Si le premier but est marqué par un joueur qui ne figurait pas parmi les options de cette position, tous les paris sur cette position sont considérés comme perdus.

Si le premier but est un but contre son camp (même s'il est marqué par le joueur sur lequel les paris ont été acceptés), tous les paris sur cette position sont considérés comme perdus.

Si le joueur sélectionné n'a pas pris part à ce match, les paris placés sur lui sont sujets à remboursement.

Quel que soit le pays et le tournoi, tous les paris sur une telle position sont réglés sur les résultats du temps réglementaire, à l'exclusion du résultat des prolongations et de la séance de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : 12. Who will make the most shots on target.

Il est nécessaire de déterminer quelle équipe effectuera le plus de tirs vers le but adverse.

Le calcul est basé sur les statistiques publiées sur les sites officiels des fédérations des championnats respectifs. Toutes les autres sources sont sans pertinence lors du calcul des cotes pour cette position.

Noms et indicateurs observés : 13. Over/ Under shots on target.

Le calcul est basé sur les statistiques publiées sur les sites officiels des fédérations des championnats respectifs. Lors du calcul des paris pour cette position, toutes les autres sources sont sans pertinence.

Si, à l'issue du match, le nombre total de lancers marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu.

Noms et indicateurs observés : 14. Handicap on shots on target.

En cas de score égal sur les tirs cadrés, en tenant compte du handicap, un remboursement a lieu.

Noms et indicateurs observés : 15. Double outcome (of a match / of a period).

1X - le pari est gagné si l'équipe 1 a gagné ou si un match nul a été constaté à l'issue du match / de la période ;

X2 - le pari est gagnant si l'équipe 2 a gagné ou si un match nul a été constaté à l'issue du match / de la période ;

12 - le pari est gagné si l'équipe 1 ou l'équipe 2 gagne à l'issue du match / de la période.

Les paris sur cette position sont calculés sur la base du résultat du temps réglementaire du match, à l'exclusion des prolongations et des séances de tirs au but.

Noms et indicateurs observés : 16. Double chance of the first <specified number> minutes.

Il est proposé de déterminer une double chance (voir le paragraphe 15) du match au moment de jeu indiqué.

Exemple : Vainqueur des cinq premières minutes d'un match. Le pari est calculé sur la base du score fixé à 5 minutes. 00 sec. de jeu.

Noms et indicateurs observés : 17. Will both teams score.

Tous les buts marqués par les équipes contre leur propre but sont comptés comme des buts marqués par l'équipe adverse.

18. Quel sera l'écart de victoire du match ?

Quel que soit le pays et le tournoi, tous les paris sur une telle position sont réglés sur les résultats du temps réglementaire, sauf indication contraire.

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

Il est nécessaire de déterminer dans quel intervalle de temps le premier but sera marqué ou si aucun but ne sera marqué.

Noms et indicateurs observés : 20. Correct score of the match.

Les paris sont acceptés sur le temps réglementaire uniquement, sauf indication contraire. Si le résultat final ne correspond pas à ceux proposés dans les pronostics, alors les paris placés sur la position « Tout autre score » sont gagnants.

Noms et indicateurs observés : 21. Match Total Odd / Even; 22. Total odd / even for the specified team; 23. Which team will score the first goal of the match.

Si le premier but du match est un but contre son camp, la victoire du pari est attribuée à l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (c'est-à-dire à l'adversaire de l'équipe qui a marqué le but contre son camp).

Noms et indicateurs observés : 24. Which team will score the next goal in the match.

Si le but suivant marqué dans le match est un but contre son camp, la victoire du pari est attribuée à l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (c'est-à-dire à l'adversaire de l'équipe qui a marqué le but contre son camp).

Noms et indicateurs observés : 25. Which team will score the last goal of the match.

Si le dernier but du match est un but contre son camp, la victoire du pari est attribuée à l'équipe en faveur de laquelle le but a été marqué (c'est-à-dire à l'adversaire de l'équipe qui a marqué le but contre son camp).

Noms et indicateurs observés : 26. Team to score the first goal wins the match; “Yes” - the team that scores the first goal of the match wins the game;.

« Non » - l'équipe qui marque le premier but du match ne remportera pas le match.

Les paris sont acceptés uniquement sur le temps réglementaire, hors prolongation et tirs au but. Si le match se termine avec le score 0: 0 et que le pari portait sur le premier but de l'une des équipes, alors le pari sera considéré comme perdu.

Noms et indicateurs observés : 27. Will there be overtime in the match.

Si une prolongation a été désignée, mais que pour des raisons techniques elle n'a pas été jouée, tous les paris sur cette position sont réglés avec l'option gagnante « Oui » (il y aura une prolongation).

Noms et indicateurs observés : 28. The period in which the most goals will be scored.

Les paris sont acceptés uniquement sur le temps réglementaire, hors prolongation et tirs au but.

Si deux périodes ou plus se sont terminées avec le même nombre de buts, alors le pari sur la période la plus prolifique en buts est perdu.

Noms et indicateurs observés : 29. Advance to the next round.

Le pari est calculé uniquement après la fin de tous les matchs des équipes indiquées dans le cadre de ce tour du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 30. Over/ Under goals in the matches of the game day.

Seuls les matchs inscrits à la ligne pour ce jour sont pris en compte. Si un ou plusieurs matchs du tour sont reportés ou annulés, les paris sur cette position seront remboursés conformément aux règles du hockey (points c et d).

31. D'autres types de paris non énumérés ci-dessus peuvent également être proposés.

Noms et indicateurs observés : 22; Japan, J.League 2; FC Imabari; Hokkaido Consadole Sapporo; 0; :; 2nd half; 74'; Japan, J-League 3; FC Ryukyu; Gifu; 1st half; 22'; China, Chinese Football League, Women.

Hebei W.

Qingdao West Coast W.

Noms et indicateurs observés : 26'; Shanghai Shenhua.

Wuhan SU W.

Noms et indicateurs observés : 25'.

Fujian Quanzhou Nan An W.

Shanghai Shengli B W.

Yongchuan Chashan W.

Henan W.

Noms et indicateurs observés : Pakistan, Bangalore Super Division; Asc And Center Fc; Roots FC; 89'; EAdriatic League, International; Sweden (Leonardo); Norway (Flash); 5'; Portugal (Cezar); Denmark (Gabriel); EAdriatic League, Champions League; Manchester City FC (Beckham); Real Madrid (Alexander); 9'; Bayern Munich (Spartan); Paris Saint Germain (Nathan); FIFA, FIFA - Battle - 8 Mins play; FC Salzburg (Jekunam); Fenerbahce (Edwardson); STARTED; FC Porto (Flewless_phoenix); Roma (Revange); 5; Spain (Upcake22); Argentina (d1pseN); England (KraftVK); Brazil (Bomb1to); FIFA, ESoccer GT Leagues -12 Mins Play; Man City (Thug); Man Utd (Scorpion); Arsenal (Walnut); Aston Villa (Voodoo); FIFA, H2H GG - 8 Mins play; Tottenham (COSMOS); Newcastle (ARCTIC); Man City (DEMOLISHOR); PSG (GUARDIAN); Cyberfootball, FC 24. 5x5 Volta High Cup (2x3 min); Vladimirov (Netherlands); Larichev (France); 6; 3'; Iskhakov (England); Not started; 0'; Cyberfootball, FC. Ultimate Penalty League; Aston Villa (Zaruba); Atletico Madrid (Vese1ls); Penalty; Philippines, NCAA, Seniors; SSC-R Golden Stags; AU Chiefs; 17; 1st Quarter; China, CDBL (4x12 min); Ningbo Waves; Shenyang Seagulls; 80; 77; 4th Quarter; 1'; Ukraine, Bskt Cup; Union Kremin; Vela Basket; 56; 76; 3rd Quarter; Russia, Pro Division; Barnaul Altayskiy Kray; Sochi; 59; 73; Russia, Pro Division - Women.

Kursk W.

Orenburg W.

Noms et indicateurs observés : 27; 25; 2nd Quarter; 10'; 38; WTA; Yastremska, Dayana; Sonmez, Zeynep; 2 Set; Gibson, Talia; Oliynykova, Oleksandra; 1 Set; Ninomiya M / Zhang Y (1998); Hozumi E / Klepac A; Teichmann, Jil; Garland, Joanna; Challenger; Imamura, Masamichi; Leong, Mitsuki Wei Kang; ITF Men; Jin, Y; Hong, S; Sarksian, Daniil; Tang, Sheng; Beknazarov, Makhmudbek; Arcon, Adrian; Abdullaev, Akmal; Savelov, Pavel; Suresh, Darrshan; Groysman, M; Serazhetdinov, Ruslan; Asylkozhaev, Amir; ITF Women; 16; Lopez, Chrystal; Piskun, Liliya; Shan, Y; Janssen, C; Yoshida, Sara; Luo, Xi; 3 Set; Geng, Xinle; Qu, Y; Chen, Yiru/Tang, Xiao; Hu, Feier/Jeng, Ju-Yun; Huang, Y; Hanatani, Nagi; Koike, Ena; You, Xiaodi; Yao, Xinxin; Chang, Hanna; Back, Dayeon/Ren, Yufei; Morisaki, Kanako/Sato, Naho; Kosaka, Rira/Uchijima, Maiko; Ito, Koharu/Sakaguchi, Kokono; Miyazato, Ruka/Suzuki, Kano; Arakawa, Haruna/Suzuki, Minami; Stabauer, Theresa; Capuzu, Karina Maria; Gabriel, Anais; Toregen, Satima; Turkmen, Doga; Marinescu, Alessia; Aksu, Semra; Glushkova, Andreya; Kartseva, Anna; Vaja, Klara; UTR Men; Fujiwara, Tomoki; Suzuki, Eita; Tashiro, Yuga; Ogura, Ewan; Simulated Reality; Medvedev, Daniil (SRL); Hurkacz, Hubert (SRL); Sim-Play Tennis; 8; Nadel; Bertich; Fedirer; Thimm; Andorsen; Tsogna; Zveriev; Queray; AGASSI, ANDRE (90-98); COURIER, JIM (90-98); RODDICK, ANDY (99-07); NADAL, RAFAEL (99-07); NADAL, RAFAEL (2017); DJOKOVIC, NOVAK (2017); DJOKOVIC, NOVAK (08-16); NADAL, RAFAEL (08-16); Cyberhockey, NHL. High Cup (3x4 min); Gainullin (GRE); Kartashov (RED); II Period; 31'; Mustaev (YEL); Litvak (BLU); Philippines, PVL, Women, Open Conference; Galeries Tower Highrisers; Akari Chargers; IV Set; International, TT Cup; Pawlik, Dominik; Veliev, Anton; Item 3 Set; International, TT Elite Series; Baron, Mariusz; Gajda, Rafal; Item 2 Set; Belarus Masters, Minsk. League B. Hall 3 (7-set match); Tristen, Andrey; Migun Daniil; Item 4 Set; Belarus Masters, Minsk. League C. Hall 4 (7-set match); Kiselev Dmitry; Leshkevich Dmitry; Item 5 Set; Belarus Masters, Minsk. League D. Hall 1 (7-set match); Naidenko, Sergey; Stasevich, Alexander; Belarus Masters, Minsk. League D. Hall 2 (7-set match); Shkurin Igor; Radionov Alexey; Tournaments, IEM Beijing; MOUZ; BB team; FaZe Clan; Falcons Esports; Sim-Play Baseball; Sim-Play Baseball, Sim-Play Baseball; Texas Rangers; Boston Red Sox; 9th inning top; Sim-Play Cricket; Sim-Play Cricket, Sim-Play Cricket; Punjab; Chennai; 53; First innings, away team; Sim-Play Cricket, World T20; Papua New Guinea; Namibia; 34; First innings, home team; Prematch; Overview; Event View; Multi View; Schedule; Japan; J.League 2; TIME; TEAMS; FT; 1ST; 2ND; (0); (2); 7; 15; 30; 45; HT; 60; 75; 90; Bet Builder; Results; Total; Handicap; 1st team; 2nd team; Correct score; Both teams to score; Yes; 2.54; No; 1.45; Over (4.5); 1.75; Under (4.5); 2.00; Over (5.5); 4.40; Under (5.5); 1.18; Handicap (1X2); 1 (3:0); 16.50; X (3:0); 4.09; 2 (3:0); 1.30; 1 (5:0); 1.20; X (5:0); 4.80; 2 (5:0); 24; 1 (+3.5); 3.30; 2 (-3.5); 1 (+4.5); 2 (-4.5); 4.00; Odd/Even goals; Odd; 2.25; Even; 1.55; Next goal 5th; 3.05; No goal; 3.65; Rest of the match 0:4; 3.45; X; Exact goals; 1.95; 5+; 1.70; Awayteam clean sheet; Hometeam total; Over (0.5); Under (0.5); Awayteam total; 2.95; 1.35; Hometeam exact goals; 1.42; 13.50; 3+; Double chance & total; 1X / Over (4.5); 100; 12 / Over (4.5); 1.60; X2 / Over (4.5); 12 / Under (4.5); 1.85; X2 / Under (4.5); Match result & both teams to score; Home / Yes; 50; Draw / Yes; Away / Yes; 2.40; Away / No; 1.40; Double chance & both teams to score; 1X / Yes; 12 / Yes; 2.29; X2 / Yes; 12 / No; 1.37; X2 / No; 0:4; 1:4; 4.30; 2:4; 19.50; 3:4; 35; 4:4; Any other score; 2.90; Correct score rest of the match 0:4; 0:0; 1:0; 3.35; 2:0; 14; 3:0; 4:0; 5:0; 6:0; 0:1; 1:1; 8.75; 2:1; 3:1; 4:1; 5:1; 0:2; 21; 1:2; 2:2; 3:2; 4:2; 0:3; 1:3; 2:3; 3:3; 0:5; 1:5; 0:6; Match Animation; Live Stream; Betslip; No odds selected; x; min; IMA; HCS; +3; Ball Safe; Attacking; Dangerous Attack; Possession; Imabari; Sapporo; 2nd; 74:13; защита от спама reCAPTCHA.

Noms et indicateurs observés : Virtual Events; Football League; Football Bundesliga; English Football League; Football Turkish League; World Match Football; Fast Football; Football Euro Cup; Football World Cup; Football Champions Cup; Football Asian Cup; Football Nations Cup; Virtual NBA; Dog Racing; Virtual In-Play; Season:; 47003,; Tour:; Games; Tour; Season; Over; Under; 11:31; VL London; VL Ankara; 5.25; 6.50; 1.65; 2.5; 2.15; 2.20; 1.5; +39; VL Moscow; VL Bern; 5.00; 8.00; 1.80; 1.90; 2.10; +38; VL Madrid; VL Athens; 7.00; +37; VL Rome; VL Zagreb; VL Vienna; VL Copenhagen; 2.85; 2.75; 2.70; 0.5; 2.50; VL Kiev; VL Prague; 4.20; 3.60; 2.04; VL Berlin; VL Lisbon;

3.55; 3.80; VL Paris; VL Amsterdam; 3.40; ■; Season 47003; Match Day 23.

Pos Équipe Joués V N D Buts Diff Pts Forme

Noms et indicateurs observés : 35:25; +10; 46; WWLWW; 40:18; +22; LWDDW; 39:27; +12; WDWWL; 39:19; +20; 44; DWLWD; 36:22; +14; 43; WWWDW; 36:25; +11; 37; DDWDL; 33:28; +5; 36; DWDWD; 40:32; +8; DLWDL; 37:32; 33; WWWDL; 35:32; WLLDL; 29:28; +1; LDDWD; 23:34; -11; DLLLD; 22:34; -12; LDLDD; 13:40; -27; DLDLL; 14:35; -21; LLLDL; 14:54; -40; DLWLL; 1:2 1:1.

Temps plein 2

Mi-temps X

Premier but 1

Noms et indicateurs observés : 2.45.

Total de buts - Plus/Moins 1.5 Plus

2.5 O

Noms et indicateurs observés : 2.05.

3.5 U

Noms et indicateurs observés : 1.22.

Handicap 0:1 2

Noms et indicateurs observés : 1.25.

0:2 2

Noms et indicateurs observés : 1.05.

1:0 X

Noms et indicateurs observés : 3.25.

2:0 1

Handicap asiatique -0.25 2

-0.5 2

0.75 -

Score exact 1:2

Noms et indicateurs observés : 4.75.

Mi-temps / Temps plein X2

Double chance X2

Les deux équipes marquent Oui

Total de buts - Domicile 0.5 Plus

1.5 U

Total de buts - Extérieur 1.5 Plus

Pair/Impair Impair

Match nul remboursé 2

Équipe qui marque Les deux

Noms et indicateurs observés : 45'; Match Day 24; 01:08; PLACE YOUR BETS.

Noms et indicateurs observés : Mixed Martial Arts (MMA).

MMA (arts martiaux mixtes) est l'un des sports qui connaît la croissance la plus rapide au monde et l'un des sports de combat à contact complet les plus dynamiques et passionnants de la planète. Les arts martiaux mixtes sont essentiellement un sport dans lequel des combattants de toute discipline martiale, telle que la boxe, le karaté, le jiu-jitsu, la lutte et le judo, s'affrontent selon des règles autorisant les coups de pied, les coups de poing et les techniques de grappling, tant debout qu'au sol.

Il se pratique généralement dans une cage, qui est une zone de combat entourée d'une clôture métallique, dans un ring de boxe traditionnel ou, en compétition amateur, parfois sur une simple surface matelassée.

De tels combats se déroulent depuis de nombreuses années et remontent à la Grèce antique, où un sport appelé Pankration était populaire ; il s'agissait d'un sport de combat qui comportait un éventail de techniques de grappling et de frappe. Des styles de combat similaires ont existé à travers les âges, mais aucun n'a jamais attiré l'attention mondiale avant l'avènement de l'Ultimate Fighting Championship en USA en 1993.

Opposant des combattants de différents styles d'arts martiaux les uns aux autres, ce fut un succès TV et cela a commencé à populariser le sport de MMA à travers le monde. Aujourd'hui, l'UFC est la plus grande promotion de MMA, organise des soirées de combat à travers le globe et vaut plusieurs milliards de dollars.

Il n'existe pas d'organe directeur unique pour MMA et il n'existe pas d'ensemble uniforme de règles appliquées dans le monde entier, et nombre des centaines de fédérations, promotions et associations différentes à travers le globe peuvent toutes avoir des interprétations légèrement différentes des règles de MMA.

Cependant, plusieurs commissions d'État à travers les États-Unis d'Amérique se sont réunies pour créer les Règles unifiées des arts martiaux mixtes, et cet ensemble de règles a été adopté par les promotions de combat du monde entier, y compris l'Ultimate Fighting Championship. De loin les règlements de MMA les plus largement utilisés, même les promotions qui n'y souscrivent pas utiliseront presque certainement une variante proche.

Noms et indicateurs observés : MMA objective.

Le but de ce sport est de vaincre son adversaire en utilisant des techniques de frappe, de projection et de grappling. Bien que dans les premières années de l'MMA et particulièrement de l'UFC, les combattants avaient tendance à se concentrer sur un seul art martial et à être uniquement des frappeurs ou des grapplers, de nos jours la plupart des combattants reconnaissent la nécessité d'un entraînement croisé pour réussir en MMA.

Cela signifie que les combattants auront souvent un style de base tel que le jiu-jitsu brésilien, mais intégreront également la lutte, la boxe thaïe et la boxe occidentale pour leur donner un jeu de combat complet. Un tel mélange de styles, dans lequel vous prenez les forces de chacun, est essentiel pour réussir dans le MMA moderne et gagner des matchs de façon constante.

Noms et indicateurs observés : Fighters and Equipment.

MMA oppose deux personnes dans une cage ou un ring. On le considère généralement comme un sport réservé aux adultes, mais de plus en plus de juniors s'entraînent en MMA et participent à des compétitions. Cependant, comme MMA peut être un sport dangereux, les combats ne sont généralement pas en plein contact, les frappes au visage ne sont pas autorisées, pas plus que toute forme de clés articulaires qui pourraient être dangereuses pour des os en croissance. En compétition adulte, les catégories de poids suivantes s'appliquent :

Noms et indicateurs observés : Super Heavyweight over 265 pounds; Heavyweight over 205 to 265 pounds; Light Heavyweight over 185 to 205 pounds; Middleweight over 170 to 185 pounds; Welterweight over 155 to 170 pounds; Lightweight over 145 to 155 pounds; Featherweight over 135 to 145 pounds; Women's Bantamweight over 125 to 135 pounds; Bantamweight over 125 to 135 pounds; Flyweight over 115 pounds to 125; Strawweight up to 115 pounds.

Le ring/la cage utilisé(e) en MMA doit mesurer entre 20 pieds carrés et 32 pieds carrés.

Parce que les arts martiaux mixtes sont le sport de combat en un contre un par excellence, aucun autre équipement n'est utilisé à part les gants MMA, des gants légers rembourrés qui permettent le mouvement des doigts tout en protégeant les mains lors des coups de poing.

Dans les matchs d'arts martiaux mixtes, la notation s'effectue de la même manière que dans de nombreux autres sports de combat tels que la boxe. Trois juges sont assis autour du ring et notent chaque round, attribuant au vainqueur du round, selon leur jugement, 10 points et au perdant 9 points. Dans les rounds où il y a un vainqueur clair, le perdant peut ne recevoir que 8 points.

Si le match dure toute la durée, les cartes de score des juges sont additionnées et le vainqueur est annoncé. Si les cartes de score des juges indiquent que les deux scores sont égaux, le match est déclaré nul.

Noms et indicateurs observés : Winning the Match; MMA matches can be won in one of a number of ways:.

K.-O. - Lorsqu'un combattant fait perdre connaissance à son adversaire à la suite d'une frappe

Décision - Si le combat dure tous ses rounds, l'issue du match est décidée par les juges, le vainqueur étant le combattant ayant le plus de points.

Soumission - C'est lorsqu'un combattant place son adversaire dans une prise et que l'adversaire « tape » ou, s'il refuse et que la prise se poursuit, il peut perdre connaissance et l'arbitre met immédiatement fin au combat.

K.-O. technique (TKO) - C'est lorsqu'un combat est arrêté par l'arbitre, le coin du combattant ou un médecin. Les raisons peuvent inclure l'incapacité d'un combattant à se défendre ou le fait que la poursuite du combat pourrait mettre en danger la santé du combattant.

Forfait - Un combattant peut déclarer forfait avant le combat s'il est blessé et incapable de se battre.

No contest - Si les deux combattants enfreignent continuellement les règles ou si un combattant est blessé involontairement par une action illégale, un no contest peut être prononcé

Noms et indicateurs observés : Rules of MMA (Mixed Martial Arts).

Les matchs se composent de trois/cinq rounds, dont chacun ne doit pas durer plus de cinq minutes.

Les combats ont lieu dans un ring ou une cage mesurant entre 20 pieds carrés et 32 pieds carrés.

Pour garantir un combat équitable, les compétiteurs ne peuvent affronter que les combattants de la même catégorie de poids.

Lorsque la compétition commence, les combattants doivent utiliser des frappes légales, des techniques de grappling et de projection pour tenter de vaincre leur adversaire.

Noms et indicateurs observés : Attacks that are not allowed in MMA include:; Strikes to the groin; Eye gouging; Biting; Grabbing or striking the throat; Manipulating the fingers; Hair pulling; Head butts; Striking the back of the head; Intentionally throwing your opponent out of the cage; Attacking orifices.

Les combattants doivent écouter l'arbitre à tout moment et se conformer immédiatement à ses instructions.

Noms et indicateurs observés : Fights can be won in a number of ways:; Knockout; Submission; Decision; TKO;

Forfeit; No contest.

Si la compétition va jusqu'au bout, les trois juges additionnent les points qu'ils ont attribués aux compétiteurs pour chaque round afin de déterminer le vainqueur. Si les scores sont à égalité, le match est déclaré nul.

1. Dans le cas où une décision sur l'issue du combat ne peut être prise, ou si le combat est terminé pour quelque raison que ce soit sans décision sur l'issue du match, tous les paris seront annulés, sauf indication contraire, ou si l'issue du marché a déjà été déterminée.

2. Paris sur les rounds. Si l'athlète ne peut pas poursuivre le combat après avoir été invité au début du round suivant, le combat sera considéré comme terminé au round précédent.

3. Si le combat est annulé ou reporté pour quelque raison que ce soit de plus de 24 heures, tous les paris sur cet événement recevront une cote gagnante égale à « 1 ».

4. Si le combat est interrompu ou suspendu pendant plus de 24 heures, tous les paris sur ce match seront réglés avec la cote « 1 », sauf si les résultats des paris ont déjà été déterminés au moment où le match a été interrompu. Les issues qui sont uniquement déterminées par le moment de l'arrêt (par exemple, l'issue du premier round) sont acceptées pour le règlement des paris.

En cas de paris sur le nombre total de rounds : (Plus de 1.5 rounds = Round 2 (2min 30sec et après), Moins de 1.5 rounds = Round 2 (2min 29sec et avant)) La précision des secondes est nécessaire.

Noms et indicateurs observés : Marathon swimming.

La nage en eau libre de marathon est une compétition de nage en eau libre définie par de longues distances (au moins 10 kilomètres) et des règles traditionnelles issues de la traversée de la Manche. Les nages de marathon varient en distance. Une définition minimale couramment utilisée est de 10 kilomètres (6.21 miles), la distance de l'épreuve de nage en eau libre de marathon aux Jeux olympiques.

Comme dans toute nage en eau libre, les marées, les courants de surface et le clapot dû au vent sont des déterminants majeurs des temps d'arrivée. Pour un parcours donné, ces facteurs peuvent varier considérablement d'un jour à l'autre, ce qui rend futile toute tentative de tirer des conclusions sur les capacités athlétiques en comparant les temps d'arrivée de performances réalisées des jours différents.

La Triple Couronne de la nage en eau libre comprend trois des nages de marathon les plus connues : 21 mi (34 kl) à travers la Manche, 20.1 mi (32.3 kl) entre l'île de Catalina et le continent dans le sud de la Californie, USA, et 28.5 mi (45.9 kl) autour de l'île de Manhattan à New York, USA.

Noms et indicateurs observés : Swimming time.

Une course de 10 kilomètres prendra entre 1 heure 50 minutes et 2 heures. Une course de 25 kilomètres peut prendre entre 5 et 7 heures. Les nageurs consomment une grande variété de liquides et de gels énergétiques pendant les courses de plus de 5 kilomètres. Les liquides comprennent le Gatorade, de l'eau aromatisée ou de l'eau.

La plupart des nageurs de niveau universitaire nageraient 1000 mètres en environ 15 - 20 minutes (ou plus vite) dans un environnement d'entraînement.

Noms et indicateurs observés : Marathon Swim.

Une nage en eau libre sans arrêt, entreprise selon des règles standardisées, et nécessitant au moins plusieurs heures d'effort soutenu pour être accomplie. Dix kilomètres sans assistance significative des courants constituent la distance minimale considérée comme une nage marathon.

Noms et indicateurs observés : Bowls Rules.

Les bowls, aussi appelés lawn bowls, est un jeu impliquant des bowls – des objets presque sphériques en forme de boule avec des côtés aplatis et un biais de poids – et des jacks (une plus petite boule, cette fois de forme sphérique), dans lequel les premiers sont lancés (bowled) vers le second sur le green de bowling. Il peut être pratiqué en intérieur ou en extérieur sur gazon ou sur des surfaces artificielles et sur des terrains (greens) plats (flat-green bowls) ou convexes (crown-green bowls). Il a une longue histoire qui remonte au moins au 13e siècle et peut-être plus tôt, avec le plus ancien green de bowling encore existant au monde – le Southampton Old Bowling Green – datant de 1299.

Il a aussi eu une histoire quelque peu colorée, car il a été vu par des monarques britanniques tels qu'Édouard III, Richard II et Henri VIII qui ont interdit les premières versions du jeu par crainte qu'il n'interfère avec la pratique du tir à l'arc de leurs troupes.

Le premier ensemble de règles, le « Manual of Bowls Playing », a été publié en 1864 par un marchand de coton de Glasgow nommé William Wallace Mitchell et a constitué la base des règles du jeu telles que nous les connaissons aujourd'hui. Peut-être en raison des règles de Mitchell, le berceau du jeu moderne se trouve toujours en Écosse, avec le World Bowls Centre situé dans sa capitale, Édimbourg.

Le but du jeu est simple : faire rouler vos bowls aussi près que possible du jack, et vous assurer qu'un ou plusieurs de vos bowls sont plus près du jack que tous ceux de votre adversaire.

L'équipement nécessaire pour débuter au bowls est également relativement simple, à commencer par la surface de jeu (ou le green convexe pour le crown-green), les tapis de pied et le jack. Les joueurs ont aussi généralement besoin de chaussures à semelles plates et d'un jeu de bowls.

Les bowls eux-mêmes existent en diverses tailles mais pèsent généralement autour de 1.5 kg et possèdent un biais de poids afin qu'ils roulent selon une trajectoire courbe, dont le jugement précis constitue l'essentiel de la difficulté du jeu.

Le green de bowling est généralement divisé en « rinks » individuels dans lesquels les parties se jouent en simple (un joueur contre un autre), en double (deux contre deux), en triple ou en quadruple. Les rinks mesurent de 4.3 à 5.8 mètres de large et de 31 à 40 mètres de long. Il y a un fossé à chaque extrémité du green, qui doit être suffisamment large pour que les bowls puissent y tomber s'ils l'atteignent.

Un point est attribué au joueur ou à l'équipe dont le bowl est le plus proche du jack à la fin d'un round (ou « end »). Si un joueur ou une équipe a plus d'un bowl plus proche du jack que ses adversaires, il ou elle marque le nombre de points correspondant.

Le nombre de points nécessaires pour gagner une partie varie selon les compétitions, mais communément le premier joueur ou la première équipe à atteindre 21 points ou à avoir accumulé le plus grand nombre de points après 18 ou 21 ends est déclaré vainqueur.

Les joueurs peuvent également jouer des « sets » : le premier à marquer, par exemple, sept points remporte un set, et le vainqueur global est le premier à remporter cinq sets (ou un nombre convenu).

Noms et indicateurs observés : Rules of Bowls.

Le joueur ou l’équipe qui lance le premier est désigné par un tirage au sort, après quoi le premier lanceur (le lead) place son tapis et fait rouler le cochonnet sur le green.

Le cochonnet doit parcourir au moins 23 mètres pour être « en jeu » et est déplacé au centre du rink une fois qu’il s’immobilise.

Les joueurs lancent ensuite à tour de rôle, les points étant marqués par chaque boule qui est plus proche du cochonnet que la boule la plus proche de l’adversaire.

À la fin d'une manche, le jeu reprend dans la direction opposée (c'est-à-dire depuis l'extrémité où reposait auparavant le cochonnet).

Les boules qui tombent dans le fossé sont ignorées, quelle que soit la proximité du cochonnet avec le fossé, sauf si elles viennent à toucher le cochonnet avant d'entrer dans le fossé. Dans ce cas, elles sont toujours considérées comme en jeu.

Si le cochonnet est projeté dans le fossé mais reste dans les limites latérales du rink, il est toujours « vivant » et en jeu. S'il franchit la limite latérale du rink (que ce soit dans le fossé ou non), une « manche nulle » est déclarée et la manche est rejouée sans qu'aucun score ne soit compté.

Il est permis – et souvent très amusant ! – de frapper les boules des autres joueurs avec la sienne dans le but d'obtenir un avantage stratégique.

Noms et indicateurs observés : There are three types of delivery:.

Le draw shot. Avec ce lancer, les joueurs s'efforcent de viser pour que la boule atterrisse à un endroit précis du rink, sans entrer en contact avec les autres boules déjà jouées. Les joueurs droitiers visent le côté droit du cochonnet afin que la boule courbe vers la gauche – c'est ce qu'on appelle un forehand draw. Un backhand draw peut également être effectué, ce qui se produit lorsqu'un joueur vise la gauche du cochonnet afin que la boule courbe vers la droite

Le drive. Les joueurs utilisent une force considérable pour lancer la boule afin de déplacer le cochonnet ou la boule la plus proche du cochonnet hors du jeu

L'upshot ou yard on. Semblable au drive, cette méthode vise à déplacer le cochonnet ou d'autres boules sans mettre fin au jeu

Comment jouer tactiquement ?

Plus vous avancez dans une manche, plus il est probable que vous deviez employer certaines tactiques pour devenir l'équipe gagnante. Par exemple, si vous avez déjà lancé très près du cochonnet, les autres joueurs de votre équipe peuvent tenter de délivrer des tirs de blocage pour empêcher l'équipe adverse de dégager votre boule.

Une autre tactique consiste à viser pour que vos boules se retrouvent près du cochonnet si la boule de l'équipe adverse l'éloigne de sa position initiale.

Existe-t-il d'autres conseils pour mieux jouer ?

Si vous jouez court - vous pouvez allonger votre lancer en augmentant la vitesse à laquelle vous lancez. Essayez de balancer votre bras un peu plus loin en arrière pour donner plus de poids à la boule

Si vous jouez trop lourd - vous pouvez réduire la longueur de votre lancer en bougeant plus lentement. Cela garantira moins de poids derrière la boule afin qu'elle ne parcoure pas autant de distance

Si vous jouez trop large - essayez de garder l'épaule de la boule droite (le biais) et ne sortez pas autant sur le côté – ainsi la boule courbera naturellement vers l'endroit où vous voulez qu'elle s'arrête

Si vous jouez trop étroit - encore une fois, surveillez l'épaule de la boule et l'ampleur de la rotation de votre corps. Essayez de tourner tout votre corps pour un lancer plus précis

Noms et indicateurs observés : Competitions.

Diverses compétitions de bowls sont organisées dans le monde : les Championnats du monde de bowls en extérieur, les Jeux du Commonwealth, les Championnats du monde de bowls en salle, les Championnats

d’Asie-Pacifique, le World Champion of Champions Singles, la World Cup Singles, les Championnats nationaux et d’autres événements majeurs.

Le bowls est l’un des « sports de base » qui doivent être inclus à chaque édition des Jeux du Commonwealth. À l’exception des Jeux de 1966, ce sport a été inclus dans tous les Jeux depuis leur création en 1930.

Noms et indicateurs observés : Umpiring - Measuring Equipment; International events.

La politique de World Bowls pour ses événements officiels, et pour tout autre événement international impliquant des joueurs de ses Autorités Nationales Membres, est que vous ne pouvez utiliser que l’équipement suivant :

Noms et indicateurs observés : a box string measure; callipers; feeler gauges; a string measure; a 30-metre tape; a boundary string.

un périmètre de délimitation et une équerre.

Cet équipement doit également être l’équipement de premier choix lors des événements nationaux.

Noms et indicateurs observés : Domestic events.

Vous ne devez utiliser l’équipement alternatif suivant lors des événements nationaux que si l’Autorité Nationale ou l’Organisme d’Arbitrage de ce pays particulier en autorise l’usage :

Noms et indicateurs observés : telescopic measure; bullet string measure; long tape; laser measure; liner siter and mirror.

1. En cas de retrait et de forfait d’un joueur, tous les paris non décidés sont considérés comme nuls.

2. Si un match est interrompu et repris dans les 48 heures suivant l'heure de début initiale, tous les paris ouverts seront réglés avec le résultat final. Sinon, tous les paris non décidés sont considérés comme nuls.

3. Si un match est reporté, le pari sera conservé pendant 48 heures (pari en direct) et 24 heures (pari d'avant-match). Sinon, tous les paris sont considérés comme nuls.

4. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect ayant un impact significatif sur les cotes, la société se réserve le droit d'annuler les paris.

5. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, la société se réserve le droit d'annuler les paris.

6. Si un joueur abandonne, tous les marchés non décidés sont considérés comme nuls.

7. Pari sur le match En cas de match commencé mais non terminé, le joueur qui accède au tour suivant ne sera pas considéré comme le vainqueur. Le marché sera annulé.

8. En cas de forfait (par exemple, si l'un des joueurs se retire avant un match), tous les paris sur ce match seront nuls.

La natation est un sport de course individuel ou par équipes qui nécessite l'utilisation de tout le corps de l'athlète pour se déplacer dans l'eau. Ce sport se pratique en piscine ou en eau libre (dans une mer ou un lac). La natation de compétition est l'un des sports olympiques les plus populaires, avec des épreuves de distances variées en papillon, dos, brasse, nage libre et quatre nages individuel. Outre ces épreuves individuelles, quatre nageurs peuvent participer à un relais nage libre ou quatre nages. Un relais quatre nages se compose de quatre nageurs qui nagent chacun un style différent, dans l'ordre suivant : dos, brasse, papillon et nage libre.

La natation de compétition est devenue populaire au XIXe siècle. L'objectif principal de la natation de compétition de haut niveau est de battre des records personnels ou mondiaux tout en devançant les concurrents dans une épreuve donnée. La natation en compétition doit créer le moins de résistance possible afin d'obtenir une vitesse maximale.

Noms et indicateurs observés : Open water.

En natation en eau libre, où les épreuves se nagent dans un plan d'eau libre (lac ou mer), il existe également des épreuves de 5 km, 10 km et 25 km pour les hommes et les femmes. Cependant, seule l'épreuve de 10 km est inscrite au programme olympique, là encore pour les hommes et les femmes. Les compétitions en eau libre sont généralement distinctes des autres compétitions de natation, à l'exception des Championnats du monde et des Jeux olympiques.

Noms et indicateurs observés : Swim styles.

En natation de compétition, quatre styles majeurs ont été établis. Ces styles sont restés relativement stables au cours des 30–40 dernières années, avec des améliorations mineures. Ce sont :

Papillon - Le papillon (abrégé familièrement en fly) est un style de natation nage sur le ventre, les deux bras se déplaçant symétriquement, accompagné du battement papillon (également appelé « battement dauphin »). Alors que d'autres styles comme la brasse, le crawl ou le dos peuvent être nagés correctement par des débutants, le papillon est un style plus difficile qui exige une bonne technique ainsi que des muscles puissants. C'est le style de natation le plus récent nagé en compétition, nagé pour la première fois en 1933 et issu de la brasse.

Dos - Le dos ou dos crawlé est l'un des quatre styles de natation utilisés dans les épreuves de compétition réglementées par FINA, et le seul de ces styles nagé sur le dos. Ce style de natation présente l'avantage d'une respiration facile, mais l'inconvénient pour les nageurs de ne pas voir où ils vont. Il présente également un départ différent des trois autres styles de natation de compétition. Le style de natation est similaire à un crawl ou une nage libre à l'envers. Le dos et le crawl sont tous deux des nages sur axe longitudinal. En quatre nages individuel, le dos est le deuxième style nagé ; en relais quatre nages, c'est le premier style nagé.

Brasse - La brasse est un style de nage dans lequel le nageur est sur le ventre et le torse ne pivote pas. C'est le style de loisir le plus populaire, car la tête du nageur reste hors de l'eau une grande partie du temps et qu'il peut être nagé confortablement à vitesse lente. Dans la plupart des cours de natation, les débutants apprennent d'abord la brasse ou le crawl (nage libre). Cependant, au niveau compétitif, nager la brasse à vitesse exige une endurance et une force comparables à celles des autres styles. Certaines personnes appellent la brasse la nage « grenouille », car les bras et les jambes bougent un peu comme une grenouille nageant dans l'eau. Ce style est le plus lent de tous les styles de compétition et est considéré comme le plus ancien de tous les styles de natation.

Nage libre - La nage libre est une catégorie de compétition de natation, définie par les règles de la Fédération internationale de natation (FINA), dans laquelle les concurrents sont soumis à peu de restrictions quant à leur style de nage. Les courses de nage libre sont les plus courantes de toutes les compétitions de natation, avec des distances commençant à 50 mètres (50 yards) et atteignant 1500 mètres (1650 yards), également appelés le mile. Le terme « nage libre » est parfois utilisé comme synonyme de « crawl », car le crawl est le style de nage le plus rapide. C'est aujourd'hui le style le plus couramment utilisé dans les compétitions de nage libre.

En compétition, un seul de ces styles peut être utilisé, sauf dans le cas du quatre nages individuel, ou IM, qui comprend les quatre. Dans cette dernière épreuve, les nageurs parcourent des distances égales en papillon, puis en dos, en brasse et enfin en nage libre. En compétition olympique, cette épreuve se nage sur deux distances – 200 et 400 mètres. Certaines compétitions en petit bassin incluent également le IM de 100 yards ou de 100 mètres – en particulier pour les nageurs plus jeunes ou débutants (généralement de moins de 14 ans) pratiquant la natation en club, ou la natation maîtres (plus de 18).

Noms et indicateurs observés : Officials.

Il existe plusieurs types d'officiels, qui gèrent les compétitions.

Arbitre : L'arbitre a le contrôle et l'autorité complets sur tous les officiels. L'arbitre prend la décision finale.

Starter : Le starter a le contrôle complet des nageurs depuis le moment où l'arbitre lui confie les nageurs jusqu'au départ de la course.

Chef de course : Le chef de course (aussi appelé « bullpen ») rassemble les nageurs avant chaque épreuve et est responsable de l'organisation (« répartition ») des nageurs en séries en fonction de leurs temps.

Chronométreurs : Chaque chronométreur prend le temps des nageurs dans la ligne qui lui est attribuée.

Inspecteurs des virages : Un inspecteur des virages est affecté à une ou plusieurs lignes à chaque extrémité du bassin.

Juges de nage : Les juges de nage sont situés de chaque côté du bassin. Ils suivent les nageurs pendant leurs allers-retours dans le bassin et veillent au respect des règles liées au style de nage désigné pour l'épreuve, et observent les virages et les arrivées pour assister les inspecteurs des virages.

Juges d'arrivée : Les juges d'arrivée déterminent l'ordre d'arrivée et s'assurent que les nageurs terminent conformément aux règles (deux mains simultanément pour la brasse et le papillon, sur le dos pour le dos, etc.)

Noms et indicateurs observés : Swimwear.

Peu d'équipements sont utilisés dans les différents styles de natation de compétition, notamment : maillot de bain, bonnet de bain, lunettes de natation, palmes de natation, maillot de résistance, plaquettes de main, planche de flottaison, pull-buoy, bandes de chevilles, tuba.

Le tennis est un sport qui est apparu en Angleterre vers le 19e siècle et qui se joue aujourd'hui dans de nombreux pays à travers le monde. Il existe quatre tournois majeurs appelés les « majors », à savoir Wimbledon, l'Open US, Roland-Garros et le tournoi australien.

Le tennis se joue sur un court rectangulaire traversé en son centre par un filet. Le but est de frapper la balle par-dessus le filet en la faisant atterrir dans les limites du court et de manière à ce que votre adversaire ne puisse pas renvoyer la balle. Vous gagnez un point chaque fois que votre adversaire est incapable de renvoyer la balle dans le court.

Un match de tennis peut être joué soit par un joueur de chaque côté – un match de simple – soit par deux joueurs de chaque côté – un match de double. Le court de forme rectangulaire comporte une ligne de fond (à l'arrière), des zones de service (deux espaces juste au-delà du filet dans lesquels un service réussi doit atterrir) et deux lignes de couloir sur chaque côté. Un match de simple signifie que vous utilisez la ligne de couloir intérieure et un match de double signifie que vous utilisez la ligne de couloir extérieure.

Un court peut être joué sur quatre surfaces principales, notamment le gazon, la terre battue, la surface dure et la moquette. Chaque tournoi choisira un type de surface et s'y tiendra tout au long. Tout ce qui est requis en termes d'équipement est une raquette à cordes chacun et une balle de tennis.

Vous devez marquer quatre points pour gagner un jeu de tennis. Les points sont connus sous le nom de 15 (1 point), 30 (deux points), 40 (trois points) et le quatrième entraînerait le point gagnant et la fin de ce jeu. Si les scores atteignaient 40-40, cela serait connu sous le nom d'égalité. Lorsqu'un jeu atteint l'égalité, le joueur doit alors gagner par deux points d'écart.

Pour gagner le match, vous devez gagner un certain nombre de sets (au meilleur des trois manches pour les matchs féminins et au meilleur des 5 sets pour les matchs masculins). Gagner un set consiste simplement à être le premier joueur à atteindre 6 jeux, mais avec au moins 2 jeux d'écart. Si votre adversaire gagne 5 jeux, vous devez gagner le set 7-5. Si le set atteint 6-6, un tie-break est joué et c'est simplement le premier joueur à 7 points.

Noms et indicateurs observés : Rules of Tennis.

Le match commence par un tirage au sort pour déterminer quel joueur doit servir en premier et de quel côté il souhaite servir.

Le serveur doit ensuite servir chaque point depuis des côtés alternés sur la ligne de fond. À aucun moment les pieds du serveur ne doivent franchir la ligne de fond du court avant de frapper leur service.

Si le serveur ne parvient pas à mettre son premier service dans le court, il peut bénéficier d'un second service. S'il ne parvient pas non plus à mettre son second service dans le court, une double faute est annoncée et le point est perdu.

Si le serveur touche le filet mais que la balle tombe tout de même dans la zone de service, un let est annoncé et il peut rejouer ce service sans pénalité. Si la balle touche le filet et ne parvient pas à entrer dans la zone de service, une faute est annoncée et il perd ce service.

Le receveur peut se placer où il le souhaite à la réception du service. Si la balle est frappée sans que le service ait rebondi, le serveur remporte le point.

Une fois le service effectué, le nombre d'échanges entre les joueurs peut être illimité. Le point est gagné en frappant la balle de sorte que l'adversaire ne parvienne pas à la renvoyer dans les zones de marque.

Les points sont attribués selon les scores 15, 30 et 40. 15 représente 1 point, 30 = 2 et 40 = 3.

Vous avez besoin de 4 points pour gagner un jeu. Si un jeu arrive à 40-40, cela est connu sous le nom d'égalité. À partir de l'égalité, un joueur doit gagner 2 points consécutifs pour remporter le jeu. Après avoir gagné un point depuis l'égalité, le joueur est en avantage. Si le joueur gagne le point suivant, il remporte le jeu ; s'il le perd, on revient à l'égalité.

Pour gagner le set, un joueur doit gagner 6 jeux avec 2 ou plus d'écart. Les sets d'ouverture vont au tie-break s'ils se terminent à 6-6, où les joueurs jouent le premier à 7 points. Le set final n'aura pas de tie-break et exige que les joueurs gagnent par deux jeux d'écart sans limite.

Si un joueur touche le filet, distrait son adversaire ou gêne de quelque manière que ce soit, il perd automatiquement le point.

La balle peut toucher n'importe quelle partie de la ligne pour que le point soit annoncé bon ; en dehors de la ligne, la balle est faute.

Noms et indicateurs observés : The balls in a tennis match are changed for new balls every 6 games.

Un joueur perd un point s'il ne parvient pas à renvoyer la balle dans les zones correctes du court, s'il touche le filet et que la balle ne va pas dans la zone de l'adversaire, ou s'il ne parvient pas à renvoyer la balle avant qu'elle ne rebondisse deux fois dans sa moitié de court.

Dans la plupart des compétitions professionnelles et certaines compétitions amateurs, il y a un juge-arbitre ou arbitre de chaise (généralement appelé simplement l'arbitre), qui siège dans une chaise surélevée d'un côté du court. L'arbitre a l'autorité absolue pour prendre des décisions factuelles. L'arbitre peut être assisté par des juges de ligne, qui déterminent si la balle a atterri dans la partie requise du court et qui annoncent également les fautes de pied. Il peut également y avoir un juge de filet qui détermine si la balle a touché le filet pendant le service. L'arbitre a le droit de contredire un juge de ligne ou un juge de filet s'il est certain qu'une erreur manifeste a été commise.

Lors de tournois passés, les juges de ligne chargés d'annoncer le service étaient parfois assistés par des capteurs électroniques qui émettaient un bip pour indiquer un service hors limites ; un tel système s'appelait « Cyclops ». Cyclops a depuis été largement remplacé par le système Hawk-Eye. Dans les tournois professionnels utilisant ce système, les joueurs sont autorisés à trois appels infructueux par set, plus un appel supplémentaire lors du

tie-break pour contester des jugements de ligne serrés au moyen d'une vérification électronique. L'Open US, le Masters de Miami, la série Open US et le World Team Tennis ont commencé à utiliser ce système de contestation en 2006 et l'Open d'Australie et Wimbledon ont introduit le système en 2007. Lors des matchs sur terre battue, comme à Roland-Garros, un jugement peut être contesté en se référant à la marque laissée par l'impact de la balle sur la surface du court.

L'arbitre, qui se trouve généralement hors du court, est l'autorité finale en matière de règles du tennis. Lorsqu'il est appelé sur le court par un joueur ou le capitaine d'équipe, l'arbitre peut annuler la décision du juge-arbitre si les règles du tennis ont été violées (question de droit) mais ne peut pas modifier la décision du juge-arbitre sur une question de fait. Toutefois, si l'arbitre est sur le court pendant le jeu, l'arbitre peut annuler la décision du juge-arbitre. (Cela ne se produirait que lors de matchs de Coupe Davis ou de Fed Cup, pas au niveau du Groupe mondial, lorsqu'un juge-arbitre de chaise d'un pays non neutre est en fonction).

Des ramasseurs de balles, garçons et filles, peuvent être employés pour récupérer les balles, les passer aux joueurs et remettre leurs serviettes aux joueurs. Ils n'ont aucun rôle d'arbitrage. Dans de rares cas (par exemple, s'ils sont blessés ou s'ils ont causé une gêne), l'arbitre peut leur demander une déclaration de ce qui s'est réellement passé. L'arbitre peut tenir compte de leurs déclarations lorsqu'il prend une décision. Dans certaines ligues, en particulier les ligues juniors, les joueurs prennent leurs propres décisions, en faisant confiance à l'honnêteté de chacun. C'est le cas de nombreux matchs de niveau scolaire et universitaire. Toutefois, l'arbitre ou l'assistant de l'arbitre peut être appelé sur le court à la demande d'un joueur, et l'arbitre ou l'assistant peut modifier la décision d'un joueur.

Noms et indicateurs observés : On-court coaching.

Une modification récente du règlement consiste à autoriser l'encadrement sur le court de manière limitée pendant un match. Cette mesure a été introduite dans le tennis féminin pour les épreuves du WTA Tour en 2009 et permet à la joueuse de faire appel à son entraîneur une fois par set.

Noms et indicateurs observés : The 4 Tennis Grand Slams.

Les 4 tournois du Grand Chelem de tennis qu'il faut connaître sont Wimbledon, l'US Open, Roland-Garros et, last but not least, l'Open d'Australie. Ces 4 grands tournois de tennis sont considérés comme les événements tennistiques les plus importants de chaque année ; leur importance est déterminée par des facteurs tels que les primes versées, la tradition attachée à chaque épreuve, les points de classement du circuit mondial, l'attention du public ainsi que la taille et la force du tableau des joueurs de tennis.

Noms et indicateurs observés : Wimbledon.

Ce tournoi du Grand Chelem de tennis sur gazon est le plus ancien des quatre événements tennistiques. Le plus ancien tournoi de tennis encore actif au monde, il est considéré par beaucoup dans le monde du tennis comme le plus prestigieux, et il se tient généralement de fin juin à début juillet. Depuis son année de création, qui était 1877, Wimbledon se tient à l'All England Club situé à Wimbledon, Londres.

Noms et indicateurs observés : U.S. Open.

Ce tournoi du Grand Chelem de tennis a été créé en 1881, ce qui en fait le deuxième plus ancien juste après Wimbledon. Chronologiquement, l'US Open est également le quatrième et dernier tournoi du Grand Chelem de tennis chaque année. Traditionnellement, il a lieu aux mois d'août et septembre pendant une période de deux semaines, qui s'étend des semaines juste avant et après le week-end de la fête du Travail. Le tournoi principal de l'US Open comprend des simples messieurs et dames, des doubles messieurs et dames, des doubles mixtes, des tournois juniors, des tournois seniors et des tournois en fauteuil roulant.

Noms et indicateurs observés : French Open.

Les Internationaux de France se tiennent à Paris, en France, chaque année de fin mai à début juin pendant une période d'un peu plus de deux semaines au Stade Roland Garros. Ce tournoi est intéressant car les joueurs évoluent sur terre battue, vous les verrez donc glisser et se déplacer sur le court. L'un des événements les plus prestigieux du sport du tennis, les Internationaux de France sont réputés pour avoir la plus grande audience télévisée mondiale de tous les événements habituels du tennis.

Noms et indicateurs observés : Australian Open.

C'est le premier tournoi majeur de chaque année puisqu'il a lieu en janvier de chaque année au Melbourne Park à Melbourne, en Australie. Il a été joué pour la première fois en 1905 au Warehouseman's Cricket Ground à Melbourne. Ce qui distingue ce tournoi du Grand Chelem de tennis de tous les autres, c'est son affluence habituellement élevée.

Le handicap et le total pour les matchs de tennis sont indiqués en jeux.

Le pari « Score par sets » est proposé. Dans la ligne, les colonnes correspondantes sont intitulées 2:0, 2:1, et ainsi de suite.

En cas de changement du format du jeu (c'est-à-dire du nombre de sets), les cotes de gain pour toutes les issues de cet événement sont supposées égales à un.

Les données de couverture des courts de tennis sont fournies à titre informatif uniquement. En cas de changement de couverture, tous les paris restent valables.

A. Si avant le début du match l'un des participants déclarés est remplacé, les paris sur cet événement sont sujets à remboursement (sauf pour les compétitions par équipes). Dans les compétitions par équipes, si un ou plusieurs compétiteurs sont remplacés pour quelque raison que ce soit, tous les paris restent valables. Dans les matchs de double, si la composition des paires est mentionnée, en cas de remplacement de l'un des participants, les gains sont calculés avec un coefficient égal à un, mais si la composition n'est pas mentionnée, les paris restent valables.

B. Si le motif est la disqualification (pour quelque raison que ce soit) ou le refus du joueur de jouer, les paris déjà joués et réglés restent en vigueur. Tous les autres paris sont remboursables, malgré l'issue évidente.

Noms et indicateurs observés : Outcomes of the match, sets and games; Handicaps of a match, sets and games; Totals of the match, sets and games; Specific match scores, sets and games; Other events; C. Bets will stand in the following cases:; changing the court coverage;; change of venue;.

remplacement d'un court couvert par un court découvert.

D. Si un match de tennis est interrompu, non terminé le même jour et reporté, les paris sur celui-ci restent en vigueur jusqu'à la fin du tournoi dans lequel le match a été joué, jusqu'à ce que le match soit terminé ou que l'un des joueurs refuse.

E. Matchs de tennis en cas de set décisif (super tie-break) - un super tie-break équivaut à un jeu.

F. Dans les événements pour lesquels 2 variantes d'issue sont proposées, mais qu'une autre variante d'issue est également autorisée, tous les paris sur cet événement sont sujets à remboursement (les gains sont calculés avec un coefficient égal à un). Par exemple, pour le pari sur l'événement « Le joueur sera le premier à utiliser le replay vidéo », il est proposé de nommer le joueur de tennis qui est le premier à utiliser le droit au replay vidéo. Si les deux joueurs de tennis n'ont pas utilisé le replay vidéo, les cotes de gain sur les paris sont supposées être « 1 ».

Noms et indicateurs observés : Badminton Rules.

Le badminton est un sport qui existe depuis le 16e siècle. Ce sport se pratique en salle et son apogée vient de ses épreuves olympiques. Ce sport est très populaire dans des pays asiatiques tels que la Chine et le Pakistan, ces

pays montrant la voie en produisant certains des meilleurs joueurs du monde.

Le but du badminton est de frapper le volant au-dessus du filet et de le faire atterrir dans les zones désignées du court. Si votre adversaire parvient à renvoyer le volant, un échange s'ensuit. Si vous gagnez cet échange, c'est-à-dire si vous forcez votre adversaire à frapper le volant hors du court ou dans le filet, vous gagnez un point. Vous devez gagner 21 points pour gagner un set, la plupart des matchs se jouant au meilleur des 3 sets. Les points peuvent être gagnés sur l'un ou l'autre service.

Il existe deux formes de badminton, le simple et le double (il est également possible de jouer en double mixte). Chaque joueur est autorisé à utiliser une raquette à cordes (semblable à une raquette de tennis mais avec une tête plus petite) et un volant. Le volant est constitué d'une demi-sphère arrondie à la base et d'une matière ressemblant à des plumes entourant le haut. Vous ne pouvez réellement frapper que le bas du volant et, sous l'effet de la gravité, celui-ci reviendra toujours avec le côté sphérique orienté vers le bas. Vous ne pouvez frapper le volant qu'une seule fois avant qu'il ne touche le sol ou ne passe au-dessus du filet.

Le court mesure 6.1 m de large et 13.4 m de long. Au milieu du court rectangulaire se trouve un filet d'une hauteur de 1.55 m. De chaque côté du court courent deux lignes de couloir. Les lignes intérieures servent de repère pour les matchs de simple, tandis que la ligne extérieure est utilisée pour un match de double.

Un point est marqué lorsque vous réussissez à passer le volant au-dessus du filet et à le faire atterrir dans le court de votre adversaire avant qu'il ne le frappe. Un point peut également être obtenu lorsque votre adversaire envoie le volant dans le filet ou en dehors des limites.

Pour gagner une partie, vous devez atteindre 21 points avant votre adversaire. Si vous y parvenez, vous aurez gagné ce set. Si les scores sont à égalité à 20-20, c'est le joueur qui parvient à prendre deux points d'avance qui l'emporte. Si les points sont toujours à égalité à 29-29, le point suivant décidera du vainqueur du set. Pour gagner la partie globale, vous devrez remporter 2 des 3 sets joués.

Noms et indicateurs observés : Rules of Badminton.

Une partie peut se jouer avec deux (simple) ou quatre (double) joueurs.

Un match officiel doit être joué en salle sur un court aux dimensions réglementaires. Les dimensions sont de 6.1 m par 13.4 m, le filet est situé au milieu du court et est fixé à 1.55 m.

Pour marquer un point, le volant doit toucher le sol dans les limites du court adverse.

Si le volant touche le filet ou sort des limites, un point est attribué à votre adversaire.

Les joueurs doivent servir en diagonale par-dessus le filet vers leur adversaire. Au fur et à mesure que les points sont gagnés, les zones de service passent d'un côté à l'autre. Il n'y a pas de second service : si votre premier service sort, votre adversaire gagne le point.

Un service doit être frappé en dessous de la ceinture du serveur et par en dessous. Aucun service au-dessus de l'épaule n'est autorisé.

Chaque partie commence par un tirage au sort pour déterminer quel joueur servira en premier et de quel côté du court l'adversaire souhaite commencer.

Une fois que le volant est « en jeu », un joueur peut se déplacer sur le court comme il le souhaite. Il est autorisé à frapper le volant depuis l'extérieur de l'aire de jeu.

Si un joueur touche le filet avec une partie quelconque de son corps ou de sa raquette, cela est considéré comme une faute et son adversaire reçoit le point.

Une faute est également sifflée si un joueur distrait délibérément son adversaire, si le volant est accroché dans la

raquette puis lancé, si le volant est frappé deux fois ou si le joueur continue d'enfreindre les règles du badminton.

Chaque partie est arbitrée par un arbitre sur une chaise haute qui surveille le jeu. Il y a également des juges de ligne qui contrôlent si le volant atterrit dans le court ou non. L'arbitre a le dernier mot sur les infractions et les fautes.

Un let peut être annoncé par l'arbitre si une circonstance imprévue ou accidentelle survient. Cela peut inclure le volant qui reste coincé dans le filet, un serveur qui sert hors tour, un joueur qui n'était pas prêt ou une décision trop serrée pour être tranchée.

La partie ne comporte que deux périodes de repos : une pause de 90 secondes après la première manche et une pause de 5 minutes après la deuxième manche.

Si les règles sont continuellement enfreintes par un joueur, l'arbitre a le pouvoir de retirer des points à ce joueur, les fautes persistantes entraînant la perte du set ou même du match.

Si le match commencé n'est pas terminé (par exemple, l'un des participants refuse de poursuivre le jeu, est disqualifié), alors les issues déterminées sans ambiguïté (par exemple, l'issue de la première manche, le total de la première manche, etc.) sont acceptées pour le calcul des paris. Tous les autres paris sont payés avec une cote gagnante égale à « 1 » (Retour).

Si l'un des participants déclarés est remplacé par un autre avant le début du match, tous les paris sont sujets à retour.

Le handicap et le total pour ces sports sont indiqués en points, sauf indication contraire.

Si le match est interrompu et n'est pas repris dans les 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), alors les issues uniquement déterminées sont acceptées pour le règlement des paris (par exemple, l'issue de la première manche, le total de la première manche, etc.). Pour tous les autres paris, il y aura (Retour).

Le pari « Vainqueur ». L'athlète (l'équipe) qui prend la première place du tournoi est considéré comme le vainqueur. Si l'athlète refuse de participer au tournoi avant son début, les cotes de gain sur les paris le concernant sont supposées être « 1 » (Retour).

Noms et indicateurs observés : PREFACE.

Les Lois des Échecs ne peuvent couvrir toutes les situations possibles qui peuvent survenir au cours d'une partie, ni réglementer toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas précisément réglementés par un Article des Lois, il devrait être possible de parvenir à une décision correcte en étudiant des situations analogues qui sont traitées dans les Lois. Les Lois supposent que les arbitres ont la compétence nécessaire, un jugement sûr et une objectivité absolue. Une règle trop détaillée pourrait priver l'arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher ainsi de trouver la solution à un problème dictée par l'équité, la logique et des facteurs particuliers.

FIDE appelle tous les joueurs d'échecs et toutes les fédérations à accepter ce point de vue. Une fédération membre est libre d'introduire des règles plus détaillées à condition qu'elles :

Noms et indicateurs observés : a. do not conflict in any way with the official FIDE Laws of Chess, and; b. are limited to the territory of the federation concerned, and.

c. ne soient valables pour aucun match, championnat ou événement de qualification FIDE, ni pour un tournoi de titre ou de classement FIDE.

Noms et indicateurs observés : BASIC RULES OF PLAY; Article 1: The nature and objectives of the game of chess.

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent leurs pièces alternativement sur un échiquier carré appelé « échiquier ». Le joueur avec les pièces blanches commence la partie. On dit qu'un joueur « a le trait

» lorsque le coup de son adversaire a été « joué ». (Voir Article 6.7)

1.2 L'objectif de chaque joueur est de placer le roi de l'adversaire « sous attaque » de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal. Le joueur qui atteint cet objectif est dit avoir « mis échec et mat » le roi de l'adversaire et avoir gagné la partie. Laisser son propre roi sous attaque, exposer son propre roi à l'attaque et aussi « capturer » le roi de l'adversaire ne sont pas autorisés. L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.

1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut mater, la partie est nulle.

Noms et indicateurs observés : Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard.

2.1 L'échiquier est composé d'une grille de 8 x 8 de 64 cases égales alternativement claires (les cases « blanches ») et foncées (les cases « noires »). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case du coin la plus proche à la droite du joueur soit blanche.

2.2 Au début de la partie, un joueur a 16 pièces de couleur claire (les « pièces blanches ») ; l'autre a 16 pièces de couleur foncée (les « pièces noires »).

Noms et indicateurs observés : These pieces are as follows:; A white king; A black king; A white queen; A black queen; Two white rooks; Two black rooks; Two white bishops; Two black bishops; Two white knights; Two black knights; Eight white pawns; Eight black pawns; 2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:.

2.4 Les huit colonnes verticales de cases sont appelées « colonnes ».

Les huit rangées horizontales de cases sont appelées « rangées ». Une ligne droite de cases de la même couleur, allant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée « diagonale ».

Noms et indicateurs observés : Article 3: The moves of the pieces.

3.1 Il n'est pas permis de déplacer une pièce vers une case occupée par une pièce de la même couleur. Si une pièce se déplace vers une case occupée par une pièce de l'adversaire, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier dans le cadre du même coup. On dit qu'une pièce attaque une pièce de l'adversaire si la pièce pouvait effectuer une capture sur cette case conformément aux Articles 3.2 à 3.8. Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si une telle pièce est empêchée de se déplacer vers cette case parce qu'elle laisserait ou placerait alors le roi de sa propre couleur sous attaque.

3.2 Le fou peut se déplacer vers toute case le long d'une diagonale sur laquelle il se trouve.

3.3 La tour peut se déplacer vers toute case le long de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.

3.4 La dame peut se déplacer vers toute case le long de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.

3.5 Lors de ces déplacements, le fou, la tour ou la dame ne peuvent pas passer par-dessus des pièces intermédiaires.

3.6 Le cavalier peut se déplacer vers l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais pas sur la même rangée, colonne ou diagonale.

Noms et indicateurs observés : 3.7.

a. Le pion peut avancer vers la case inoccupée immédiatement devant lui sur la même colonne, ou

b. lors de son premier coup, le pion peut se déplacer comme en 3.7.a ou bien il peut avancer de deux cases le long de la même colonne à condition que les deux cases soient inoccupées, ou

c. le pion peut se déplacer vers une case occupée par une pièce de l'adversaire, qui se trouve en diagonale devant lui sur une colonne adjacente, en capturant cette pièce.

d. Un pion attaquant une case traversée par un pion de l'adversaire qui a avancé de deux cases en un seul coup depuis sa case d'origine peut capturer ce pion de l'adversaire comme si ce dernier n'avait été déplacé que d'une case. Cette capture n'est légale que lors du coup suivant cette avance et est appelée capture « en passant ».

e. Lorsqu'un pion atteint la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, dans le cadre du même coup et sur la même case, contre une nouvelle dame, tour, fou ou cavalier de la même couleur. Le choix du joueur n'est pas limité aux pièces qui ont été capturées précédemment. Cet échange d'un pion contre une autre pièce est appelé « promotion » et l'effet de la nouvelle pièce est immédiat.

Noms et indicateurs observés : 3.8 a. There are two different ways of moving the king:.

i. en se déplaçant vers toute case adjacente non attaquée par une ou plusieurs pièces de l'adversaire ou en « roquant ».

Il s'agit d'un déplacement du roi et de l'une ou l'autre tour de même couleur le long de la première rangée du joueur, comptant comme un seul déplacement du roi et exécuté comme suit :

ii. le roi est transféré de sa case d'origine de deux cases vers la tour sur sa case d'origine, puis cette tour est transférée sur la case que le roi vient de franchir.

Avant le roque côté roi des blancs.

Avant le roque côté dame des noirs. Après le roque côté roi des blancs.

Après le roque côté dame des noirs.

Avant le roque côté dame des blancs.

Avant le roque côté roi des noirs. Après le roque côté dame des blancs.

Noms et indicateurs observés : b. (1) The right to castle has been lost:; [a] if the king has already moved, or.

[b] avec une tour qui a déjà été déplacée.

Noms et indicateurs observés : (2) Castling is prevented temporarily:.

[a] si la case sur laquelle le roi se trouve, ou la case qu'il doit franchir, ou la case qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces de l'adversaire, ou

[b] s'il y a une pièce quelconque entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

3.9 Le roi est dit « en échec » s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces de l'adversaire, même si ces pièces sont empêchées de se déplacer sur cette case parce qu'elles laisseraient ou placeraient alors leur propre roi en échec. Aucune pièce ne peut être déplacée si cela expose le roi de la même couleur à un échec ou laisse ce roi en échec.

Noms et indicateurs observés : Article 4: The act of moving the pieces.

4.1 Chaque coup doit être effectué avec une seule main.

4.2 À condition qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant « j'adoube » ou « je rectifie »), le joueur ayant le trait peut ajuster une ou plusieurs pièces sur leurs cases.

4.3 Sous réserve des dispositions de l'Article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

a. une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit jouer la première pièce touchée qui peut être jouée

b. une ou plusieurs pièces de son adversaire, il doit capturer la première pièce touchée qui peut être capturée

c. une pièce de chaque couleur, il doit capturer la pièce de l'adversaire avec sa pièce ou, si cela est illégal, jouer ou capturer la première pièce touchée qui peut être jouée ou capturée. S'il n'est pas clair si la pièce du joueur ou celle de son adversaire a été touchée en premier, la pièce du joueur est considérée comme ayant été touchée avant celle de son adversaire.

Noms et indicateurs observés : 4.4 If a player having the move:.

a. touche délibérément son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela est légal

b. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté à ce coup et la situation est régie par l'article 4.3.a

c. ayant l'intention de roquer, touche le roi ou le roi et la tour en même temps, mais le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (ce qui peut inclure le roque de l'autre côté). Si le roi n'a aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer tout coup légal

d. promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque la pièce a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être déplacée ou capturée, le joueur peut effectuer n'importe quel coup légal.

4.6 Lorsqu'une pièce a été lâchée sur une case, comme coup légal ou comme partie d'un coup légal, elle ne peut plus être déplacée vers une autre case lors de ce coup. Le coup est alors considéré comme ayant été joué :

a. dans le cas d'une capture, lorsque la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa nouvelle case, a lâché cette pièce capturante de sa main

b. dans le cas du roque, lorsque la main du joueur a lâché la tour sur la case précédemment franchie par le roi. Lorsque le joueur a lâché le roi de sa main, le coup n'est pas encore joué, mais le joueur n'a plus le droit d'effectuer un autre coup que le roque de ce côté, si celui-ci est légal

c. dans le cas de la promotion d'un pion, lorsque le pion a été retiré de l'échiquier et que la main du joueur a lâché la nouvelle pièce après l'avoir placée sur la case de promotion. Si le joueur a lâché de sa main le pion qui a atteint la case de promotion, le coup n'est pas encore joué, mais le joueur n'a plus le droit de jouer le pion vers une autre case.

Le coup est dit légal lorsque toutes les exigences pertinentes de l'Article 3 ont été satisfaites. Si le coup n'est pas légal, un autre coup doit être joué à la place conformément à l'Article 4.5.

4.7 Un joueur perd son droit de réclamation contre une violation par son adversaire de l'Article 4 dès qu'il touche délibérément une pièce.

Noms et indicateurs observés : Article 5: The completion of the game; 5.1.

a. La partie est gagnée par le joueur qui a mis le roi de son adversaire échec et mat. Cela met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup produisant la position d'échec et mat ait été un coup légal.

b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Cela met immédiatement fin à la partie.

Noms et indicateurs observés : 5.2.

a. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit que la partie se termine par « pat ». Cela met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup produisant la position de pat ait été légal.

b. La partie est nulle lorsqu'une position est apparue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mater le roi

de l'adversaire par une quelconque série de coups légaux. On dit que la partie se termine par une « position morte ». Cela met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup produisant la position ait été légal. (Voir Article 9.6)

c. La partie est nulle par accord entre les deux joueurs au cours de la partie. Cela met immédiatement fin à la partie. (Voir Article 9.1)

d. La partie peut être nulle si une position identique est sur le point d'apparaître ou est apparue sur l'échiquier au moins trois fois. (Voir Article 9.2)

e. La partie peut être nulle si chacun des joueurs a effectué au moins les derniers 50 coups consécutifs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune capture. (Voir Article 9.3) 9

Noms et indicateurs observés : COMPETITION RULES; Article 6: The chess clock.

6.1 « Pendule d'échecs » désigne une pendule à deux affichages de temps, reliés l'un à l'autre de telle manière qu'un seul d'entre eux puisse fonctionner à la fois. « Pendule », dans les Lois des Échecs, désigne l'un des deux affichages de temps. Chaque affichage de temps possède un « drapeau ». « Chute du drapeau » désigne l'expiration du temps imparti à un joueur.

Noms et indicateurs observés : 6.2.

a. Lors de l'utilisation d'une pendule d'échecs, chaque joueur doit effectuer un nombre minimum de coups ou tous les coups dans une période de temps impartie et/ou peut se voir allouer un temps supplémentaire à chaque coup. Tout cela doit être spécifié à l'avance.

b. Le temps économisé par un joueur au cours d'une période est ajouté à son temps disponible pour la période suivante, sauf en mode « temps de retard ». En mode temps de retard, les deux joueurs reçoivent un « temps de réflexion principal » imparti. Chaque joueur reçoit également un « temps supplémentaire fixe » à chaque coup. Le décompte du temps principal ne commence qu'après l'expiration du temps fixe. À condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps fixe, le temps de réflexion principal ne change pas, quelle que soit la proportion du temps fixe utilisée.

6.3 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'article 6.2 a. doivent être vérifiées.

6.4 Avant le début de la partie, l'arbitre décide de l'emplacement de la pendule d'échecs.

6.5 À l'heure fixée pour le début de la partie, la pendule du joueur qui a les pièces blanches est mise en marche.

Noms et indicateurs observés : 6.6.

a. Tout joueur qui arrive à l'échiquier après le début de la session perd la partie. Ainsi, le temps de forfait est de 0 minutes. Les règles d'une compétition peuvent en disposer autrement.

b. Si les règles d'une compétition spécifient un temps de forfait différent, ce qui suit s'applique. Si aucun des joueurs n'est présent initialement, le joueur qui a les pièces blanches perd tout le temps qui s'écoule jusqu'à son arrivée, sauf si les règles de la compétition en disposent autrement ou si l'arbitre en décide autrement.

Noms et indicateurs observés : 6.7.

a. Pendant la partie, chaque joueur, ayant effectué son coup sur l'échiquier, doit arrêter sa propre pendule et mettre en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours être autorisé à arrêter sa pendule. Son coup n'est pas considéré comme achevé tant qu'il ne l'a pas fait, sauf si le coup joué met fin à la partie. (Voir les Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c et 9.6) Le temps écoulé entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa propre pendule et la mise en marche de celle de son adversaire est considéré comme faisant partie du temps imparti au joueur.

b. Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main que celle avec laquelle il a effectué son coup. Il est interdit à un joueur de garder le doigt sur le bouton ou de « survoler » celui-ci.

c. Les joueurs doivent manipuler correctement la pendule d'échecs. Il est interdit de la frapper avec force, de la soulever ou de la renverser. Une manipulation incorrecte de la pendule est sanctionnée conformément à l'Article 13.4.

d. Si un joueur est dans l'impossibilité d'utiliser la pendule, il peut se faire assister par un assistant, agréé par l'arbitre, pour effectuer cette opération. Sa pendule est réglée par l'arbitre de manière équitable.

6.8 Un drapeau est considéré comme tombé lorsque l'arbitre le constate ou lorsqu'un des joueurs en fait la réclamation valable.

6.9 Sauf dans les cas prévus aux Articles : 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, si un joueur n'accomplit pas le nombre de coups prescrit dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Toutefois, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune série possible de coups légaux.

Noms et indicateurs observés : 6.10.

a. Toute indication donnée par les pendules est considérée comme concluante en l'absence de tout défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut évident est remplacée. L'arbitre remplace la pendule et use de son meilleur jugement pour déterminer les temps à afficher sur les pendules d'échecs de remplacement.

b. Si, au cours d'une partie, il est constaté que le réglage de l'une des pendules ou des deux était incorrect, l'un des joueurs ou l'arbitre arrête immédiatement les pendules. L'arbitre installe le réglage correct et ajuste les temps et le compteur de coups. Il use de son meilleur jugement pour déterminer les réglages corrects.

6.11 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier, alors :

a. la partie doit se poursuivre si cela se produit pendant toute période de la partie, sauf la dernière période

b. la partie est nulle si cela se produit pendant la période d'une partie au cours de laquelle tous les coups restants doivent être joués.

Noms et indicateurs observés : 6.12.

a. Si la partie doit être interrompue, l'arbitre doit arrêter les pendules.

b. Un joueur ne peut arrêter les pendules que pour solliciter l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu et que la pièce requise n'est pas disponible.

c. L'arbitre décide du moment où la partie doit reprendre dans l'un ou l'autre cas.

d. Si un joueur arrête les pendules pour solliciter l'assistance de l'arbitre, l'arbitre détermine si le joueur avait une raison valable de le faire. S'il est évident que le joueur n'avait aucune raison valable d'arrêter les pendules, le joueur est pénalisé conformément à l'Article 13.4.

6.13 Si une irrégularité se produit et/ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre doit utiliser son meilleur jugement pour déterminer les temps à afficher sur les pendules. Il doit également, si nécessaire, ajuster le compteur de coups de la pendule.

6.14 Les écrans, moniteurs ou tableaux de démonstration indiquant la position courante sur l'échiquier, les coups et le nombre de coups joués, ainsi que les pendules qui indiquent également le nombre de coups, sont autorisés dans la salle de jeu. Toutefois, le joueur ne peut pas formuler de réclamation en se fondant uniquement sur les informations affichées de cette manière.

Noms et indicateurs observés : Article 7: Irregularities.

7.1 a. Si, au cours d'une partie, il est constaté que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et une nouvelle partie est jouée. b. Si, au cours d'une partie, il est constaté que l'échiquier a été placé contrairement à l'Article 2.1, la partie continue mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement placé.

7.2 Si une partie a commencé avec les couleurs inversées, elle doit se poursuivre, sauf décision contraire de l'arbitre.

7.3 Si un joueur déplace une ou plusieurs pièces, il doit rétablir la position correcte à son propre temps. Si nécessaire, le joueur ou son adversaire doit arrêter les pendules et demander l'assistance de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a déplacé les pièces.

Noms et indicateurs observés : 7.4.

a. Si, au cours d'une partie, il est constaté qu'un coup irrégulier, y compris le non-respect des exigences de la promotion d'un pion ou la capture du roi de l'adversaire, a été achevé, la position immédiatement avant l'irrégularité doit être rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut pas être déterminée, la partie doit se poursuivre à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les pendules doivent être ajustées conformément à l'Article 6.13. Les Articles 4.3 et 4.6 s'appliquent au coup remplaçant le coup irrégulier. La partie se poursuit ensuite à partir de cette position rétablie.

b. Après l'action prise en vertu de l'Article 7.4.a, pour les deux premiers coups irréguliers d'un joueur, l'arbitre accorde deux minutes de temps supplémentaire à son adversaire à chaque fois ; pour un troisième coup irrégulier du même joueur, l'arbitre déclare la partie perdue par ce joueur. Toutefois, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une quelconque série possible de coups légaux.

7.5 Si, au cours d'une partie, il est constaté que des pièces ont été déplacées de leurs cases, la position avant l'irrégularité doit être rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut pas être déterminée, la partie doit se poursuivre à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les pendules doivent être ajustées conformément à l'Article 6.13. La partie se poursuit ensuite à partir de cette position rétablie.

Noms et indicateurs observés : Article 8: The recording of the moves.

8.1 Au cours du jeu, chaque joueur est tenu de noter ses propres coups et ceux de son adversaire de manière correcte, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (voir Annexe C), sur la feuille de partie prescrite pour la compétition.

Il est interdit d'écrire les coups à l'avance, sauf si le joueur réclame la nulle conformément à l'Article 9.2, ou 9.3, ou ajourne une partie conformément aux Directives pour les parties ajournées, point 1.a.

Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre.

Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie. (Voir Annexe C.13) Si un joueur est incapable de noter, un assistant, qui doit être agréé par l'arbitre, peut être fourni par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule doit être ajustée par l'arbitre de manière équitable.

8.2 La feuille de partie doit être visible par l'arbitre tout au long de la partie.

8.3 Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de l'événement.

8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment donné d'une période et ne bénéficie pas d'un temps supplémentaire de 30 secondes ou plus ajouté à chaque coup, alors, pour le reste de la période, il n'est pas tenu de satisfaire aux exigences de l'Article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau,

le joueur doit mettre à jour sa feuille de partie complètement avant de déplacer une pièce sur l'échiquier.

Noms et indicateurs observés : 8.5.

a. Si aucun des deux joueurs n'est tenu de noter en vertu de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait s'efforcer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre doit arrêter les pendules. Ensuite, les deux joueurs doivent mettre à jour leurs feuilles de partie, en utilisant la feuille de partie de l'arbitre ou celle de l'adversaire.

b. Si un seul joueur n'est pas tenu de noter en vertu de l'Article 8.4, il doit, dès que l'un ou l'autre drapeau est tombé, mettre à jour sa feuille de partie complètement avant de déplacer une pièce sur l'échiquier. Pour autant que ce soit à lui de jouer, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais doit la rendre avant de jouer un coup.

c. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il doit d'abord noter la position réelle de la partie, les temps d'horloge et le nombre de coups joués, si ces informations sont disponibles, avant que la reconstitution n'ait lieu. 8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour de manière à montrer qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le coup suivant joué est considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est prouvé que davantage de coups ont été joués.

8.7 À la conclusion de la partie, les deux joueurs signent les deux feuilles de partie, indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, ce résultat est maintenu, sauf décision contraire de l'arbitre.

Noms et indicateurs observés : Article 9: The drawn game; 9.1.

a. Le règlement d'une compétition peut stipuler que les joueurs ne peuvent pas convenir d'un match nul, que ce soit en moins d'un nombre de coups spécifié ou pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

b. Si le règlement d'une compétition autorise un accord de match nul, les dispositions suivantes s'appliquent :

(1) Un joueur souhaitant proposer un match nul doit le faire après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'arrêter sa pendule et de mettre en marche la pendule de l'adversaire. Une proposition faite à tout autre moment pendant la partie reste valable, mais l'article 12.6 doit être pris en considération. Aucune condition ne peut être attachée à la proposition. Dans les deux cas, la proposition ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la capturer, ou que la partie se conclue d'une autre manière. 13

(2) La proposition de match nul est notée par chaque joueur sur sa feuille de partie au moyen d'un symbole. (Voir Annexe C.13)

(3) Une réclamation de match nul au titre de l'article 9.2, 9.3 ou 10.2 est considérée comme une proposition de match nul.

9.2 La partie est nulle sur réclamation correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour au moins la troisième fois (pas nécessairement par répétition de coups) :

a. va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

b. vient d'apparaître, et le joueur réclamant le match nul a le trait.

Les positions comme en (a) et (b) sont considérées comme identiques si le même joueur a le trait, si des pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et si les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Les positions ne sont pas identiques si un pion qui aurait pu être capturé en

passant ne peut plus être capturé de cette manière. Lorsqu'un roi ou une tour est contraint de bouger, il perd ses droits au roque, s'il en a, seulement après avoir été déplacé.

9.3 La partie est nulle, sur réclamation correcte du joueur ayant le trait, si :

a. il écrit son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ce qui aura pour résultat que les 50 derniers coups ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pion et sans capture, ou

b. les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chaque joueur sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune capture.

9.4 Si le joueur touche une pièce comme à l'Article 4.3 sans avoir réclamé la nulle, il perd le droit de réclamer, comme à l'Article 9.2 ou 9.3, sur ce coup.

9.5 Si un joueur réclame la nulle comme à l'Article 9.2 ou 9.3, il peut arrêter les deux pendules. (Voir Article 6.12.b) Il n'est pas autorisé à retirer sa réclamation.

a. Si la réclamation est jugée fondée, la partie est immédiatement nulle.

b. Si la réclamation est jugée non fondée, l'arbitre ajoute trois minutes au temps de réflexion restant de l'adversaire. Ensuite, la partie se poursuit. Si la réclamation était fondée sur un coup envisagé, ce coup doit être joué conformément à l'Article 4.

9.6 La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte à partir de laquelle un mat ne peut survenir par aucune suite possible de coups légaux. Cela met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup produisant cette position ait été légal.

Noms et indicateurs observés : Article 10: Quickplay Finish.

10.1 Un « finish en cadence rapide » est la phase d'une partie où tous les coups (restants) doivent être joués dans un temps limité. 1

10.2 Si le joueur ayant le trait a moins de deux minutes restantes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il doit appeler l'arbitre et peut arrêter les pendules. (Voir Article 6.12.b)

a. Si l'arbitre convient que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, ou qu'il n'est pas possible de gagner par des moyens normaux, il déclare alors la partie nulle. Sinon, il reporte sa décision ou rejette la réclamation.

b. Si l'arbitre ajourne sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes supplémentaires et la partie se poursuit, si possible en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un drapeau. Il déclarera la partie nulle s'il estime que la position finale ne peut être gagnée par des moyens normaux, ou que l'adversaire ne faisait pas d'efforts suffisants pour gagner par des moyens normaux.

c. Si l'arbitre a rejeté la réclamation, l'adversaire bénéficie de deux minutes supplémentaires.

d. La décision de l'arbitre est définitive en ce qui concerne (a), (b) et (c).

Noms et indicateurs observés : Article 11: Points.

11.1 Sauf annonce contraire préalable, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou est déclaré forfait, ne marque aucun point (0) et un joueur qui fait partie nulle marque un demi-point (½).

Noms et indicateurs observés : Article 12: The conduct of the players.

12.1 Les joueurs ne doivent prendre aucune mesure susceptible de jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

12.2 Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter la « zone de jeu » sans l'autorisation de l'arbitre. La zone de jeu est définie comme l'aire de jeu, les salles de repos, l'espace de rafraîchissement, l'espace réservé aux fumeurs et les autres lieux désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter l'aire de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

Noms et indicateurs observés : 12.3.

a. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs d'utiliser des notes, des sources d'information ou des conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.

b. Sans l'autorisation de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile ou tout autre moyen de communication électronique dans la zone de jeu, sauf s'ils sont complètement éteints. Si un tel appareil émet un son, le joueur perd la partie. L'adversaire gagne. Toutefois, si l'adversaire ne peut pas gagner la partie par une série de coups légaux, sa marque est un match nul.

c. Il est permis de fumer uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.

12.4 La feuille de partie ne doit être utilisée que pour noter les coups, les temps des pendules, les propositions de nulle et les questions relatives à une réclamation ainsi que d'autres données pertinentes.

12.5 Les joueurs qui ont terminé leurs parties sont considérés comme des spectateurs.

12.6 Il est interdit de distraire ou de gêner l'adversaire de quelque manière que ce soit. Cela inclut les réclamations déraisonnables, les propositions de match nul déraisonnables ou l'introduction d'une source de bruit dans l'aire de jeu.

12.7 L'infraction à toute partie des articles 12.1 à 12.6 entraîne des sanctions conformément à l'article 13.4.

12.8 Le refus persistant d'un joueur de se conformer aux Lois des Échecs est sanctionné par la perte de la partie. L'arbitre décide du score de l'adversaire.

12.9 Si les deux joueurs sont reconnus coupables selon l'Article 12.8, la partie est déclarée perdue par les deux joueurs.

12.10 Dans le cas de l'Article 10.2.d ou de l'Annexe D, un joueur ne peut pas faire appel de la décision de l'arbitre.

Sinon, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, sauf si les règles de la compétition en disposent autrement.

Noms et indicateurs observés : Article 13: The role of the Arbiter (See Preface).

13.1 L'arbitre veille à ce que les Lois des Échecs soient strictement observées.

13.2 L'arbitre agit dans le meilleur intérêt de la compétition. Il doit veiller à ce qu'un bon environnement de jeu soit maintenu et à ce que les joueurs ne soient pas dérangés. Il supervise le déroulement de la compétition.

13.3 L'arbitre observe les parties, en particulier lorsque les joueurs manquent de temps, applique les décisions qu'il a prises et impose des pénalités aux joueurs lorsque cela est approprié.

Noms et indicateurs observés : 13.4 The arbiter can apply one or more of the following penalties:; a. warning; b. increasing the remaining time of the opponent; c. reducing the remaining time of the offending player; d. declaring the game to be lost; e. reducing the points scored in the game by the offending party.

f. l'augmentation des points marqués dans la partie par l'adversaire jusqu'au maximum disponible pour cette partie

g. l'expulsion de la manifestation.

13.5 L'arbitre peut accorder à l'un ou aux deux joueurs du temps supplémentaire en cas de perturbation externe de la partie.

13.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, sauf dans les cas décrits par les Lois des Échecs. Il n'indique pas le nombre de coups joués, sauf pour l'application de l'Article 8.5, lorsqu'au moins un drapeau est tombé. L'arbitre s'abstient d'informer un joueur que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.

Noms et indicateurs observés : 13.7.

a. Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent pas parler d'une partie ni interférer de quelque manière que ce soit dans celle-ci. Si nécessaire, l'arbitre peut expulser les contrevenants de l'aire de jeu. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut en informer uniquement l'arbitre.

b. Sauf autorisation de l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type de dispositif de communication dans l'aire de jeu et dans toute zone contiguë désignée par l'arbitre.

Noms et indicateurs observés : Article 14: FIDE.

Les fédérations membres 14.1 peuvent demander à FIDE de rendre une décision officielle sur les problèmes relatifs aux Lois des échecs.

a. Si un match est annulé ou reporté pour quelque raison que ce soit de plus de 24 heures (avant-match) ou de 48 heures (en direct), toutes les paris sur cet événement recevront une cote gagnante de « 1 ».

b. Si un match est interrompu ou suspendu pendant plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match seront réglés à la cote de « 1 ».

Noms et indicateurs observés : The following positions are offered for betting on chess:.

1. Le résultat du match.

Noms et indicateurs observés : 2. Double outcome; The following outcomes are possible.

1X - le pari est gagné si l'équipe 1 a gagné ou si un match nul a été constaté à l'issue du match ;

X2 - le pari est gagnant si l'équipe 2 a gagné à l'issue du match ou si un match nul a été constaté ;

12 - le pari est gagnant si l'équipe 1 ou l'équipe 2 gagne à l'issue du match.

Si le handicap ne comporte que deux options (uniquement handicap 1 ou handicap 2, sans l'option « Match nul »), en cas de score égal en tenant compte du handicap, un remboursement a lieu (quelle que soit la période du match pour laquelle il est proposé de placer un pari).

Noms et indicateurs observés : 4. Tournament winner.

Le pari est calculé uniquement après la fin du tournoi selon le résultat effectivement fixé au moment de la fin du tournoi. Les décisions judiciaires et autres décisions d'annulation / de modification des résultats du tournoi, prises après sa fin, ne sont pas prises en compte.

5. D'autres types de paris peuvent être proposés, non listés ci-dessus.

Noms et indicateurs observés : Top Events; Live; Spark Sport; Draft; Time Filters; 6H; 12H; 24H; 48H; Top Leagues; 254; UEFA Champions League; 31; UEFA Europa League; UEFA Europa Conference League; Premier League; La Liga; Bundesliga; Serie A; Ligue 1; Primera LPF, Clausura.

UEFA Nations League. Ligue A.

UEFA Nations League. Ligue B.

UEFA Nations League. Ligue C.

Noms et indicateurs observés : NBA; Euroleague; My Favourites; 1424; 247; 555; 302; 64; 51; 315; 42; Lacrosse; 104; 97; 39; Field Hockey; 32; Alpine Skiing; Cross Country; Mobile Legends; UEFA Champions League,; League Stage; 1X; X2; Shakhtar Donetsk; Sporting Lisbon; 3.62; 3.67; 1.96; 1.86; 1.26; 1.31; +510; Galatasaray; Stuttgart; 2.09; 4.03; 3.00; 1.41; 1.23; 1.76; 1.81; 3.5; 2.02; +458; 4 November; Atletico Madrid; Bayern Munich; 2.67; 3.83; 2.36; 1.61; 1.49; 1.74; +502; Barcelona; Aston Villa; 1.29; 6.57; 7.67; 1.10; 1.11; 3.68; +468; Manchester United; Roma; 2.18; 3.84; 2.93; Bodo/Glimt; Lille; 4.05; 4.22; 1.24; 2.11; 1.93; 1.88; +462; Feyenoord; Inter Milan; 3.95; 1.89; +485; Villarreal; PSG; 4.25; 4.34; 1.68; 1.21; 3.75; 1.79; +492; LASK; Slovan Bratislava; 5.49; 7.35; 1.13; +487; Fenerbahce; Liverpool; 5.36; 4.68; 1.54; 1.19; 1.17; 2.08; +367; AEK Athen; Real Madrid; 9.61; 6.70; 4.01; 1.07; +366; 5 November; Borussia Dortmund; Betis; 4.11; 1.82; +368; RB Leipzig; Manchester City; 4.76; 1.56; Slavia Prague; Arsenal; 10.55; 6.41; 1.06; +364; PSV; Club Brugge; 4.16; 3.03; 1.39; +369; Viking; Sabah Masazir; 5.20; 6.47; 1.12; 1.15; Porto; Napoli; 1.97; 3.71; 1.27; 1.84; UEFA Europa League,; Rennes; Olympiacos Piraeus; 3.07; +305; Brazil,; 02:30; Chapecoense SC; Mirassol SP; 3.39; 1.71; +316; 04:30; Internacional; Coritiba PR; 1.59; 5.14; +315.

Le rugby est l'un des sports les plus physiques. Au niveau international, le sommet de ce sport se situe dans la Coupe du monde de rugby. D'autres tournois tels que le Tri Nations (comprenant l'Afrique du Sud, la Nouvelle-Zélande et l'Australie), le Tournoi des Six Nations (comprenant l'Angleterre, l'Irlande, l'Écosse, le pays de Galles, l'Italie et la France) et la Coupe Heineken sont d'autres tournois qui sont tenus en haute estime partout.

Le but du jeu est de marquer plus de points que vos adversaires dans le délai de 80 minutes alloué à chaque match de rugby. L'équipe ayant le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire est annoncée comme vainqueur. Les matchs peuvent se terminer par un match nul.

L'équipe qui a le ballon doit faire progresser le ballon sur le terrain en « phases de jeu ». Le ballon ne peut jamais être passé vers l'avant, mais les joueurs peuvent courir vers l'avant avec le ballon ou botter le ballon vers l'avant pour le poursuivre. L'équipe adverse doit arrêter l'équipe attaquante en plaquant et en essayant de conserver le ballon.

Chaque équipe de rugby sera composée de 15 joueurs. L'équipe est divisée en deux groupes appelés avants et arrières. Il y a 8 avants (les postes comprennent talonneur, pilier, deuxième ligne, flanker et numéro huit) et 7 arrières (les postes comprennent demi de mêlée, demi d'ouverture, centre intérieur, centre extérieur, ailiers et un arrière).

Le terrain est divisé en trois sections ; une zone de jeu principale qui ne doit pas dépasser 100 mètres et deux zones d'en-but mortes qui peuvent aller de 10 à 20 m. Le terrain doit ensuite être égal à 70 mètres de large. Les poteaux de but sont en forme de « H » et sont espacés d'environ 5 à 6 mètres sans restriction de hauteur.

Des chaussures à crampons peuvent être portées ainsi que des protège-dents, des casques, des épaulières et des protège-tibias. Chaque équipe doit porter des maillots de la même couleur avec des shorts et des chaussettes assortis.

Noms et indicateurs observés : Points can be scored by one of four ways:.

Un essai est accordé lorsqu'un joueur aplatit le ballon dans la zone d'en-but de son adversaire derrière les poteaux. 5 points sont accordés.

Une transformation est un coup de pied libre accordé à l'équipe après un essai pour gagner 2 points de bonus. Un coup de pied réussi doit passer entre les poteaux supérieurs et la barre transversale du but.

Un coup de pied de pénalité rapportera à une équipe 3 points et est accordé à une équipe lorsque l'équipe adverse commet une infraction.

Un drop goal peut être botté à la main tant que le ballon rebondit d'abord et peut rapporter à une équipe 3 points.

Pour gagner le match, vous devez marquer plus de points que votre adversaire en 80 minutes. Les points peuvent être marqués par l'une des méthodes mentionnées ci-dessus.

Noms et indicateurs observés : Rules of Rugby.

Le match est divisé en deux mi-temps de 40 minutes avec une pause de 10 minute entre les deux. Le match ne comporte pas de temps additionnel et se terminera exactement à 80 minutes.

Chaque équipe peut commencer avec 15 joueurs et jusqu'à 7 remplaçants. Les joueurs qui ont quitté le terrain ne sont autorisés à revenir que s'ils ont été soignés pour une blessure.

Le terrain doit mesurer environ 100 mètres de long et 70 mètres de large avec au minimum une zone de ballon mort de 10 mètres. Le but en forme de H doit mesurer 6 mètres de large sans restriction de hauteur.

Le terrain comporte les marquages suivants : ligne médiane, ligne des 5 mètres, ligne des 22 mètres, ligne des 10 mètres et ligne de ballon mort. Un point de centre est également inclus pour relancer le jeu après un essai, une pénalité ou un drop goal.

Le match doit avoir un arbitre et deux juges de touche. Il incombe à l'arbitre de chronométrer, de prendre des décisions tout au long du match et de maintenir l'ordre sur le terrain. Les deux juges de touche peuvent assister l'arbitre dans ses décisions et également signaler à l'arbitre lorsque des joueurs sont en touche (hors des limites de jeu).

Le jeu s'arrête si un joueur est victime d'une faute, si le ballon sort du jeu ou si un essai ou un drop goal est marqué.

L'équipe défendante doit plaquer un joueur en l'agrippant et en le tirant au sol. Un plaquage ne peut pas être effectué au-dessus de la hauteur des épaules, sous peine pour l'arbitre d'accorder une faute.

Une fois que le ballon sort en touche, une touche est sifflée. Jusqu'à 7 joueurs peuvent participer à une touche et n'importe lequel de ces joueurs peut être soulevé afin de réceptionner le ballon lancé. Les deux équipes peuvent rivaliser pour gagner le ballon.

Une transformation, une pénalité ou un drop réussis ne se produisent que lorsque le joueur parvient à envoyer le ballon entre les poteaux au-dessus de la barre transversale. Si un joueur échoue, le ballon reste en jeu jusqu'à ce qu'il franchisse l'une des limites du terrain.

Les joueurs attaquants doivent rester derrière le ballon lorsqu'ils sont actifs, sous peine d'être signalés hors-jeu. Les joueurs qui n'interfèrent pas avec le jeu peuvent se trouver devant le ballon, mais doivent revenir derrière le ballon avant d'interférer à nouveau avec le jeu.

Noms et indicateurs observés : Officials and offences.

Il y a trois officiels de match : un arbitre et deux arbitres assistants. Les arbitres sont communément appelés « Sir ». Ces derniers, anciennement appelés juges de touche, avaient pour fonction principale d'indiquer quand le ballon était sorti en « touche » ; leur rôle s'est élargi et ils sont désormais censés assister l'arbitre dans plusieurs domaines, comme l'observation des fautes de jeu et la vérification des lignes de hors-jeu. En outre, pour les matchs des compétitions de haut niveau, il y a souvent un arbitre vidéo (TMO ; communément appelé « arbitre vidéo »), chargé d'aider à certaines décisions, relié à l'arbitre par radio. Les arbitres disposent d'un système de signaux de la main pour indiquer leurs décisions

Les infractions courantes incluent les plaquages au-dessus des épaules, l'effondrement d'une mêlée, d'un ruck ou

d'un maul, le fait de ne pas libérer le ballon lorsqu'on est au sol, ou d'être hors-jeu. L'équipe non fautive dispose de plusieurs options lorsqu'une pénalité lui est accordée : un coup de pied « tap », lorsque le ballon est frappé à très courte distance à la main, permettant au botteur de récupérer le ballon et de courir avec ; un punt, lorsque le ballon est frappé à longue distance à la main, pour gagner du terrain ; un coup de pied placé, lorsque le botteur tentera de marquer un but ; ou une mêlée. Les joueurs peuvent être expulsés (signalé par un carton rouge) ou temporairement suspendus (« sin-bin ») pendant dix minutes (carton jaune) pour jeu déloyal ou infractions répétées, et ne peuvent pas être remplacés.

Il arrive que des infractions ne soient pas relevées par l'arbitre pendant le match et celles-ci peuvent être « citées » par le commissaire aux citations après le match et faire l'objet de sanctions (généralement une suspension de plusieurs semaines) imposées au joueur fautif.

L'instance dirigeante internationale du rugby à XV (et des jeux associés tels que le rugby à sept) est World Rugby (WR). Le siège de WR se trouve à Dublin, en Irlande. WR, fondée en 1886, régit ce sport dans le monde entier et publie les lois et le classement du jeu. En février 2014, WR (alors connue sous le nom de IRB, pour International Rugby Board) comptait 119 unions parmi ses membres, 101 membres à part entière et 18 pays membres associés. Selon WR, le rugby à XV est pratiqué par des hommes et des femmes dans plus de 100 pays. WR contrôle la Coupe du monde de rugby, la Coupe du monde de rugby féminine, la Coupe du monde de rugby à sept, la série HSBC Sevens, la série HSBC Women's Sevens, le Championnat du monde des moins de 20 ans, le Trophée du monde des moins de 20 ans, la Nations Cup et la Pacific Nations Cup. WR organise des votes pour décider du lieu de chacune de ces épreuves, sauf dans le cas des Sevens World Series masculines et féminines, pour lesquelles WR conclut des contrats avec plusieurs unions nationales afin d'organiser des épreuves individuelles.

Six associations régionales, qui sont membres de WR, forment le niveau d'administration suivant ; ce sont :

Noms et indicateurs observés : Rugby Africa, formerly Confederation of African Rugby (CAR); Asia Rugby, formerly Asian Rugby Football Union (ARFU).

Rugby Americas North, anciennement North America Caribbean Rugby Association (NACRA)

Rugby Europe, previously Fédération Internationale de Rugby Amateur – Association Européenne de Rugby (FIRA-AER)

Noms et indicateurs observés : Oceania Rugby, formerly Federation of Oceania Rugby Unions (FORU).

Sudamérica Rugby, formerly Confederación Sudamericana de Rugby (South American Rugby Confederation, or CONSUR)

Il existe deux autres versions du rugby : le rugby à sept et le rugby à XIII.

Noms et indicateurs observés : Rugby Sevens.

Le rugby à sept (couramment appelé simplement sevens), et à l'origine connu sous le nom de rugby à sept, est une variante du rugby à XV dans laquelle les équipes sont composées de sept joueurs jouant des mi-temps de sept minutes, au lieu des 15 joueurs habituels jouant des mi-temps de 40 minutes. Le rugby à sept est administré par World Rugby, l'organisme responsable du rugby à XV dans le monde. Le jeu est populaire à tous les niveaux, avec des tournois amateurs et de clubs généralement organisés pendant les mois d'été. Le sevens est l'une des formes de rugby les plus largement réparties, et est populaire dans certaines parties de l'Afrique, de l'Asie, de l'Europe et des Amériques, et particulièrement dans le Pacifique Sud.

Le rugby à sept est sanctionné par World Rugby et se joue selon des règles similaires (avec les exceptions notées ci-dessous) et sur un terrain aux mêmes dimensions que le jeu à 15 joueurs. Alors qu'un match régulier de rugby

à XV dure au moins 80 minutes, un match normal de sept se compose de deux mi-temps de sept minutes avec une pause de deux minutes à la mi-temps.

Le rugby à sept se joue sur un terrain de rugby à XV standard. Le terrain mesure jusqu'à 100 mètres (330 ft) de long et 70 mètres (230 ft) de large. Sur chaque ligne de but se trouvent des poteaux en forme de H. Les poteaux sont sur la ligne de but. Contrairement au football américain, où les poteaux sont derrière la ligne de but.

Noms et indicateurs observés : Variations to the laws of the game.

Plusieurs variantes des règles s'appliquent au rugby à sept, principalement pour accélérer le jeu et tenir compte du nombre réduit de joueurs. Les principaux changements peuvent être résumés comme suit :

7 joueurs par équipe sur le terrain (au lieu de 15).

Cinq remplaçants, avec cinq remplacements (au lieu de 8 et 8).

Mi-temps de sept minutes (au lieu de mi-temps de 40 minutes, à quinze).

Maximum de deux minutes de mi-temps (au lieu de dix minutes).

Les matchs à égalité après le temps réglementaire se poursuivent en prolongation à la mort subite, en plusieurs périodes de 5 minutes.

Toutes les tentatives de transformation doivent être effectuées en drop (au lieu d'avoir la possibilité de tenter un coup de pied placé).

Les transformations doivent être tentées dans les 30 secondes suivant l'essai (au lieu de 90 secondes). Avant 2016, la limite était de 40 secondes.

Mêlées à trois joueurs (au lieu de huit joueurs).

Coups d'envoi : à sept, l'équipe qui vient de marquer effectue le coup d'envoi, plutôt que l'équipe qui a encaissé, comme à quinze.

Les cartons jaunes entraînent une suspension de 2 minutes (au lieu de 10 minutes) pour le fautif.

Les arbitres décident rapidement de l'avantage (où un seul jeu met généralement fin à l'avantage, contrairement à quinze).

Lors des grandes compétitions, des officiels supplémentaires sont présents (juges de touche dans l'en-but) pour juger la réussite des tirs au but, ce qui signifie que le jeu n'est pas retardé en attendant que les juges de touche se placent pour juger les tentatives de transformation.

Noms et indicateurs observés : Rugby league.

Le rugby à XIII, souvent appelé simplement league, est un sport de contact complet pratiqué par deux équipes de treize joueurs sur un terrain rectangulaire mesurant 68 m de large et 112–122 m de long. L'un des deux codes du rugby football, il est originaire du Nord de l'Angleterre en 1895 à la suite d'une scission avec la Rugby Football Union sur la question des paiements aux joueurs. Ses règles ont progressivement changé dans le but de produire un jeu plus rapide et plus divertissant pour les spectateurs.

Au rugby à XIII, les points sont marqués en portant le ballon et en le touchant au sol au-delà de la ligne d'essai de l'équipe adverse ; cela s'appelle un essai, et c'est la méthode principale de marquer. L'équipe adverse tente d'empêcher l'équipe attaquante de marquer des points en plaquant le joueur porteur du ballon. Outre les essais, des points peuvent être marqués en tapant des buts. Des drops peuvent être tentés à tout moment, et après un essai réussi, l'équipe qui marque obtient un coup de pied libre pour tenter un but avec une transformation pour des points supplémentaires. Des coups de pied au but peuvent également être accordés pour des pénalités.

Noms et indicateurs observés : Comparison with rugby union.

Le rugby à XIII et le rugby à XV sont des sports distincts avec de nombreuses similitudes et une origine commune. Les deux ont les mêmes règles fondamentales, se jouent pendant 80 minutes et comportent un ballon de forme ovale et des poteaux en forme de H. Les deux ont des règles selon lesquelles le ballon ne peut pas être passé en avant, et le laisser tomber en avant entraîne une mêlée. Les deux utilisent les essais comme méthode centrale de marquer et les coups de pied de transformation, les buts sur pénalité et les drops comme méthodes supplémentaires de marquer. Cependant, il existe des différences dans le nombre de points que vaut chaque méthode.

L'une des principales différences réside dans les règles de possession. Lorsque le ballon sort en touche, la possession au rugby à XV se dispute par une touche, tandis qu'au rugby à XIII une mêlée relance le jeu. La moindre importance accordée à la contestation de la possession signifie que le jeu s'arrête moins fréquemment au rugby à XIII, le ballon étant généralement en jeu pendant 50 des 80 minutes contre environ 35 minutes pour le rugby à XV professionnel. D'autres différences incluent qu'il y a moins de joueurs au rugby à XIII (13 contre 15) et des règles différentes pour le plaquage. Le rugby à XV a des règles plus détaillées que le rugby à XIII et a moins changé depuis la scission de 1895.

L'historien du rugby à XIII Tony Collins a écrit que, depuis que le rugby à XV est devenu professionnel au milieu des années -1990, il a de plus en plus emprunté des techniques et des tactiques au rugby à XIII. Les similitudes inhérentes entre le rugby à XIII et le rugby à XV ont parfois conduit à la pratique de matchs hybrides expérimentaux utilisant un mélange des règles des deux sports.

Noms et indicateurs observés : Rugby League, Rugby Union.

a. Les paris sont acceptés hors prolongation, sauf indication contraire, pour le temps réglementaire (80 minutes plus temps additionnel).

b. Si le match a été interrompu pendant plus de 24 heures (avant match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sont sujets à remboursement, à l'exception des paris dont les résultats étaient clairement déterminés au moment de l'interruption du match.

c. Si l'heure de début du match est reportée de plus de 24 heures (avant match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sont remboursés. Exception : si, lors du report du match, une nouvelle date et heure du match ont été immédiatement fixées, selon lesquelles le match sera joué pendant la même semaine de jeu que celle initialement prévue (du lundi au dimanche, heure GMT), tous les paris sur ce match restent valables.

Noms et indicateurs observés : d. The following positions are offered for rugby betting:.

Il est proposé de déterminer l'issue du match. Les paris sont acceptés sur le temps réglementaire.

Si, à l'issue du match, le nombre total de buts marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu. De même, pour le total individuel d'une équipe ou d'un joueur.

Noms et indicateurs observés : 4. Double outcome.

1X - le pari est gagnant si, à l'issue du match, l'équipe 1 a gagné ou un match nul a été constaté ;

X2 - le pari est gagnant si, à l'issue du match, l'équipe 2 a gagné ou un match nul a été constaté ;

Il est proposé de déterminer si le nombre de buts marqués par cette équipe sera supérieur ou inférieur au paramètre spécifié.

Si, à l'issue du match, le nombre total de buts marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu.

Seuls les points marqués contre l'équipe adverse et officiellement accordés par l'arbitre comptent.

Tous les points marqués par les équipes contre leur propre but sont comptés comme des points marqués par l'équipe adverse.

Noms et indicateurs observés : 6. Tournament Winner.

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

Noms et indicateurs observés : 7. Total odd / even.

Si le résultat du match est 0:0, les paris seront réglés comme pairs.

Noms et indicateurs observés : 8. First half / match.

Il est proposé de déterminer le résultat de la première mi-temps et du match entier.

Dans la ligne, en premier lieu figure le résultat de la première mi-temps, en second - le match entier.

Noms et indicateurs observés : 9. Who will take the first point.

Les paris sur le joueur qui marque le premier but valide du match sont gagnants.

Si pendant le match le joueur n'est pas entré sur le terrain, tous les paris sur lui pour cette position sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : 10. To qualify.

Le pari est calculé uniquement après la fin du dernier match de la série de ce tour du tournoi avec la participation des équipes indiquées.

Le pari est gagné uniquement si l'équipe indiquée atteint le tour suivant de la compétition, quel que soit le résultat avec lequel n'importe quel match intermédiaire / période de temps de ce tour de compétition s'est terminé.

Noms et indicateurs observés : Rugby sevens.

a. Les paris sont acceptés sans tenir compte des prolongations, sauf indication contraire, sur le temps réglementaire (Durée du match - 2 mi-temps de 7 minutes chacune avec une pause de 1 minutes entre elles (en finale - 2 mi-temps de 10 minutes avec une pause entre les mi-temps de 2 minutes) Si nécessaire, un temps additionnel est accordé - 5 minutes Si l'une des équipes y parvient, le jeu est arrêté.

b. Si le match a été interrompu pendant plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sont sujets à remboursement, à l'exception des paris dont l'issue était clairement déterminée au moment de l'interruption du match.

c. Si l'heure de début du match est reportée de plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), les paris sont remboursés. Exception : si, lors du report du match, une nouvelle date et heure du match ont été immédiatement fixées, selon lesquelles le match sera joué pendant la même semaine de jeu que prévu initialement (du lundi au dimanche, GMT heure), tous les paris sur ce match restent valables.

Si, à l'issue du match, le nombre total de buts marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu. De même, pour le total individuel d'une équipe ou d'un joueur.

Si le handicap ne comporte que deux options (uniquement handicap 1 ou handicap 2, sans l'option « Match nul »), en cas de score égal en tenant compte du handicap, un remboursement a lieu (quelle que soit la période du match pour laquelle il est proposé de placer un pari).

4. D'autres types de paris non listés ci-dessus peuvent être proposés.

Noms et indicateurs observés : Volleyball Rules.

Des variantes du jeu de volley-ball circulent depuis environ 1895. Le jeu a évolué depuis lors et c'est en 1964 que ce sport a fait son entrée aux premiers Jeux olympiques. Le sport compte aujourd'hui une audience mondiale, avec des nations du monde entier qui s'affrontent professionnellement. Le sommet de ce sport se situe aux Jeux olympiques, où les meilleurs joueurs sont souvent à l'honneur.

Noms et indicateurs observés : Game objective.

Le but du volley-ball est de frapper le ballon par-dessus le filet (en utilisant uniquement les mains) qui traverse le centre du terrain, tout en essayant de le faire rebondir dans le camp adverse. L'équipe adverse doit tenter d'empêcher le ballon de rebondir avant de le renvoyer. Les matchs se jouent au meilleur des 3 ou 5 sets et l'équipe qui remporte le plus de sets à la fin du match gagne.

Chaque équipe compte 6 joueurs sur le terrain à tout moment. Des remplaçants peuvent être utilisés tout au long du match. Il n'existe pas d'équipes professionnelles mixtes. Chaque joueur occupe une position soit dans la zone d'attaque (près du filet), soit dans la zone de défense (à l'arrière du terrain). Trois joueurs se trouvent dans chaque zone et tournent dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque point.

Le terrain est de forme rectangulaire et mesure 18 m x 9 m. Un filet de 2.43 m de haut traverse le terrain, le ballon mesurant 8 pouces de diamètre et pesant entre 9 et 10 onces. Autour des limites du terrain se trouve une zone hors limites et si le ballon rebondit dans ces zones, un point est attribué à l'équipe adverse.

Chaque équipe dispose de deux temps morts par set de 30 secondes chacun. Après chaque set, le nombre de temps morts revient à deux, quel que soit le nombre utilisé auparavant.

Pour marquer un point, le ballon doit toucher le sol dans la section délimitée du camp adverse. Vous pouvez également marquer un point si votre adversaire ne parvient pas à toucher la section délimitée dans votre camp ou si votre adversaire envoie le ballon dans le filet. Un point peut être marqué sur le service de l'une ou l'autre équipe.

Le joueur qui sert doit le faire depuis derrière la ligne de fond et peut utiliser un geste par-dessus ou par-dessous l'épaule et frapper uniquement avec la main. Une fois le service effectué, le serveur peut rejoindre son équipe en jeu et disputer le point.

Chaque équipe est autorisée à toucher le ballon trois fois avant que celui-ci ne doive être renvoyé. Un joueur n'est pas autorisé à toucher le ballon deux fois de suite. Si le ballon touche la ligne de limite, il est considéré comme en jeu. L'équipe défensive peut sauter et tenter de bloquer le ballon qui revient de son côté du terrain. Si une tentative de blocage est effectuée et que le ballon rebondit dans le camp adverse, un point est attribué. Si après le blocage le ballon rebondit hors du terrain, un point est attribué à l'équipe adverse.

Chaque manche se joue en 25 points et doit être gagnée avec deux points d'écart. Si les scores atteignent 24-24, la manche se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe mène de deux points.

Tous les matchs de toutes les catégories se composent de 5 sets ; si le score est à égalité 2:2, les équipes jouent un cinquième set (réduit). Le cinquième set peut également être joué après qu'une équipe a remporté les deux sets (2:0), mais cela n'affecte pas le résultat final. Le cinquième set se joue jusqu'à 15 points.

Pour gagner la partie, vous devez marquer plus de points que vos adversaires. On joue généralement au meilleur des 3 ou 5 sets et les vainqueurs sont la première équipe à atteindre le nombre de sets requis.

Noms et indicateurs observés : Rules of Volleyball.

Chaque équipe se compose de 6 joueurs et 6 remplaçants. Les joueurs peuvent être remplacés à tout moment, mais s'ils doivent revenir, ils ne peuvent être échangés qu'avec le joueur qui les a remplacés.

Chaque équipe peut toucher le ballon jusqu'à trois fois avant que celui-ci ne doive être renvoyé. L'équipe défensive peut ensuite tenter de bloquer ou de renvoyer le ballon en le frappant à nouveau au maximum trois fois.

Les manches se jouent jusqu'à 25 points et doivent être gagnées avec 2 points d'écart.

Noms et indicateurs observés : Violations will be called for the following:.

Franchir la ligne de fond au moment de servir le ballon.

Le ballon touche le filet et ne parvient pas à passer par-dessus (si le ballon touche le filet et passe quand même par-dessus, cela est parfaitement légal).

Les joueurs ne sont pas autorisés à porter, paumer ou courir avec le ballon.

Les joueurs ne doivent pas toucher le filet avec une quelconque partie du corps. Si l'on considère que c'est le filet qui les a touchés plutôt que l'inverse, cela est acceptable.

Le ballon ne peut pas passer sous le filet.

Les joueurs ne peuvent pas passer les mains au-dessus du filet pour frapper le ballon.

Noms et indicateurs observés : Libero.

Le libéro est un joueur spécialisé dans les compétences défensives : le libéro doit porter un maillot d'une couleur contrastant avec celle de ses coéquipiers et ne peut ni bloquer ni attaquer le ballon lorsqu'il est entièrement au-dessus de la hauteur du filet. Lorsque le ballon n'est pas en jeu, le libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière, sans préavis aux officiels.

Le libéro moderne assume souvent le rôle de second passeur. Lorsque le passeur récupère le ballon, le libéro est généralement responsable de la deuxième balle et effectue des passes à l'attaquant de la ligne avant. Le libéro ne peut fonctionner comme passeur que sous certaines restrictions. Pour effectuer une passe par-dessus l'épaule, le libéro doit se tenir derrière la ligne des 3 mètres (et ne pas marcher dessus) ; sinon, le ballon ne peut pas être attaqué au-dessus du filet devant la ligne des 3 mètres. Une passe par-dessous est autorisée depuis n'importe quelle partie du terrain.

Le libéro est, en général, le joueur défensif le plus habile de l'équipe. Il existe également une feuille de suivi du libéro, où les arbitres ou l'équipe d'arbitrage doivent consigner les entrées et sorties du libéro. Selon les règles FIVB, deux libéros sont désignés au début du jeu, dont un seul peut être sur le terrain à tout moment.

Noms et indicateurs observés : The ball.

La réglementation FIVB stipule que le ballon doit être sphérique, fabriqué en cuir ou en cuir synthétique, avoir une circonférence de 65–67 cm, un poids de 260–280 g et une pression intérieure de 0.30–0.325 kg/cm2. D'autres instances dirigeantes ont des réglementations similaires.

Un ballon de volley-ball standard est utilisé lors de tous les matchs (Mikasa MVA 200).

Les officiels de volley-ball qui composent l'équipe d'arbitrage sont le premier arbitre, le second arbitre, le marqueur, le marqueur assistant et les juges de ligne. Le premier arbitre est en charge du début du match jusqu'à la fin. Le premier arbitre a autorité sur tous les autres membres de l'équipe d'arbitrage.

1. Si le match a commencé, mais ne s'est pas terminé pour une raison quelconque, alors pour le calcul, vous devez attendre 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), après quoi tous les paris sur ce match, à l'exception des paris qui ont déjà eu lieu, sont sujets à remboursement (calculé avec un facteur de 1).

2. Si la date de début d'un match est reportée d'une période inférieure à 24 heures, tous les paris sur ce match

sont maintenus. Sinon, les paris sur ce match sont remboursés.

Le handicap et le total pour un match de volley-ball sont indiqués en points, sauf indication contraire dans le marché.

Lors d'un match de volley-ball, 1-4 sets sont joués jusqu'à 25 points, sauf indication contraire. Le set décisif (5e) se joue jusqu'à 15 points.

Il existe trois formats de match en sets. Les premiers 1-2 sets se jouent jusqu'à 25 points, sauf indication contraire. Le set décisif (3e) se joue jusqu'à 15 points.

Pari « score ». Dans la ligne, les colonnes correspondantes sont intitulées : 3:0 ; 3:1, etc.

Si les règles du match sont modifiées (1-4 sets ont été joués jusqu'à 21 points ou inversement), alors les paris sur :

Noms et indicateurs observés : the victory of the team in the match;; the victory of the team in the set;; the exact score of the match;.

sont calculés selon les cotes acceptées, et tous les autres paris sont remboursés.

Si, par décision des juges, l'une des équipes subit un retrait de point, les paris seront calculés conformément à cette décision des juges.

Total de sets dans le match. Il est nécessaire de déterminer si les équipes joueront plus ou moins que le nombre de sets spécifié dans le match. Si le match a été interrompu et n'a pas repris après 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), alors les paris sur cette position sont remboursés.

Vainqueur de la phase de groupes. Le pari est calculé uniquement après la fin de tous les matchs du groupe spécifié dans ce tour du tournoi. Les décisions judiciaires et autres visant à annuler/modifier les résultats du tournoi, prises après la fin de ce tour de compétition, ne sont pas prises en compte. Si l'équipe sur laquelle le pari a été placé a été disqualifiée ou a refusé de participer à la compétition, tous les paris sur cette équipe sont considérés comme perdus.

Noms et indicateurs observés : 253; 1403; 225; 556; 275; 113; Gt Sports League,; Gt Premier League; 11:30; Arsenal FC (Walnut); Manchester United FC (Scorpion); 1.36; 2.16; 1.52; Manchester City FC (Thug); AFC Bournemouth (Kenzo); 6.40; 1.63; 1.38; 1.99; 7.5; 1.62; Gt Champions League 4; Villarreal CF (Carlos); PSV Eindhoven (Jose); 1.48; 1.43; 4.5; Aston Villa (Fred); Sporting Cp (Vendetta); 2.35; EAdriatic League,; Champions League; 4.95; 1.87; 6.5; FC Barcelona (Pascal); 5.40; 1.72; International; Belgium (Oliver); 5.50; 1.64; 5.5; International Clubs,; AFC Champions League Elite, East Region; 11:45; Newcastle Jets; Shanghai Sipg; 3.52; 1.83; 1.94; 1.77; +214; 1.53; 2.14; VfB Stuttgart (Habibi); 4.45; 4.90; 1.57; 2.80; 6.25; 11:50; China,; U20 China League; 12:00; Henan U20; Wuhan Three Towns U20; 3.46; 1.47; Myanmar,; U20 League; 13:00; Shan United FC U20; Yangon City FC U20; 5.09; 2.65; 14:00; Vissel Kobe; Ratchaburi; 6.28; 11.27; 1.04; 1.08; 4.38; +149; Jeonbuk Motors; Johor Darul Ta'zim FC; 2.83; 2.27; 2.06; +147; International Youth,; UEFA Youth League; Bodo/Glimt U19; Lille U19; 19.55; 8.60; 4.12; 1.03; 1.01; +129.

Noms et indicateurs observés : 30'.

Notre société propose des paris sur les sports mécaniques suivants : Formule 1, Rallye, Moto, Nascar, Speedway, DTM, Rallycross, Indycar, Red Bull Air Race, Supercars, Formule 2, Formule E.

La Formule One est une catégorie de course sur circuit fermé de Grand Prix en monoplace et à roues découvertes, régie par la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA), et actuellement organisée par la société privée Formula One Group. Le règlement de la formule contient un ensemble de règles très strictes qui régissent la puissance, le poids, la taille et la conception des véhicules. Les règles autorisent toutefois certaines variations.

Le rallye est une forme de sport automobile qui se déroule sur des routes publiques ou privées avec des voitures

de série modifiées ou des voitures spécialement construites homologuées pour la route. Il se distingue par le fait qu'il ne se déroule pas sur un circuit, mais selon un format point à point dans lequel les participants et leurs copilotes conduisent entre des points de contrôle définis (étapes spéciales), en partant à intervalles réguliers d'un ou plusieurs points de départ. Les rallyes peuvent être remportés par la vitesse pure dans les étapes ou encore en réalisant un temps de parcours idéal prédéterminé dans les étapes.

Noms et indicateurs observés : Bikes.

La course de motocycles (aussi appelée course de motos) est le sport motocycliste consistant à courir sur des motocycles. Les principales variétés comprennent la course sur route et la course hors route, toutes deux soit sur circuits soit sur parcours ouverts, ainsi que la course sur piste. D'autres catégories incluent les courses de côte, les courses de dragsters et les essais de record de vitesse terrestre.

Noms et indicateurs observés : Nascar.

La National Association for Stock Car Auto Racing (NASCAR) est une société américaine d'homologation et d'exploitation de courses automobiles, surtout connue pour les courses de stock cars. Cette société privée a été fondée par Bill France Sr. en 1948, et son fils, Jim France, en est le CEO depuis août 6, 2018. La société a son siège à Daytona Beach, en Floride. Chaque année, NASCAR homologue plus de 1,500 courses sur plus de 100 circuits dans 48 États des US ainsi qu'au Canada, au Mexique et en Europe.

Le speedway motocycliste, généralement appelé speedway, est un sport motocycliste dans lequel quatre et parfois jusqu'à six pilotes s'affrontent sur quatre tours dans le sens antihoraire d'un circuit ovale. Les motocycles sont des machines spécialisées qui n'utilisent qu'une seule vitesse et n'ont pas de freins ; la course se déroule sur une piste ovale plate constituée généralement de terre, de schiste peu compacté ou de roche concassée (surtout utilisée en Australie et en Nouvelle-Zélande). Les concurrents utilisent cette surface pour faire glisser leurs machines latéralement, en dérapage contrôlé ou en travers dans les virages. Sur les sections droites de la piste, les motocycles atteignent des vitesses allant jusqu'à 70 miles par heure (110 km/h).

Noms et indicateurs observés : DTM.

Le Deutsche Tourenwagen Masters (DTM, German Touring Car Masters}) est un championnat de voitures de tourisme homologué par ITR e.V., affilié à la DMSB-FIA depuis 1984. Le championnat est basé en Allemagne, avec des manches ailleurs en Europe, et met en course une voiture de course silhouette basée sur une voiture de route produite en série.

À partir de 2000, le nouveau DTM poursuit l'ancien Deutsche Tourenwagen Meisterschaft (Championnat allemand de voitures de tourisme) et le ITC (Championnat international de voitures de tourisme), qui avaient été interrompus après 1996 en raison de coûts élevés.

Noms et indicateurs observés : Rallycross.

Le rallycross est une forme de course automobile de type sprint, disputée sur un circuit fermé à surfaces mixtes, avec des voitures de série modifiées ou des voitures de route spécialement construites, similaires aux World Rally Cars. Il est principalement populaire dans les pays nordiques, aux Pays-Bas, en Belgique, en France et en Grande-Bretagne. Un type de rallycross peu coûteux et de niveau d'entrée est le folkrace suédois ou son équivalent norvégien, appelé bilcross. Le folkrace est surtout populaire en Finlande, où il a été fondé à la fin des années 60. En Europe, le rallycross peut aussi désigner la course de buggies radiocommandés tout-terrain à l'échelle 1:8.

Noms et indicateurs observés : IndyCar Series.

Une série a vu le jour le 12 juin 1909 à Portland, en Oregon, lors de sa première course. Peu après, l'Indianapolis

Motor Speedway a ouvert en 1909 et a accueilli des courses allant de 50 à 200 miles. Sa course phare est l'Indianapolis 500, qui a débuté le 11 mai 1911, et une tradition est née. Aujourd'hui, l'Indycar gère un calendrier complet avec plus de 20 équipes et 40 pilotes différents. Le calendrier actuel comprend 15 circuits au cours de 17 courses par saison. Josef Newgarden a été couronné champion en titre de l'Indycar Series en septembre 2019.

Noms et indicateurs observés : Red Bull Air Race.

La Red Bull Air Race, créée en 2003 par Red Bull GmbH, était une série internationale de courses aériennes dans laquelle les concurrents doivent parcourir un parcours d'obstacles exigeant dans le temps le plus rapide. Les pilotes volent individuellement contre la montre et doivent effectuer des virages serrés à travers un parcours de slalom composé de pylônes, appelés « Air Gates ».

Les courses se déroulent principalement au-dessus de l'eau près des villes, mais aussi sur des aérodromes ou des merveilles naturelles. Elles sont accompagnées d'un programme de soutien composé de vols de démonstration. Les courses se déroulent généralement le week-end, le premier jour étant consacré aux qualifications, puis aux finales à élimination directe le lendemain. Les événements attirent de grandes foules et sont diffusés, en direct et en différé, dans de nombreux pays.

Noms et indicateurs observés : Supercars.

Le Supercars Championship est une catégorie de course de voitures de tourisme en Australie, disputée comme série internationale selon la réglementation de la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA).

Noms et indicateurs observés : Formula 2.

La Formule Two, abrégée F2, également appelée Formule 2, est un type de course de formule à roues découvertes codifié pour la première fois en 1948. Elle a été remplacée en 1985 par la Formule 3000, mais relancée par la FIA de 2009 à 2012 sous la forme du Championnat de Formule Two FIA. Le nom est revenu en 2017 lorsque l'ancienne série GP2 est devenue le Championnat de Formule 2 FIA.

La Formule E est une catégorie de course automobile à roues ouvertes qui n'utilise que des voitures à propulsion électrique. La série a été conçue en 2012, et le championnat inaugural a débuté à Pékin le 13 septembre 2014. La série est également sanctionnée par la FIA et court avec une combinaison châssis/batterie monotype, les constructeurs étant autorisés à développer leurs propres groupes motopropulseurs électriques. La série a gagné une traction significative ces dernières années.

Noms et indicateurs observés : General rules:; 1. Vehicles:.

Tous les pilotes doivent participer à la course avec la même série de voitures de course aux caractéristiques physiques identiques. e. FVR V8SC 2019

Tous les véhicules doivent avoir les mêmes aides au pilotage activées / désactivées. c.-à-d. Dégâts activés, pas de contrôle de traction, pas d'ABS, etc.

Les pneus des véhicules peuvent être limités à une seule option ou plusieurs pneus peuvent être autorisés. Consultez un employé de Racecentre pour obtenir la liste des pneus autorisés pour votre ligue / série de course

Les réglages des véhicules peuvent être dictés par le personnel de Racecentre – c.-à-d. que le personnel peut vous autoriser à modifier vos réglages ou il peut s'agir d'un réglage fixe selon votre série.

Noms et indicateurs observés : 2. Qualifying Etiquette & Rules.

Les séances de qualification seront privées. Cela signifie que vous ne verrez aucune autre voiture pendant la séance.

Un pilote doit conduire uniquement dans les limites de la piste. Tout pilote surpris à couper des virages /

chicanes peut faire l'objet d'une pénalité.

Un pilote ne peut pas avoir plus de deux roues hors de la piste de course pour que le tour compte pour son temps de qualification. Des pénalités seront infligées après la course après analyse des replays en cas d'infraction.

Si un pilote coupe un virage / une chicane, il est conseillé d'abandonner le tour pour éviter le risque d'une pénalité après la course.

Noms et indicateurs observés : 3. Racing Etiquette & Rules:.

a. Une fois qu'un pilote est sur la grille, il doit maintenir la pédale de frein jusqu'à ce que les feux de départ s'allument (généralement un feu rouge s'allumera, ce qui indique que le départ de la course est imminent).

Tout « rampage » sur la grille de départ peut entraîner une pénalité.

Les pilotes ne doivent pas percuter ou forcer leurs adversaires hors de la piste ; si un pilote enfreint cet article, il peut être disqualifié ou pénalisé après la course.

Les pilotes ne doivent pas couper les virages / chicanes. Des pénalités après la course s'appliqueront pour cette infraction.

Si le premier tour de la course voit plusieurs pilotes éliminés / dans les graviers, la course peut être interrompue par un drapeau rouge et redémarrée par un employé de Racecentre.

Dans des conditions de course, toute voiture qui, selon les rapports, en percute une autre recevra une pénalité basée sur la gravité de l'accident / de la conduite dangereuse.

S'il y a des divergences dans l'étiquette de course, nous nous référerons au Supercars, FIA ou au manuel des règles Blancpain pour plus de précisions.

Noms et indicateurs observés : 4. RFactor Rules:.

Un pilote ne doit en aucun cas modifier les aides au pilotage ou les réglages. Un employé de Racecentre le fera si la série de la ligue permet des modifications.

La modification de la configuration de la voiture et des pneus ne peut être autorisée que si la série de la ligue l'active. Le personnel de Racecentre définira les règles pour chaque ligue / série.

Noms et indicateurs observés : 5. League Points System:.

Les points seront attribués de manière cohérente conformément aux règles de la série de la ligue.

Noms et indicateurs observés : 6. Flag Rules:.

Les pilotes doivent obéir aux règles des drapeaux de leur série de course. Des pénalités s'appliquent à ceux qui ne le font pas.

Des drapeaux noirs peuvent être en vigueur ; si un pilote voit un drapeau noir sur son écran, il doit immédiatement arrêter son véhicule pour éviter la disqualification.

Des drapeaux bleus peuvent être en vigueur ; si un pilote voit un drapeau bleu, il doit laisser passer le(s) véhicule(s) suivant(s) car il a été pris un tour.

Si le drapeau bleu reste affiché, cela signifie qu'un pilote doit laisser passer toutes les voitures derrière lui. Bloquer des voitures à un tour plus avancé que le vôtre dans la course peut entraîner des pénalités pour avoir gêné ce pilote.

Noms et indicateurs observés : 7. Pit Lane Rules & Etiquette:.

a. Les pilotes doivent entrer et sortir de la voie des stands en file. Forcer un ou plusieurs autres pilotes vers des obstacles peut entraîner une pénalité après la course.

Les pilotes doivent activer le limiteur de la voie des stands lorsqu'ils se trouvent dans la voie des stands. Le non-respect de cette règle peut entraîner des pénalités en jeu.

À la sortie des stands se trouve un feu avec des lumières verte, rouge et bleue. Les lumières bleues, lorsqu'elles clignotent, indiquent qu'une voiture arrive sur la ligne de départ/arrivée à pleine vitesse. Un pilote dans la voie des stands doit attendre que les lumières bleues cessent de clignoter avant de sortir de la voie des stands. Tout incident lié à l'entrée ou à la sortie de la voie des stands peut entraîner de lourdes pénalités.

Noms et indicateurs observés : 8. General Driving Etiquette and Rules:.

L'aspiration n'est pas conseillée en sim racing, en raison de possibles problèmes de lag. Les erreurs de pilotage rendent l'approche très proche d'une autre voiture risquée. Par conséquent, tout pilote qui provoque un contact en suivant une autre voiture sera tenu responsable. Des pénalités peuvent s'appliquer, sauf s'il existe des preuves claires que la voiture devant conduisait de manière erratique ou a ralenti soudainement.

Si le drapeau bleu vous est montré, quittez la trajectoire de course dès que possible dans la mesure du raisonnable et ne faites aucun mouvement erratique. Surveillez vos rétroviseurs pour déterminer de quel côté la voiture va vous dépasser. Une fois la voiture suiveuse proche, ralentissez suffisamment pour lui permettre de vous dépasser en toute sécurité. N'accélérez pas avant d'être sûr que la voiture suiveuse vous a dépassé et est dégagée.

Lorsque vous dépassez un pilote attardé, la méthode la plus sûre est de rester derrière et sur un côté de la voiture plus lente afin qu'elle puisse vous voir entièrement dans ses rétroviseurs. Ne vous engagez pas dans un dépassement avant de leur avoir laissé amplement le temps de s'écarter de votre trajectoire avant de vous engager. Soyez courtois et remerciez le pilote en l'appelant ou après la session. Le respect mutuel fait de meilleurs pilotes.

Les pilotes doivent s'assurer que la piste est dégagée avant de réintégrer la piste ou de reprendre la trajectoire de course, ou après s'être remis d'un tête-à-queue. Cela inclut le passage sur l'herbe, les demi-têtes-à-queue, les têtes-à-queue complets, la perte temporaire de contrôle ou la perte totale de contrôle. Ne pas réintégrer le circuit en toute sécurité peut entraîner des pénalités.

Il est de la responsabilité de chaque pilote de conduire proprement quelle que soit la situation. Si vous ne pouvez pas rester sur la piste (que ce soit en raison de dommages à la voiture, de problèmes de manette, etc.), vous devez garer votre voiture et alerter un membre du personnel de Racecentre pour vous aider dans votre situation.

Les pilotes qui accrochent un adversaire auront beaucoup plus de chances d'éviter une pénalité s'ils attendent que l'autre voiture reprenne sa position. Si un adversaire doit passer aux stands pour des réparations, vous devez également le suivre dans la voie des stands et activer votre limiteur sur toute la longueur de la voie avant de rejoindre la course. Votre geste sportif pourra être pris en considération et une pénalité pourra ne pas s'appliquer. Faire le contraire entraînera une pénalité certaine après la course.

La participation à la compétition de la ligue Racecentre implique une bonne connaissance et compréhension de toutes les règles énumérées ici (1A – 8G). La conduite dangereuse, la conduite persistante irréaliste (aides au pilotage) ou l'abus flagrant des règles peuvent entraîner des pénalités en temps, une disqualification, des interdictions de course et l'exclusion de la compétition. Généralement, nous préférons avertir les pilotes avant de prendre des mesures sérieuses, mais nous les appliquons.

Noms et indicateurs observés : 9. Incident Reporting:.

Le personnel de Racecentre est là pour faciliter l'organisation d'une soirée de ligue. Cela implique :

Noms et indicateurs observés : Making sure the equipment is suitable; Ensuring mods have been uploaded and tested.

Tout abandon ou problème mécanique pendant la soirée est pris en charge.

Le personnel n'est pas là pour traiter les incidents de conduite pendant les épreuves de course.

NB : les violations des règles ANY, les accidents ou les problèmes pendant une course doivent être signalés après la course et un comité décidera des résultats de toute plainte le lendemain (avant la publication des résultats).

Noms et indicateurs observés : c. Complainants need to provide the following in writing on the night:; Event name and date; Race number; Lap number; Persons involved.

Détails de l'incident.

Noms et indicateurs observés : 10. Hot Lapping/Dash for Cash Rules:.

Toutes les aides au pilotage, à l'exception de l'embrayage automatique, doivent être désactivées. Un pilote ne doit en aucun cas modifier les aides au pilotage.

Les dommages doivent être réglés à un minimum de 50 %.

Un pilote peut régler la voiture.

La consommation de carburant est désactivée.

L'usure des pneus est normale.

Le pilote doit informer le personnel de Racecentre qu'il tente un tour ou un certain nombre de tours.

Un employé de Racecentre peut à tout moment vérifier si les aides ont été modifiées, et une disqualification immédiate de l'épreuve et de toute épreuve future aura lieu si des modifications ont été apportées.

Le pilote doit informer le personnel s'il a enregistré un temps à consigner.

Les images de rediffusion seront vérifiées pour la coupe des virages / chicanes. Le tour sera disqualifié si plus de deux roues sont hors du circuit de course.

Une tentative pour le Dash For Cash ne peut pas être faite conjointement avec une autre ligue, sauf si le participant s'est retiré prématurément de l'épreuve en raison de DNF ou DQ.

a. Ces règles s'appliquent à la Formule 1, au Rallye, aux Motos, à la Nascar, au Speedway, à DTM, au Rallycross, à l'Indycar, à la Red Bull Air Race, aux Supercars, à la Formule 2, à la Formule E, etc.

b. Les places des pilotes, ainsi que la répartition des points des équipes, sont déterminées selon le protocole final officiel publié immédiatement après la fin de la course. Les disqualifications des pilotes et les modifications du protocole intervenues après la course par la société de paris ne sont pas prises en compte.

c. Le vainqueur de tous les paris de qualification sera déterminé par le temps de qualification officiel annoncé par la fédération dirigeante respective pour ce tournoi.

d. Les pilotes qui entrent dans le tour de chauffe sont automatiquement classés comme ayant pris le départ de la course.

Noms et indicateurs observés : e. The following types of bets on motorsport are accepted:; 1. Winner of the race.

Le vainqueur est le pilote qui prend la première place dans le protocole final de la course. Si le pilote désigné n'a pas pris part à la course, un remboursement est effectué sur les cotes placées sur lui pour cette position.

Noms et indicateurs observés : 2. Top-3.

Il est nécessaire de déterminer lequel des pilotes entrera dans le top 3 à la fin de la course. Si le pilote désigné n'a pas pris part à la course, un remboursement est effectué sur les cotes placées sur lui pour cette position.

Noms et indicateurs observés : 3. Championship Winner.

Si le pilote désigné n'a pris part à aucune course de ce championnat, un remboursement est effectué sur les cotes placées sur lui pour cette position.

Noms et indicateurs observés : 4. Top-3 in championship.

Il est nécessaire de déterminer lequel des pilotes entrera dans le top 3 à la fin de ce championnat. Si le pilote désigné n'a pris part à aucune course de ce championnat, un remboursement est effectué sur les cotes placées sur lui pour cette position.

Noms et indicateurs observés : 5. Winner of the Constructors' Cup.

Il est nécessaire de déterminer quelle équipe remportera la Coupe des constructeurs lors de la saison spécifiée. Si l'une des équipes indiquées est disqualifiée ou cesse de participer au championnat pour quelque raison que ce soit, tous les paris sur cette équipe restent en vigueur ; toutefois, si le refus / la disqualification est survenu avant le début de la saison, tous les paris sur cette équipe pour cette position sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : 6. Head2head (Racer).

Dans les paires proposées, il est nécessaire de nommer le pilote qui réalisera la meilleure performance. Dans ce cas, le meilleur est le pilote qui a pris la place la plus élevée dans le protocole final. Si les deux pilotes abandonnent, alors le meilleur est celui qui a parcouru le plus de tours. Si les deux pilotes abandonnent au même tour, les paris seront remboursés. Si l'un des pilotes quitte la course, le pilote qui termine la course est considéré comme le meilleur. Si un pilote a parcouru plus de tours mais a été disqualifié pendant la course, alors tout autre athlète non disqualifié est considéré comme le meilleur (même s'il a parcouru moins d'un tour dans la course). Si les deux pilotes sont disqualifiés pendant la course, le pari sera remboursé.

Noms et indicateurs observés : 7. Head2head teams.

Il est nécessaire de déterminer quelle équipe marquera le plus de points. Si les deux équipes n'ont marqué aucun point, alors la meilleure est l'équipe dont le nombre total de places occupées par les pilotes est inférieur à celui de l'autre. Si au moins un des pilotes de cette équipe a pris part à la course, tous les paris sur cette position restent valables. Sinon, les cotes sur cette position sont remboursées.

Noms et indicateurs observés : 8. Full distance, not full distance.

Il est proposé d'indiquer si un pilote donné quittera ou non la course. En même temps, un pilote qui a quitté la distance plusieurs tours avant l'arrivée, mais classé selon les résultats de la course avec un retard d'un certain nombre de tours sur le leader selon le protocole officiel, est considéré comme ayant complètement terminé la course.

Si le pilote désigné n'a pas pris part à la course, un remboursement est effectué sur les paris placés sur lui pour cette position.

Les places des pilotes sont déterminées selon le protocole final officiel publié immédiatement après la fin de la course. Les disqualifications des pilotes et les modifications du protocole suivant la course ne sont pas prises en compte par la société de paris.

Noms et indicateurs observés : 9. Fastest lap in a race.

10. Quel pilote marquera le plus de points lors des courses restantes de la saison ?

Si au moins l'un des pilotes n'a participé à aucune des courses restantes de la saison, les paris sur cette position sont remboursés.

11. D'autres types de paris non énumérés ci-dessus peuvent être proposés.

Noms et indicateurs observés : Championship.

Le Championnat du monde de Formule E ABB FIA comprend deux titres distincts - l'un dédié aux pilotes et l'autre aux équipes. Le championnat des pilotes est attribué au pilote ayant accumulé le plus de points au cours de la campagne de sept mois. Tandis que le championnat des équipes est décidé en calculant les scores des deux pilotes durant toute la saison.

La Formule E suit un système de points standard, utilisé dans d'autres séries sanctionnées par la FIA - attribuant des points aux -10 premiers classés.

Noms et indicateurs observés : 1st - 25pts; 2nd - 18pts; 3rd - 15pts; 4th - 12pts; 5th - 10pts; 6th - 8pts; 7th - 6pts; 8th - 4pts; 9th - 2pts; 10th - 1pt.

Des points supplémentaires sont également attribués pour l'obtention de la Julius Baer Pole Position et pour la réalisation du meilleur tour en qualifications et en course.

Nouveauté pour la saison 2019/20, le pilote le plus rapide lors des qualifications par groupes se verra attribuer un point bonus.

Le pilote qui s'élance en tête (Julius Baer Pole Position) reçoit trois points supplémentaires, tandis que le pilote qui réalise le meilleur tour lors des Qualifications obtient un point additionnel.

Pendant la course, le pilote qui réalise le Meilleur Tour reçoit également un point supplémentaire. Toutefois, le pilote doit terminer dans les -10 premières places pour obtenir le point bonus du Meilleur Tour. Dans le cas contraire, c'est le pilote du top-10 ayant réalisé le tour le plus rapide suivant qui reçoit cet honneur.

Noms et indicateurs observés : Julius Baer pole position - 3 points; Fastest driver in Qualifying - 1 point; Fastest Lap in race - 1 point (if in a top-10 finishing position); Race Day Format.

Shakedown - lors de la plupart des E-Prix, une séance de shakedown est organisée le vendredi - la veille de l'épreuve principale - mais cela dépend de la disponibilité du circuit (dans notre cas, des rues de la ville). Les pilotes utilisent cette séance pour vérifier les systèmes électroniques et la fiabilité de la voiture, mais pas les performances globales, car les voitures roulent à vitesse réduite.

À ce moment-là, la configuration du circuit, les vibreurs et les caractéristiques peuvent être vérifiés par le FIA, en tenant compte des retours des concurrents fournis lors du briefing des pilotes.

POWER - THE POWER IS LIMITED TO 110KW.

Noms et indicateurs observés : Practice.

Chaque épreuve comporte deux séances d'essais libres - une première séance de 45 minutes suivie d'une autre séance de 30 minutes. Cela est réduit à une seule séance de 45 minutes lors du deuxième jour d'un double rendez-vous. C'est la première fois que les équipes et les pilotes prennent la piste dans des conditions chronométrées, afin de se familiariser avec le circuit et d'adapter les réglages de la voiture. Bien que le chronomètre soit enclenché, il ne compte pas pour le résultat final. Après tout, ce n'est qu'une séance d'essais libres.

POWER - 250KW IS AVAILABLE THROUGHOUT.

Qualifications et Super Pole - Les Qualifications déterminent l'ordre de départ des pilotes pour la course, le pilote le plus rapide se plaçant en première position et le plus lent à l'arrière. La séance dure une heure et les pilotes sont répartis en quatre groupes pouvant compter jusqu'à six voitures, définis par leur position au championnat. Pour la première course de la saison, toutefois, l'ordre est déterminé par leur classement général de la saison précédente.

Une fois lancés, chaque pilote dispose de six minutes pour réaliser son meilleur temps, les six premiers pilotes se qualifiant pour la Super Pole afin de tenter de décrocher la Julius Baer Pole Position et trois points supplémentaires. Lors de la Super Pole, les pilotes s'élancent un par un, le sixième pilote le plus rapide des phases de groupe partant en premier. Lorsqu'il franchit la ligne pour entamer son tour lancé, le feu des stands passe au vert et le cinquième pilote le plus rapide s'élance. L'opération se répète jusqu'à ce que les six pilotes aient bouclé un tour.

Noms et indicateurs observés : Tyres and Allocation.

Les pneus sur mesure à crampons pour toutes conditions de 18 pouces utilisés par toutes les équipes et tous les pilotes sont fournis par Michelin - fournisseur officiel de pneus du Championnat du monde de Formule E FIA. Chaque pilote ne peut pas utiliser plus de quatre pneus arrière neufs et quatre pneus avant neufs par épreuve. Cela signifie qu'ils doivent faire durer au total deux jeux de pneus depuis le Shakedown jusqu'à la fin de la course.

Noms et indicateurs observés : Charging Times.

La recharge de la voiture est interdite pendant les qualifications et la course, ainsi que dans l'ensemble du parc fermé et lors des vérifications techniques. Les équipes peuvent recharger les voitures entre les séances et pendant les essais.

Noms et indicateurs observés : e-Licence.

Tout comme un permis de conduire pour la route - les pilotes de Formule E doivent se qualifier pour participer. Pour entrer dans le Championnat de Formule E FIA, les pilotes doivent respecter les conditions suivantes :

Les pilotes doivent suivre une session de formation spécifique FIA axée sur la sécurité électrique, les caractéristiques spécifiques de la voiture de Formule E entièrement électrique, ainsi que sur l'examen des aspects techniques et sportifs de la série.

Les pilotes doivent avoir accumulé au moins 20 points au cours des trois dernières années, en lien avec le système de points FIA - utilisé pour se qualifier pour une Super Licence. Ou avoir détenu auparavant une Super Licence, ou avoir participé à au moins trois épreuves du Championnat de Formule E FIA précédent.

Le champion de la saison précédente se qualifie automatiquement pour une Super Licence l'année suivante.

Si ces points ne sont pas atteints - un pilote jugé par la FIA comme ayant démontré de manière constante des capacités exceptionnelles dans les catégories monoplaces, mais avec peu ou pas d'opportunité de se qualifier, peut tout de même participer.

La course doit se tenir dans la semaine suivant l'heure prévue pour être valide, sinon tous les paris seront considérés comme nuls. Tous les paris seront payés selon les résultats officiels indiqués sur le site officiel, que la course soit arrêtée prématurément pour quelque raison que ce soit.

Les critères de résultat reposent sur les résultats de la page officielle ainsi que sur la présentation du podium ; si un changement intervient ultérieurement en raison d'une disqualification, les résultats peuvent être modifiés. Il faut environ 90 % des tours parcourus par le pilote pour être considéré comme classé dans la course.

Noms et indicateurs observés : The following markets are available:; Drivers' Championship.

Le joueur doit prédire quel pilote sera le vainqueur du Championnat des Pilotes. Les points sont calculés à partir des courses individuelles pour déterminer le Championnat des Pilotes. Tous les paris seront réglés selon le classement fourni par son site officiel.

Noms et indicateurs observés : Race Winner.

Le joueur doit prédire qui remporte la Course de ce Grand Prix particulier. Les changements après la publication du résultat final seront ignorés. Tout pilote qui ne se qualifie pas pour la course sera considéré comme nul. La règle du dead heat s'applique.

Noms et indicateurs observés : Qualifying Winner.

Le joueur doit prédire qui remporte la « Super Pole » de ce Grand Prix particulier. Les changements après la publication du résultat final seront ignorés. La règle du dead heat s'applique.

Noms et indicateurs observés : H2H.

Deux pilotes sont combinés dans un « face-à-face » pour déterminer qui se classera à la position la plus élevée, à condition que les deux prennent le départ de la course. Si l'un des deux pilotes abandonne, le pilote qui a abandonné après le plus grand nombre de tours sera considéré comme le vainqueur. Si les deux pilotes abandonnent au même tour, le pari sera annulé. Toute information supplémentaire susceptible de modifier les résultats ne sera pas prise en compte.

Des types de marchés non listés ci-dessus peuvent également être proposés.

Noms et indicateurs observés : Formula One - A Racing Sport; 1. Winner of the race (final classification).

Le vainqueur est le pilote qui a pris la première place dans le protocole final de la course (classement final).

2. Le vainqueur de tous les paris sur les qualifications est déterminé par les temps officiels des qualifications annoncés par la FIA.

Le vainqueur de tous les paris sur les essais libres (1,2,3) est déterminé par le temps officiel des essais libres annoncé par la FIA.

Noms et indicateurs observés : 3. Top 3 (6.10).

Il est nécessaire de déterminer lequel des pilotes entrera dans le top 3 (6, 10) selon le protocole final de la course. Si le pilote spécifié n'a pas pris part à cette course, un remboursement est effectué sur les paris placés sur lui pour cette position.

Noms et indicateurs observés : 4. Fastest lap.

Il est nécessaire de déterminer lequel des pilotes réalisera le tour le plus rapide. Si le pilote spécifié n'a pas pris part à la course, un remboursement est effectué sur les paris placés sur lui pour cette position.

5. Si les voitures prennent le départ de la course après la « voiture de sécurité », et non comme d'habitude aux signaux de départ (par exemple, en raison du mauvais temps), lors du calcul des paris, cela ne sera pas considéré comme une entrée en piste de la « voiture de sécurité ». La même règle s'applique aux situations où la course reprend après la sortie de la « voiture de sécurité » immédiatement après l'apparition du drapeau rouge.

Noms et indicateurs observés : 6. Head2head (pilots).

Dans les paires proposées, il est nécessaire de nommer le coureur qui réalisera la meilleure performance. Dans ce cas, le meilleur est le coureur qui a pris la place la plus élevée dans le protocole final. Si les deux coureurs abandonnent la course, alors le meilleur est celui qui a parcouru le plus de tours. Si les deux coureurs s'arrêtent au même tour, les paris seront remboursés. Si l'un des coureurs quitte la course, le coureur qui termine la course

est considéré comme le meilleur. Si un coureur a parcouru plus de tours, mais a été disqualifié pendant la course, alors tout autre athlète qui n'a pas été disqualifié est considéré comme le meilleur (même s'il a parcouru moins d'un tour dans la course). Si les deux coureurs sont disqualifiés pendant la course, le Meilleur sera réglé sur la base de l'équipe avec le meilleur

Noms et indicateurs observés : classified car in the official FIA classification at the time of.

la présentation sur le podium.

Noms et indicateurs observés : 7. Head2head (teams).

Les paris sont acceptés sur l'équipe dont le coureur prendra la meilleure place dans la course selon le protocole officiel de la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA). Si aucun coureur des deux équipes n'est inclus dans le protocole final officiel, le gagnant est l'équipe dont le coureur a parcouru le plus de tours. Si aucun coureur des deux équipes n'est inclus dans le protocole final officiel et que les meilleurs coureurs des deux équipes parcourent le même nombre de tours, Best sera réglé sur la base de l'équipe ayant le meilleur

8. Combien de voitures ne parviendront pas à terminer le premier tour ?

Seuls les coureurs qui ont pris le départ directement dans la course (même depuis la voie des stands) sont pris en compte dans ce taux. Les coureurs qui ne prennent pas le départ dans la course sont classés comme « DNS » (Did Not Start) dans les résultats officiels de la course. S'il y a un pari sur un pilote avec un statut DNS, alors il y aura un remboursement.

Noms et indicateurs observés : 9.Which rider will be the first to leave the race.

Lors du calcul de ce pari, seuls les coureurs qui ont pris le départ directement dans la course (même depuis la voie des stands) sont pris en compte. Si un pilote ne prend pas le départ de la course, tous les paris sur lui deviennent nuls. Les coureurs qui ne prennent pas le départ de la course sont classés « DNS » dans les résultats officiels de la course. En cas de collision de voitures et si au moins 2 pilotes ne peuvent pas poursuivre la course, tous les paris sur eux sont calculés avec une cote de 1.

10. Quel constructeur sera le premier à abandonner la course ?

Au moins un pilote de l'équipe doit prendre le départ de la course, sinon tous les paris sur cette équipe seront annulés. Les pilotes qui ne prennent pas le départ de la course sont classés « DNS » dans les résultats officiels de la course.

11. Les deux pilotes de l'équipe X marqueront-ils des points dans la course ?

Pour que ce pari soit réglé, les deux pilotes doivent prendre le départ de la course. Les pilotes qui ne prennent pas le départ de la course sont classés « DNS » dans les résultats officiels de la course.

Noms et indicateurs observés : 12. Winner excluding 'Mercedes'.

Le vainqueur, hors Mercedes, est le pilote qui a pris la première place dans le protocole final de la course, à l'exclusion de l'équipe Mercedes.

Noms et indicateurs observés : 13. Pole position.

Le vainqueur sera le coureur déclaré vainqueur sur la base des résultats de la course de qualification ; les modifications ultérieures apportées au calcul ne seront pas prises en compte.

Noms et indicateurs observés : 14. Markets for overtakings.

Un dépassement doit être maintenu jusqu'à la fin du tour pour être pris en compte aux fins du règlement.

Les dépassements pendant le premier tour ne sont pas pris en compte aux fins du règlement.

Les dépassements d'un pilote spécifique dans le même tour lorsqu'il entre ou sort des stands ne sont pas pris en compte aux fins du règlement.

Les dépassements d'une voiture lors du tour de son abandon ne sont pas pris en compte aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : Lapping and unlapping is not considered as overtaking.

Tous les événements sont réglés sur la base de la cérémonie de remise des prix ou de la feuille de résultats officielle de la compétition,

sans prendre en considération les résultats d'éventuelles enquêtes ou disqualifications ultérieures.

La société propose des cotes sur les sports d'hiver suivants : ski alpin, biathlon, bobsleigh, ski de fond, patinage artistique, ski freestyle, luge, combiné nordique, patinage de vitesse, short track, skeleton, saut à ski, snowboard.

Noms et indicateurs observés : Alpine skiing; ALPINE SKI RACING; 1. Slalom (SL).

Le slalom est une épreuve chronométrée nécessitant l'exécution de nombreux virages courts et rapides sur deux parcours différents. Le slalom présente le parcours le plus court et les virages les plus rapides. Comme dans le slalom géant, chaque skieur effectue deux descentes sur deux parcours différents sur la même pente. Les concurrents doivent passer entre toutes les portes, des paires de piquets alternées rouge/bleu. Les deux descentes ont lieu le même jour. Les temps sont additionnés et le temps total le plus rapide détermine le vainqueur.

Noms et indicateurs observés : 2. Giant Slalom (GS).

Le slalom géant est caractérisé comme la discipline qui exige le plus de compétences techniques : les skieurs dévalent la montagne sur un parcours plus rapide et plus ouvert qu'en slalom. Le slalom géant est similaire au slalom, avec des virages moins nombreux, mais plus larges et plus fluides. Chaque skieur effectue deux descentes sur deux parcours différents situés sur la même pente. Les deux descentes ont lieu le même jour, généralement avec la première descente le matin et la seconde l'après-midi. Les temps sont additionnés, et le temps total le plus rapide détermine le vainqueur.

Noms et indicateurs observés : 3. Super-G (SG).

Le Super G (super slalom géant) est la plus récente des disciplines alpines, combinant les éléments de vitesse de la descente tout en intégrant des virages techniques à grande vitesse du slalom géant. Le parcours est plus court que celui de la descente mais plus long que celui d'un slalom géant. Chaque skieur effectue une seule manche sur un parcours unique et le temps le plus rapide détermine le vainqueur. Cette discipline de course est rarement organisée en Pennsylvanie.

Noms et indicateurs observés : 4. Downhill (DH).

L'épreuve de descente présente le parcours le plus long et les vitesses les plus élevées du ski alpin. Les coureurs tentent de réaliser le temps le plus rapide lors d'une seule manche avec un nombre minimal de portes de contrôle. Cette discipline de course n'est jamais organisée en Pennsylvanie.

Noms et indicateurs observés : 5. Derbies (U12, U14 and U16).

Chaque groupe d'âge dispose également d'un Derby (course de championnat). Les coureurs qui obtiennent de bons résultats pendant la saison peuvent se qualifier pour participer à un Derby à la fin du mois de février. Les coureurs doivent consulter leur classement Derby sur le site web PARA. La participation aux Derbies se fait uniquement sur invitation, en fonction des points marqués pendant la saison. La formule se trouve sur le site web PARA à l'adresse www.paracing.org, dans la section FAQ « What are quotas and how are they calculated ».

Noms et indicateurs observés : AGE CLASSES / LIMITS FOR ALPINE RACE TEAM.

L'année de compétition s'étend de juillet 1 à juin 30 de l'année suivante. La classe d'un concurrent est déterminée par son âge au 31 décembre de l'année de compétition.

Noms et indicateurs observés : SR Ages 21 and older; U21 Ages 18-20; U18 Ages 16 and 17; U16 Ages 14 and 15; U14 Ages 12 and 13; U12 Ages 10 and 11; U10 Ages 8 and 9; U8 Ages 7 and younger.

NOTE : Les coureurs doivent se renseigner auprès de leur programme local ou de leur bureau local concernant les détails ou exceptions qui peuvent s'appliquer. Certaines régions, divisions ou États peuvent reconnaître d'autres catégories d'âge inférieures à la classe U8 pour les récompenses.

Noms et indicateurs observés : CALCULATING RACE POINTS.

Les informations ci-dessous constituent un bref résumé des règles générales de calcul des points et ne doivent pas être utilisées comme règles officielles définitives. Elles sont destinées uniquement à offrir un aperçu « de haut niveau » du processus de calcul des points afin que les nouveaux skieurs et leurs parents puissent mieux comprendre ce processus.

Noms et indicateurs observés : A. Race Points scoring (U16, U14, U12, U10).

Les courses U10 à U16 sont notées selon le barème des points de Coupe du monde (ci-dessous). PARA utilise une formule de quota de course pour déterminer quels coureurs sont invités à participer à l'une des courses derbies de fin d'année. La formule se trouve sur le site web de PARA à www.paracing.org, dans la section FAQ. « Qu'est-ce qu'un quota et comment est-il calculé ? »

À ce niveau, vous ne gagnez pas de points lorsque vous concourez en dehors de votre division.

Noms et indicateurs observés : USSA Points Scoring (U21, U18, U16).

Les règles officielles se trouvent dans le Guide des compétitions alpines USSA ou sur le site web WWW.USSA.org. Quelques directives générales :

Les disciplines de course notées sont le slalom, le slalom géant, le super G et la descente.

Tous les nouveaux skieurs commencent avec les points de tête de série de 990 points.

Plus vos points sont bas, plus votre position est élevée dans le classement général de la discipline.

Des points de tête de série plus bas permettent un départ plus tôt lors de votre prochaine course de cette discipline.

Le vainqueur d'une course reçoit « 0 » points de course.

Tous les coureurs reçoivent également une pénalité qui est ajoutée aux points de course de cette épreuve.

Noms et indicateurs observés : Points can be earned at any USSA sanctioned race; Points Lists.

La liste des points ou « liste des têtes de série » est créée en faisant la moyenne des deux meilleurs résultats de course de la saison en cours dans chaque discipline de course. Ainsi, un skieur doit concourir et obtenir des scores dans deux courses de la même discipline avant que son score ne change par rapport à l'inscription initiale de 990. Pour préciser davantage, un coureur doit terminer les deux manches d'une course dans deux courses différentes de la même discipline pour que le classement de la liste des points change.

Noms et indicateurs observés : The purposes of the Points List are:.

Pour mesurer la performance relative de tous les concurrents dans le système de classification.

Pour servir d'outil afin de « placer » (organiser) l'ordre de départ d'une course.

Pour fournir une méthode de sélection d'équipe.

Noms et indicateurs observés : How Points Are Scored.

Bien que le vainqueur de toute course avec têtes de série reçoive « 0 » points de course, une pénalité est également calculée et ajoutée aux points de chaque coureur pour produire le score final de course du coureur pour cette épreuve.

Noms et indicateurs observés : The magnitude of the penalty depends upon.

Les points de tête de série des cinq (5) meilleurs coureurs qui prennent le départ de la course.

Les points de tête de série des cinq (5) meilleurs coureurs qui terminent la course.

Si les temps de ces cinq meilleurs coureurs (qui terminent) sont regroupés près du vainqueur ou largement dispersés

Cette procédure permet de noter différentes courses sur différentes pentes et différents jours, chacune avec différents niveaux de compétition, sur une échelle commune. En théorie, cela permet à tous les coureurs de se comparer aux meilleurs coureurs mondiaux.

La moyenne des deux meilleurs résultats de course d'un coureur pour une discipline notée donnée devient la base du classement de ce coureur parmi les autres coureurs. Afin d'obtenir de meilleures positions de départ grâce à des points de tête de série plus bas, les concurrents doivent également améliorer leurs compétences, leur force et leur tactique, puis le prouver sur la piste de course.

Noms et indicateurs observés : Race Points + Penalty = Final Race points score for that race; Calculation of “Race Points”.

Le système d'attribution de points de la Fédération Internationale de Ski (FIS) pour les courses de ski a été développé afin de reconnaître la meilleure performance d'une quatrième place dans une course avec une seconde de retard sur le vainqueur, par rapport à une deuxième place dans une autre course avec un temps de deux secondes de retard sur le vainqueur.

Les points de course sont déterminés en comparant le temps du vainqueur et le temps du coureur individuel. La formule des points effectue la comparaison et produit des points dans chaque discipline selon le rapport entre le temps du coureur et le temps du vainqueur.

Noms et indicateurs observés : Formula for calculating race points; P=((Tr / Tw) – 1) x F; P = awarded race points; Tr = the racer’s time, in seconds; Tw = the winner’s time, in seconds.

F = une constante, pour chaque discipline de course. F=60 / (CM-1).

Noms et indicateurs observés : F Values Determined by FIS; Slalom 610; Giant Slalom 880; Super G 1030; Downhill 1350; F. Calculation of “Penalty Points”.

Pour calculer les points de pénalité d'une course, les résultats (temps) sont classés par ordre croissant pour toutes les personnes du même sexe qui ont participé sur le même parcours. Même si des concurrents de niveaux ou de classes d'âge différents ont participé, le classement des résultats de la course doit toujours être utilisé pour calculer les points de course USSA et les points de pénalité.

Noms et indicateurs observés : Penalty points are calculated by.

En utilisant la « liste de tête de série » USSA la plus récente, déterminer quels cinq coureurs ayant pris le départ de la course ont les meilleurs points de tête de série dans la discipline de la course.

Noms et indicateurs observés : Add the seed points of the five racers. (B).

De nouveau, en utilisant la « liste de tête de série » USSA la plus récente, déterminer lesquels des cinq coureurs

parmi les dix premiers du classement ont les meilleurs points dans la discipline. (A)

Additionner les points de course de ces cinq coureurs, puis soustraire les meilleurs points (obtenus lors d'une course précédente, tels qu'indiqués dans la liste de tête de série) de ces cinq coureurs. (C)

Coureur classé = un coureur qui a terminé avec succès les deux manches d'une course.

Additionner le total de (A) et (B), puis soustraire (C), diviser le résultat par 10, en arrondissant au 100e de point, égale la pénalité.

Noms et indicateurs observés : Penalty = (A + B – C) / 10.

Le biathlon est un sport d'hiver très populaire qui combine le ski de fond et le tir à la carabine. Il trouve son origine dans un exercice destiné aux soldats norvégiens. La première compétition connue a eu lieu en 1767, lorsque des compagnies de gardes-frontières se sont affrontées. Peu à peu, ce sport est devenu plus courant dans l'ensemble des pays nordiques comme entraînement alternatif pour les hommes et les femmes effectuant leur service militaire.

Appelé patrouille militaire, la combinaison du ski et du tir a été disputée aux Jeux olympiques d'hiver en 1924, puis présentée en démonstration en 1928, 1936 et 1948, mais n'a pas retrouvé alors sa reconnaissance olympique, le petit nombre de pays participants n'étant pas d'accord sur les règles. Au milieu des années -1950, cependant, le biathlon a été introduit dans les circuits de sports d'hiver russes et suédois et était largement apprécié par la société.

Le premier Championnat du monde de biathlon s'est tenu en 1958 en Autriche, et en 1960 ce sport a finalement fait partie des Jeux olympiques. Le premier championnat olympique de biathlon féminin s'est tenu en 1992 à Albertville.

Les grandes compétitions internationales de biathlon sont les Jeux olympiques, les championnats du monde et la coupe du monde.

Noms et indicateurs observés : Formats of main competition:; Individual.

L'Individuel de 20 km pour les hommes et de 15 km pour les femmes est l'épreuve de biathlon la plus ancienne. Le biathlète tire quatre fois sur n'importe quel pas de tir, dans l'ordre couché, debout, couché, debout, pour un total de 20 cibles. Pour chaque cible manquée, les sportifs sont généralement pénalisés d'une minute fixe. Elle est ajoutée au temps de ski du biathlète. Les départs des concurrents sont échelonnés, normalement de trente secondes.

Noms et indicateurs observés : Sprint.

Le sprint est de 10 km pour les hommes (7.5 km pour les femmes). Le biathlète tire deux fois sur n'importe quel pas de tir, une fois couché et une fois debout, pour un total de 10 tirs. Pour chaque tir manqué, une boucle de pénalité de 150 m doit être parcourue avant que la course puisse continuer. Comme dans l'épreuve Individuelle, les biathlètes partent à intervalles.

Noms et indicateurs observés : Pursuit.

Dans une Poursuite, les départs des biathlètes sont séparés par leurs écarts de temps par rapport à une course précédente, le plus souvent un Sprint. Le concurrent qui franchit le premier la ligne d'arrivée est le vainqueur. La distance est de 12.5 km pour les hommes et de 10 km pour les femmes, il y a quatre séquences de tir (deux couchées, deux debout, dans cet ordre), et chaque tir manqué signifie une boucle de pénalité de 150 m. Pour éviter un entassement gênant et/ou dangereux sur les boucles de ski, et une surcapacité au pas de tir, les Poursuites de la Coupe du monde sont disputées avec seulement les 60 biathlètes les mieux classés après la course précédente. Les biathlètes tirent sur le pas de tir correspondant à la position à laquelle ils sont arrivés (le

concurrent arrivé à la cinquième place doit utiliser le cinquième pas de tir) pour toutes les séquences de tir.

Noms et indicateurs observés : Mass start.

Dans le Départ en masse, tous les biathlètes partent en même temps et le premier à franchir la ligne d'arrivée gagne. Dans cette compétition de 15 km et de 12.5 km pour les femmes, il y a quatre séquences de tir (deux couchées, deux debout, dans cet ordre), la première séquence de tir se faisant sur le pas de tir correspondant à votre dossard (le dossard n°10 tire sur le pas de tir n°10 quelle que soit sa position dans la course), les autres séquences de tir se faisant sur le pas de tir correspondant à la position à laquelle ils sont arrivés (Arrivé sur le pas de tir en 5e position, vous tirez sur le pas de tir cinq). Comme dans les courses de Sprint, les concurrents doivent parcourir une boucle de pénalité de 150 m pour chaque tir manqué. Là encore, pour éviter un encombrement indésirable, les Départs en masse de la Coupe du monde sont disputés avec seulement les 30 athlètes les mieux classés sur la ligne de départ (la moitié de celle de la Poursuite puisque ici tous les concurrents partent simultanément).

Noms et indicateurs observés : Relay.

Les équipes de Relais sont composées de quatre biathlètes, qui skient chacun 7.5 km (hommes) ou 6 km (femmes), avec deux séquences de tir ; une couchée, une debout. Pour chaque séquence de cinq cibles, huit balles sont disponibles, bien que les trois dernières ne puissent être chargées qu'une à une manuellement depuis des porte-cartouches de réserve ou des balles déposées par le concurrent dans des plateaux ou sur le tapis à la ligne de tir. Si après huit balles il reste encore des cibles manquées, une boucle de pénalité de 150 m doit être effectuée pour chaque cible manquée restante. Les participants du premier relais partent tous en même temps, et comme dans les relais de ski de fond, chaque athlète d'une équipe doit toucher le participant du relais suivant de son équipe pour effectuer un passage de relais valide. Lors de la première séquence de tir du premier relais, le participant doit tirer sur le pas de tir correspondant à son numéro de dossard (le dossard n°10 tire sur le pas de tir n°10 quelle que soit sa position dans la course), puis pour le reste du relais, l'équipe de relais tire sur le pas de tir correspondant à la position à laquelle elle est arrivée (Arrivé sur le pas de tir en 5e position, vous tirez sur le pas de tir cinq).

Noms et indicateurs observés : Equipment & Training.

Les biathlètes doivent posséder deux ensembles de compétences différents — la précision et l'endurance. Ce n'est pas une tâche facile de skier à toute vitesse pour ensuite s'arrêter et tirer avec précision sur une cible. La maîtrise de la respiration, l'endurance et la concentration ne sont que quelques-unes des techniques qui doivent être maîtrisées pour le biathlon.

Bien sûr, cette épreuve nécessite aussi quelques équipements supplémentaires par rapport aux autres sports d'hiver. Les biathlètes doivent utiliser avec expertise :

Skis – Les skis du biathlète sont plus courts et plus droits que les skis de fond typiques.

Combinaisons en Lycra - Les combinaisons moulantes réduisent la résistance pendant le ski et permettent une liberté de mouvement. Des couches supplémentaires peuvent apporter de la chaleur.

Lunettes – Les biathlètes doivent veiller à choisir des lunettes qui peuvent être facilement déplacées lorsqu'il est temps de tirer.

Noms et indicateurs observés : Ski poles.

Carabines – En 1978, la carabine de calibre 22 est devenue la norme internationale. La carabine de biathlon d'aujourd'hui utilise des organes de visée non optiques et une action à verrou à traction directe (pas de semi-automatiques ni d'automatiques). Les carabines ont une crosse légère spécialement conçue, bien que selon

la règle internationale elles doivent peser au minimum 7.7 livres.

Harnais de fusil – Utilisé pour porter le fusil sur le dos pendant le ski. Il comporte une partie protectrice pour empêcher la neige d'entrer dans le canon du fusil.

Munitions – Des munitions de calibre 22 standard sont utilisées pour le biathlon. Elles sont chargées dans des chargeurs contenant cinq cartouches. Pour la course de relais, les biathlètes peuvent porter trois cartouches supplémentaires, mais celles-ci doivent être placées individuellement dans le fusil au fur et à mesure des besoins. Le fusil n'est chargé qu'au stand de tir.

Sangle de bras – Pour plus de stabilité, les biathlètes fixent une sangle à une manchette de tir sur leur bras.

L'entraînement au biathlon est multiple. Avant tout — les sportifs obtiennent toutes les licences requises pour l'utilisation d'une arme à feu

Noms et indicateurs observés : Main rules.

Les concurrents d'une course partent après un signal correspondant. Selon la discipline, le départ peut être soit commun à tous, soit décalé (les athlètes partent à des intervalles stipulés). Une certaine distance étant parcourue, les biathlètes doivent effectuer le tir sur cible. Chaque tir manqué sera pénalisé soit par la nécessité de parcourir une boucle de pénalité, soit par un temps de pénalité fixe ajouté. Le vainqueur est l'athlète qui parvient à réaliser le meilleur (le plus rapide) résultat pour la distance donnée.

Noms et indicateurs observés : Biathletes are forbidden in a race:; Shortcut the laps;; Ignore penalty laps;.

Exercer une influence physique intentionnelle sur d'autres athlètes.

Noms et indicateurs observés : General race stage overview.

Une étape de ski est suffisamment claire ; elle n'est pas très différente d'une course de ski standard. Les biathlètes utilisent une technique libre sur les skis. Avec cela, il est nécessaire de considérer une étape de tir à la cible plus en détail. Selon la discipline, les biathlètes peuvent choisir les couloirs de tir soit dans un ordre aléatoire (sprint ou poursuite), soit dans le bon ordre (épreuves de départ en masse) en commençant par le premier couloir libre. En ce qui concerne la première étape de tir lors des épreuves de départ en masse, un concurrent doit prendre un couloir de tir dont le numéro est identique au numéro de départ de l'équipe des biathlètes. La même règle s'applique à l'ordre de tir dans les relais.

Dans les relais, les biathlètes peuvent utiliser trois balles supplémentaires (huit tentatives au total) à chaque étape de tir. Dans toutes les autres disciplines du biathlon, les athlètes disposent strictement de 5 tentatives pour l'étape.

Noms et indicateurs observés : Bobsleigh.

Le bobsleigh, également appelé bobsledding, est le sport de descente rapide sur une pente naturelle ou artificielle couverte de glace sur un traîneau à quatre patins, appelé bobsleigh ou bob, qui transporte deux ou quatre personnes.

Il n'est pas surprenant d'apprendre que les origines du bobsleigh remontent à la Suisse. Les sports d'hiver sont la spécialité de la Suisse et les citoyens des pays alpins enneigés ont contribué à populariser le bobsleigh dès les années 1860. Débutant comme activité récréative, ce sport d'hiver désormais célèbre s'est transformé en jeu compétitif au cours des décennies suivantes, apparaissant aux premiers Jeux olympiques en 1924.

Sa fondation a commencé lorsque l'hôtelier Caspar Badrutt (1848–1904) a convaincu quelques riches habitués anglais de rester tout l'hiver dans son hôtel de la ville thermale de Saint-Moritz, en Suisse. Il était frustré que son hôtel ne soit occupé que pendant les mois d'été. En divertissant ses clients avec de la nourriture, de l'alcool et des

activités, il a rapidement établi le concept de « séjour d'hiver ». En quelques années, passer l'hiver à l'hôtel St Moritz de Badrutt est devenu très à la mode dans la Grande-Bretagne victorienne. Cependant, avec l'augmentation du nombre, certains clients ont commencé à chercher de nouvelles distractions. Au début des années 1870, quelques Anglais aventureux ont commencé à adapter des traîneaux de livraison pour garçons à des fins récréatives

Lorsque le bobsleigh a commencé, les participants utilisaient des traîneaux en bois pour glisser sur les pistes, bien que ceux-ci aient finalement été remplacés par des véhicules à base d'acier à mesure que le sport gagnait en attention et en reconnaissance. Il existe désormais des tournois à deux et à quatre au bobsleigh aux Jeux olympiques, avec des épreuves disponibles pour les hommes et les femmes.

Comme on pouvait s'y attendre, la Suisse est l'une des nations les plus performantes en bobsleigh olympique, l'Allemagne et USA remportant également une grande variété de médailles dans ce sport.

Le bobsleigh est un sport de course – et la première équipe à franchir la ligne d'arrivée à la fin de la course est couronnée victorieuse. Les véhicules de bobsleigh comptent deux ou quatre athlètes à bord selon le type d'épreuve, et les équipages poussent les véhicules depuis un départ arrêté pour commencer leur mouvement sur la piste.

Le bobsleigh est une épreuve par équipe avec deux ou quatre participants représentant un camp. Le véhicule de bobsleigh lui-même est l'équipement principal, bien que d'autres facteurs soient à prendre en compte.

Véhicules de bobsleigh : Les véhicules de bobsleigh sont aujourd'hui bien plus avancés qu'ils ne l'étaient autrefois. Des efforts considérables ont été déployés pour concevoir des traîneaux aérodynamiques, avec diverses formes de métal léger et d'acier utilisées comme matériaux.

Équipages : Parce que le bobsleigh est un sport dicté par la gravité, chaque équipe doit être mise en action par les membres de l'équipage – qui se placent littéralement derrière le véhicule de bobsleigh et le poussent sur la piste pour lancer l'élan. Chaque personne d'une équipe de bobsleigh a un rôle spécifique à jouer, qu'il soit pilote, freineur ou pousseur.

Équipement de direction : Chaque voiture de bobsleigh est équipée de deux anneaux métalliques de chaque côté qui aident le pilote à diriger le véhicule. S'il souhaite déplacer l'élan du véhicule vers la gauche, le pilote tire sur l'anneau gauche et inversement.

Les équipes de bobsleigh tentent d'atteindre la ligne d'arrivée sur leur piste dans le temps le plus rapide possible. Elles y parviennent en :

Direction : Il s'agit d'une action effectuée par le pilote, et qui doit être mise en œuvre avec soin et subtilité afin de maintenir le véhicule de bobsleigh sur la piste à grande vitesse.

Freinage : Il s'agit d'une action effectuée par le freineur, qui doit appuyer sur un ensemble de patins aux points appropriés de la piste afin que le véhicule prenne les virages à vitesse optimale, en toute sécurité.

Noms et indicateurs observés : Winning.

Le vainqueur d'une course de bobsleigh est l'équipe qui franchit la ligne d'arrivée en premier. Aux Jeux olympiques, les courses sont calculées sur un cumul de quatre descentes distinctes appelées « manches ». Les temps de course sont chronométrés au centième de seconde. Le chronométrage démarre lorsque l'avant du bobsleigh passe devant la cellule photoélectrique. Si les équipes sont à égalité après toutes leurs descentes, elles reçoivent la même place. À la fin de la compétition, les temps des descentes sont additionnés et l'équipe ayant le temps le plus bas pour terminer la course remporte la compétition. Le chronométrage est effectué par ordinateur.

Si le traîneau se retourne mais atteint le point d'arrivée et que les membres de l'équipe sont toujours à l'intérieur

du traîneau, alors la course est validée. Si l'un de ces membres de l'équipe est éjecté du traîneau, tout l'équipage est disqualifié pour la course.

Les équipes qui apparaissent en premier bénéficient toujours d'un avantage, car par la suite davantage de rayures apparaissent sur la piste, ce qui augmente la friction entre le traîneau et la glace. Pour les Jeux olympiques et les Championnats du monde, chaque équipe effectue quatre descentes, tandis que pour la Coupe du monde, chaque équipe effectue deux descentes.

Noms et indicateurs observés : Rules of Bobsledding; Vehicle Weight:.

Chaque véhicule de bobsleigh a des limites de poids (y compris les membres de l'équipage) pour une course des Jeux olympiques. La réglementation est la suivante :

Noms et indicateurs observés : Four-Man Race: 630kg; Two-Man Race: 390 kg; Two-Woman Race: 340kg.

Lorsqu'une course arrive à sa conclusion, une série de tests est effectuée pour s'assurer que les athlètes et les véhicules ont respecté la réglementation requise. Si le poids a été dépassé, une enquête est lancée et l'équipe risque d'être entièrement disqualifiée de la course (et du tournoi).

Noms et indicateurs observés : Rules regarding Runners.

Le patin qui glisse sur la glace pendant la course est soumis à des règles spécifiques concernant sa forme, sa structure et sa température. Les lames sont en acier homogène. Selon les règles en vigueur, la forme de ces patins doit être arrondie plutôt qu'affûtée afin d'éviter des accidents inutiles.

La plupart de ces accidents sont causés par le renversement des patins avant par le pilote. Par mesure de sécurité, la construction des patins doit respecter des règles standard concernant la longueur et la largeur fixées pour ceux-ci. Ils peuvent être polis afin d'éviter la friction, mais ne peuvent pas être étroits car ils supportent tout le traîneau.

Le revêtement des patins afin d'augmenter la vitesse du traîneau pendant la course est autorisé. Cependant, la température de ces patins doit se situer entre certains degrés. Avant la compétition, les températures de ces patins sont mesurées et si la température diffère de la température standard de plus de 4 degrés, l'équipage concerné sera disqualifié pour la course.

Noms et indicateurs observés : Track Rules.

Des directives strictes ont été établies pour la piste de course afin de prévenir autant que possible les accidents et les risques. La longueur des pistes reste comprise entre 1200 et 1300 mètres et elle doit être conçue de manière à ce que la vitesse de 80 m/h à 100 m/h puisse être atteinte dans les premiers 250 mètres. Le dénivelé du parcours de course chute de 110 à 125 mètres sur la distance.

La conception de la piste doit être telle qu'elle présente une pente descendante. Le parcours de course global doit comporter une ligne droite et un labyrinthe comprenant trois virages rapides successifs. Les bobsleighs doivent être conçus de manière à pouvoir résister à de forts impacts sur les parois et les bordures. Ils sont principalement constitués de cadres en acier et de fibre de verre avec des barres repliables pour l'équipage.

Noms et indicateurs observés : Weight Rules.

À la fin de chaque course, les patins du traîneau sont soumis à des tests de poids ainsi qu'à d'autres tests de spécifications par les officiels sportifs afin de s'assurer qu'ils respectent toutes les règles. À la fin de la course, si un joueur est jugé illégalement trop réchauffé ou enduit de silicone pour mieux glisser, il/elle peut être disqualifié(e) de la course.

L'équipage doit respecter les directives de poids, soit 630 kg pour le quatre hommes, 390 kg pour le deux

hommes et 340 kg pour le deux femmes, faute de quoi il sera disqualifié de la course. Les joueurs doivent utiliser des uniformes solides et des équipements de protection conformes aux directives afin de rester en sécurité.

Noms et indicateurs observés : Safety Rules.

Les joueurs doivent porter des casques en plastique high-tech afin de prévenir les blessures à la tête ainsi que des lunettes de protection pour les yeux. Les racers portent des uniformes ajustés pour augmenter l'aérodynamisme et des chaussures à pointes pour gagner de l'adhérence sur la glace. Le freineur porte un gilet en Kevlar afin d'éviter les brûlures au troisième degré lors du frottement du traîneau avec la glace.

Noms et indicateurs observés : Athlete Safety.

Chaque athlète de bobsleigh est tenu de porter un ensemble de vêtements de protection. Cela comprend :

Noms et indicateurs observés : Helmets; Eye Goggles; Uniforms; Spike Shoes; Kevlar Vests (for brakemen in order to prevent friction burns); Substitutes.

Les pilotes ne sont pas autorisés à être changés. Cependant, les pousseurs peuvent être remplacés s'ils sont blessés ou malades.

Noms et indicateurs observés : Bobsleigh Track.

Des réglementations strictes en matière de conception des pistes sont appliquées par les instances dirigeantes du bobsleigh afin de minimiser le risque de blessures.

Noms et indicateurs observés : Tracks must be between 1200 – 1300 metres in length.

Les pistes doivent accueillir les engins de sorte que des vitesses de 80-100 miles par heure puissent être atteintes dans les 250 premiers mètres.

Les pistes doivent être conçues à un niveau surélevé en pente descendante, passant de 110 mètres à 125 mètres.

Noms et indicateurs observés : Cross country Skiing; 1. GOVERNING RULES.

Les Règles officielles des sports des Jeux Olympiques Spéciaux pour le ski de fond régissent toutes les compétitions des Jeux Olympiques Spéciaux. En tant que programme sportif international, les Jeux Olympiques Spéciaux ont créé ces règles sur la base des règles de la Fédération Internationale de Ski (FIS) pour le ski de fond disponibles à l'adresse FIS ou des règles de l'Organisme National Directeur (NGB) doivent être appliquées, sauf lorsqu'elles sont en conflit avec les Règles officielles des sports des Jeux Olympiques Spéciaux pour le ski de fond ou l'Article I. Dans de tels cas, les Règles officielles des sports des Jeux Olympiques Spéciaux pour le ski de fond s'appliquent.

Noms et indicateurs observés : 2. OFFICIAL EVENTS.

L'éventail des épreuves vise à offrir des possibilités de compétition aux athlètes de tous niveaux. Les programmes peuvent déterminer les épreuves proposées et, si nécessaire, des lignes directrices pour la gestion de ces épreuves. Les entraîneurs sont responsables de fournir un entraînement et une sélection d'épreuves adaptés aux compétences et aux intérêts de chaque athlète.

Voici une liste des épreuves officielles disponibles aux Jeux Olympiques Spéciaux.

Noms et indicateurs observés : 10 Meter Ski Race - Classical Technique; 25 Meter Ski Race – Classical Technique; 50 Meter Cross-Country Skiing Race - Classical Technique; 100 Meter Cross-Country Skiing Race - Classical Technique; 500 Meter Cross-Country Skiing Race; 1 Kilometer Cross-Country Skiing Race; 2.5 Kilometer Cross-Country Skiing Race; 5 Kilometer Cross-Country Skiing Race; 7.5 Kilometer Cross-Country Skiing Race; 10 Kilometer Cross-Country Skiing Race; 4x1 Kilometer Cross-Country Skiing Relay; 4x1 Kilometer Unified

Cross-Country Skiing Relay.

S'il n'y a pas assez d'athlètes pour diviser correctement les épreuves de technique classique et de technique libre de distances similaires, les épreuves doivent être combinées et suivre les règles de la technique libre.

Noms et indicateurs observés : 3. FACILITIES; 3.1 Trails.

3.1.1 Les pistes de ski de fond doivent être adaptées en longueur et en terrain pour accueillir des skieurs de niveaux débutant, intermédiaire et avancé. Des pistes adaptées seront sûres et mettront à l'épreuve les compétences et la condition physique de chaque athlète.

3.1.2 Le réseau de pistes devrait comprendre une piste utilisable pour les épreuves de 1 à 10 kilomètres, et qui ne comporte pas de sections qui se croisent sur au moins 1 kilomètre. Idéalement, les parcours longs (2.5 à 10 km) ne comporteraient aucune section qui se croise.

3.1.3 Les pistes doivent être clairement balisées avec des drapeaux rouges ou d'autres banderoles d'identification de ce type, et des surveillants doivent être positionnés aux intersections des pistes pour diriger les athlètes vers les bonnes pistes là où une confusion pourrait survenir.

3.1.4 Les pistes doivent être damées et les traces tracées avant les épreuves. Après chaque journée de compétition, le parcours doit être fraîchement préparé.

3.1.5 Si plusieurs jeux de traces sont utilisés, ils doivent être espacés de 1 à 1.2 mètres, mesurés du milieu d'une trace au milieu de l'autre. Les traces de ski individuelles doivent être espacées de 20 - 24 centimètres, mesurés du milieu d'une trace à l'autre. Les traces doivent avoir au moins 2-5 centimètres de profondeur.

3.1.6 Il convient de tenir compte du niveau de compétence du plateau de concurrents pour déterminer si une voie de patinage ou un second jeu de traces doit être tracé. Au moins un jeu de traces doit être tracé et l'autre voie, qui est obligatoire, doit être tracée soit comme voie de patinage, soit comme second jeu de traces.

Noms et indicateurs observés : 3.2 Warming Facilities.

3.2.1 Une installation de réchauffement doit être facilement accessible depuis les pistes. Elle doit être suffisamment grande pour accueillir le public des Jeux Olympiques Spéciaux en cas de conditions météorologiques extrêmes. De plus, les ajustements de fartage sont plus faciles à réaliser à l'intérieur d'une zone chaude qu'à l'extérieur dans le froid. Par conséquent, de l'espace dans l'installation de réchauffement devrait être réservé au fartage.

3.2.2 Une zone d'échauffement et une zone d'essai de fart doivent se trouver à proximité de la zone de départ.

Noms et indicateurs observés : 3.3 Ski Area.

3.3.1 Le parking d'un domaine skiable doit offrir suffisamment de places de stationnement pour les bénévoles de l'événement, le personnel de Special Olympics, les entraîneurs et les athlètes. L'accès des véhicules d'urgence est obligatoire.

Noms et indicateurs observés : 4. COURSE AND VENUE SPECIFICATIONS; 4.1 Trail Maintenance Tools and Requirements.

4.1.1 Les organisateurs de la course doivent savoir que l'équipement d'entretien des pistes est disponible et adéquat pour préparer les pistes en vue des épreuves.

4.1.2 Une motoneige, une dameuse, des pelles, des râteaux et un traceur de piste sont des éléments obligatoires à avoir à disposition avant et pendant la compétition pour établir et réparer le parcours si cela devient nécessaire en raison de la fréquentation du parcours ou de conditions météorologiques défavorables.

Noms et indicateurs observés : 4.2 Course Layout Equipment.

4.2.1 Des balises, toutes de taille uniforme et de couleur vive, doivent être placées le long de la piste à des intervalles tels que la balise suivante soit clairement visible lorsqu'on se tient devant la précédente.

4.2.2 Des poteaux et des clôtures doivent être utilisés pour bloquer les pistes susceptibles d'éloigner les concurrents du parcours de course.

4.2.3 Les zones de départ et d'arrivée doivent être délimitées par des clôtures afin de restreindre la présence de non-concurrents et de non-officiels dans ces zones.

4.2.4 Des clôtures à neige doivent délimiter une voie de tour, si nécessaire.

4.2.5 Des banderoles doivent marquer les lignes de départ et d'arrivée ainsi que désigner le site comme un événement Special Olympics.

Noms et indicateurs observés : 4.3 Timing Equipment.

4.3.1 Un chronométrage électrique avec un système de chronométrage manuel de secours (quatre chronomètres, deux au départ et deux à l'arrivée) doit être utilisé pour chronométrer les épreuves de 1 à 10 kilomètres.

4.3.2 L'épreuve du 100 mètres doit être chronométrée avec un nombre de chronomètres au moins égal au nombre d'athlètes par division plus deux. Un chronomètre doit être attribué à chaque couloir, tandis que les deux supplémentaires doivent servir de secours. Chaque athlète doit être chronométré dans toutes les épreuves. Les feuilles de résultats doivent refléter cette politique. Dans le cas où le juge d'arrivée n'est pas d'accord avec l'ordre d'arrivée déterminé par les temps, la décision du juge d'arrivée est définitive.

Noms et indicateurs observés : 4.4 Public Address System.

4.4.1 Les sites de course doivent utiliser un système de sonorisation de bonne qualité pour faciliter la mise en place des épreuves, la diffusion d'informations et l'assistance aux opérations de course, ainsi que le commentaire général de la course. De la musique doit également être disponible.

Noms et indicateurs observés : 4.5 Information Boards.

4.5.1 Un tableau d'affichage officiel avec les noms et les dossards des concurrents, classés par ordre de départ, ainsi que d'autres mises à jour d'informations critiques sur la course (telles que les heures de départ de la course, les températures de l'air et de la neige dans les zones de départ/arrivée, les températures de l'air et de la neige aux points hauts et bas du parcours, etc.) doit être installé près de la zone d'arrivée pour la commodité des athlètes, des entraîneurs et des spectateurs.

4.5.2 L'heure et le lieu de la remise des prix doivent être annoncés avant la cérémonie de remise des prix.

Noms et indicateurs observés : 4.6 First Aid.

4.6.1 Du matériel de premiers secours et un toboggan ou une motoneige avec toboggan à des fins d'évacuation doivent être disponibles à tout moment près de la zone de départ/arrivée ou au centre d'information.

4.6.2 Du personnel médical qualifié doit être présent sur place.

Noms et indicateurs observés : 4.7 Ski Equipment Repair Tools.

4.7.1 Des outils de réparation du matériel de ski (tournevis, pinces, racloirs, limes, fart et P-tex) doivent être disponibles.

4.7.2 Des établis de fartage doivent être fournis.

Noms et indicateurs observés : 4.8 Race Staff identification.

4.8.1 Des coupe-vent ou des brassards peuvent être utilisés pour identifier les officiels du parcours tels que les chronométreurs, les contrôleurs de parcours, les officiels de départ et les accompagnateurs/police, les officiels d'arrivée et les accompagnateurs/police, ainsi que les membres du comité des règles de compétition.

Noms et indicateurs observés : 4.9 Communications Systems.

4.9.1 Des radios sont nécessaires pour les communications vers et depuis le chef de compétition, le secrétaire de course, la zone médicale, les zones de départ et d'arrivée, la zone de tabulation des résultats et le quartier général de la course.

4.9.2 Les officiels de chronométrage dans les zones de départ et d'arrivée et le personnel de tabulation des résultats doivent disposer de leur propre canal ainsi que d'un accès à un canal d'information générale. Les officiels de chronométrage doivent disposer de leur propre bâtiment avec une vue dégagée sur le départ et l'arrivée.

Noms et indicateurs observés : 4.10 Temperatures.

4.10.1 Des thermomètres doivent être disponibles pour enregistrer les températures de l'air et de la neige dans les zones de départ/arrivée ainsi qu'aux points les plus hauts et les plus bas du parcours.

4.10.2 Les températures doivent être annoncées tout au long de la compétition.

Noms et indicateurs observés : 5. COMPETITION STAFF; Race personnel shall include:; Chief of Competition; Race Secretary; Chief of Course; Chief Controller; Chief Timekeeper; Chief of Information; Chief of Medical and Rescue Services; Chief of Race Equipment; Chief Steward; 6. RULES OF COMPETITION; 6.1 General Rules and Modifications.

6.1.1 Les épreuves allant de la course de 500 mètres à la course de 10 kilomètres doivent être conduites en utilisant le format de départ à intervalles décrit à la section 351.1 des règles FIS pour le ski de fond. C'est-à-dire qu'un ou deux coureurs doivent partir à intervalles toutes les 30 secondes.

6.1.2 La commande de départ pour les épreuves de ski de fond allant de la course de 500 mètres à la course de 10 kilomètres est la suivante : « Coureur...15 secondes...10 secondes...5,4,3,2,1, GO ! ». Pour les épreuves individuelles de distances de 100 mètres et moins, il n'y a pas d'avertissement préliminaire. La commande de départ est « Coureurs... Prêts...BANG (c'est-à-dire coup de pistolet). » La commande de départ pour les épreuves de relais est la même que pour les épreuves individuelles de distances de 100 mètres et moins, sauf qu'il y a un avertissement de 10 secondes : « 10 secondes. Coureurs... Prêts...BANG (c'est-à-dire coup de pistolet). Lorsque les coureurs arrivent au point de relais, ils ne doivent pas gêner le départ des autres coureurs.

6.1.3 Il est recommandé que les épreuves allant de la course de 1 kilomètres à la course de 10 kilomètres se déroulent sur des parcours comprenant des montées, des descentes, des sections plates et des sections avec virages. Il est en outre recommandé que, lorsque cela est possible, les parcours comprennent un tiers de montées, un tiers de descentes et un tiers de sections plates. Le degré de pente des sections en montée et en descente doit être dicté par les niveaux de capacité des athlètes engagés dans les épreuves. Ainsi, les parcours des épreuves de 1 kilomètres doivent présenter un terrain moins escarpé que les parcours des épreuves de 2.5 kilomètres, et les parcours des épreuves de 2.5 kilomètres doivent présenter un terrain moins escarpé que les parcours des épreuves de 5 kilomètres.

6.1.4 Il est recommandé que, pour l'épreuve de 500 mètres, le parcours soit principalement plat. Des montées et des descentes peuvent être incluses dans le parcours, mais leur degré ne doit pas dépasser 5 %. En outre, les sections en descente ne doivent pas comporter de virages et doivent être suivies d'une section droite et plate d'au moins 20 mètres.

6.1.5 Il est recommandé que les épreuves allant de 500 mètres à la course de 10 kilomètres se déroulent sur des parcours de configuration en boucle.

6.1.6 Les épreuves allant de la course de 500 mètres à la course de 10 kilomètres doivent se dérouler sur des parcours de configuration en boucle. Dans les épreuves de longue distance, des parcours à boucles multiples sont autorisés. Les zones de départ et d'arrivée doivent être aussi proches que possible l'une de l'autre.

Noms et indicateurs observés : 6.2 Jury and Sport-Specific Rules Committee.

6.2.1 Se référer à l'article I SECTION G concernant la composition du jury ou du comité de règles spécifiques au sport.

Noms et indicateurs observés : 6.3 Event Specific Rules and Modifications; 6.3.1 50- and 100-Meter Cross-Country Skiing Race.

6.3.1.1 L'épreuve de 100 mètres doit se dérouler conformément aux règles FIS relatives au départ des courses de relais, avec les modifications suivantes apportées à la règle FIS du ICR, Livre II, Sections 372.1 :

6.3.1.1.1.1. La ligne de départ est une ligne droite. Il doit y avoir huit couloirs avec des pistes placées au centre de chaque couloir. Ces couloirs doivent avoir une largeur minimale de deux mètres.

6.3.1.1.1.2. Les sections 372.2, 371.8 et 378.1 ne s'appliquent pas aux Jeux olympiques spéciaux.

6.3.1.2 Le parcours de l'épreuve du 100 mètres doit être aussi plat que possible. En aucun cas un parcours ne doit présenter une pente supérieure à 5 pour cent. Dans le cas où le parcours est établi sur des pentes, le départ de la course doit être tel que les concurrents skient en montée pour terminer la course.

Noms et indicateurs observés : 6.3.2 Cross-Country Skiing Relay Races.

6.3.2.1 Les divisions des courses de relais de ski de fond doivent être établies en calculant les temps de qualification par équipe. Un temps de qualification par équipe est calculé en combinant les temps des membres d'une équipe lors des préliminaires chronométrés de l'épreuve individuelle de distance similaire à un « relais » de l'épreuve de relais (par exemple, les temps du relais de ski de fond de 1 kilomètres).

6.3.2.2 Les membres d'une équipe non inscrits à l'épreuve individuelle de distance similaire à un « relais » de l'épreuve de relais doivent s'inscrire et participer à l'épreuve préliminaire de cette épreuve individuelle.

6.3.2.3 Les officiels de course peuvent donner le départ d'une division de relais une fois par minute.

6.3.2.4 Lorsqu'une course de relais de ski de fond de 4x1 kilomètres compte plus de huit équipes, les organisateurs de la course devraient envisager de scinder le peloton et de disputer deux courses distinctes afin de réduire/contrôler l'encombrement de la zone de départ, de la zone de relais et du parcours.

6.3.2.5 Dans le cas où une équipe n'exécute pas un relais correct, un juge de la zone de relais doit en informer immédiatement les skieurs concernés par le relais. Il incombe ensuite au skieur de décider s'il doit ou non exécuter à nouveau un relais.

Noms et indicateurs observés : 6.3.3 25 Meter Ski Race; 6.3.3.1 Equipment; 6.3.3.1.1 Start/finish poles; 6.3.3.1.2 Food coloring/Paint; 6.3.3.1.3 Stopwatch; 6.3.3.1.4 Whistle; 6.3.3.2 Set-up.

6.3.3.2.1 Marquez les lignes de départ et d'arrivée à 25 mètres l'une de l'autre. Tracez les pistes sur un terrain plat.

6.3.3.2.2 Placez les piquets sur Marquez les extrémités des lignes avec des portiques de départ et d'arrivée appropriés.

6.3.3.2.3 Le dénivelé du parcours peut être d'un mètre.

Noms et indicateurs observés : 6.3.3.3 Rules.

6.3.3.3.1 Le commandement de départ est : « coureurs prêts... Coup de sifflet » ou, coureurs prêts... « GO » Le chronométreur déclenche le chronomètre lorsque l'officiel indique que la chaussure des athlètes a franchi le plan de la ligne de départ.

6.3.3.3.2 L'athlète skie le parcours de 25 mètres (avec ou sans bâtons).

6.3.3.3.3 L'athlète ne peut recevoir aucune assistance de la part des entraîneurs, officiels, bénévoles, etc., à aucun moment après avoir franchi la ligne de départ, ni avant d'avoir franchi la ligne d'arrivée.

Noms et indicateurs observés : 6.3.3.4 Score.

6.3.3.4.1 L'athlète est chronométré à partir du moment où une chaussure franchit la ligne de départ jusqu'à ce qu'une chaussure franchisse la ligne d'arrivée.

6.3.3.4.2 Le score final et le classement de l'athlète sont déterminés par le temps écoulé d'une manche.

Noms et indicateurs observés : 6.3.4 10 Meter Ski Race without poles; 6.3.4.1 Equipment; 6.3.4.1.1 Start/finish poles; 6.3.4.1.2 Food coloring/Paint; 6.3.4.1.3 Stopwatch; 6.3.4.1.4 Whistle; 6.3.4.2 Set-up.

6.3.4.2.1 Marquez les lignes de départ et d'arrivée à 10 mètres l'une de l'autre. Installez les pistes sur un terrain plat.

6.3.4.2.2 Placez des poteaux aux extrémités des lignes pour créer des portes de départ et d'arrivée.

Noms et indicateurs observés : 6.3.4.3 Rules.

6.3.4.3.1 La commande de départ est : « racers ready...Whistle » ou, racers ready... « GO ». Le chronomètre démarre lorsque l'officiel indique que la chaussure de l'athlète a franchi le plan de la ligne de départ.

6.3.4.3.2 L'athlète parcourt le circuit de 10 mètres (sans bâtons).

6.3.4.3.3 L'athlète ne peut recevoir aucune assistance des entraîneurs, officiels, bénévoles, etc., à aucun moment après avoir franchi la ligne de départ, ni avant d'avoir franchi la ligne d'arrivée.

Noms et indicateurs observés : 6.3.4.4 Score.

6.3.4.4.1 L'athlète est chronométré depuis le franchissement de la ligne de départ par une chaussure jusqu'au franchissement de la ligne d'arrivée par une chaussure.

6.3.4.4.2 Le score final et le classement de l'athlète sont déterminés par le temps réalisé sur une manche.

Noms et indicateurs observés : 7. UNIFIED SPORTS®; 7.1 Unified Events.

7.1.1 Une équipe de relais est composée de deux athlètes Special Olympics et de deux partenaires Unified Sports.

7.1.2 La sélection d'athlètes des Jeux Olympiques Spéciaux et de partenaires de sport unifié d'âge et de capacité similaires est privilégiée pour l'entraînement et la compétition de sport unifié en ski de fond. L'appariement par âge et par capacité améliorera la qualité de l'expérience d'entraînement et de compétition.

Noms et indicateurs observés : 8. DISQUALIFICATIONS; 8.1 A competitor may be disqualified by the jury if he/she:.

8.1.1 Ne suit pas le parcours balisé ou ne passe pas tous les points de contrôle ou emprunte un raccourci.

8.1.2 Reçoit une assistance non autorisée.

8.1.3 Ne cède pas le passage à un concurrent qui le dépasse lorsque cela lui est demandé ou empêche un autre concurrent de passer.

8.1.4 Enfreint la règle technique concernant le pas de patinage dans les courses classiques.

8.1.5 Ne termine pas avec les skis aux pieds.

8.1.6 Chute ou sortie de la piste : l'individu dispose de deux minutes pour reprendre la course, et le concurrent doit également avancer d'au moins 20 mètres pendant ce temps. Le fait de ne pas reprendre sa progression sur la piste dans les deux minutes, et/ou de recevoir une assistance non autorisée. Le skieur peut quitter la piste pour terminer ou échanger son équipement comme autorisé.

Noms et indicateurs observés : 8.2 Procedures.

8.2.1 Les règles FIS régissant les protestations seront en vigueur pour les compétitions Special Olympics.

Noms et indicateurs observés : Figure Skating Rules.

Le patinage artistique est un sport dans lequel des athlètes individuels ou des équipes d'athlètes réalisent des performances artistiques sur glace. Les hommes et les femmes participent à leurs propres épreuves individuelles, les épreuves de patinage en couple et les épreuves de danse sur glace étant ouvertes aux deux sexes (généralement un homme et une femme).

Les athlètes réalisent une grande variété de mouvements afin d'impressionner un panel de juges, qui notent les athlètes en fonction de leur grâce, de leur style et de leur maîtrise. Les mouvements comprennent des sauts et des spirales en l'air, des pirouettes sur la glace et un certain nombre de séquences de pas différentes.

Le patinage artistique fait partie des Jeux olympiques d'hiver depuis leur première édition en 1924, et il est également apparu aux Jeux olympiques d'été de 1908 et 1920 avant cela.

Les États-Unis sont actuellement les leaders mondiaux du patinage artistique olympique, avec un total de 49 médailles. La Russie et l'Autriche sont les rivaux les plus proches avec respectivement 26 et 20 médailles. L'Union soviétique a également remporté 24 médailles pendant sa participation à la compétition.

Noms et indicateurs observés : Object of the skating.

L'objectif global en patinage artistique est d'obtenir les meilleures notes possibles de la part des juges, bien qu'il existe différentes façons de marquer des points selon la nature de l'épreuve.

Pour toutes les compétitions de patinage artistique, les athlètes doivent exécuter un certain nombre de mouvements différents afin d'obtenir le meilleur score possible de la part des juges. Lors d'une performance typique, les athlètes exécutent une sélection de pirouettes, de sauts et de pas.

Lors des compétitions de patinage en couple, les athlètes réalisent des actions ensemble afin de marquer un maximum de points, comme projeter leur partenaire en l'air et faire tournoyer leur partenaire dans diverses directions.

La danse sur glace est quelque peu similaire au patinage en couple, bien que l'accent soit ici mis sur le jeu de jambes et la coordination, les partenaires dansant ensemble en rythme avec la musique diffusée.

Noms et indicateurs observés : Skaters and Equipment.

Les hommes et les femmes participent au patinage artistique, et il y a peu d'équipement impliqué à part des paires de patins spécialement conçues appelées « patins artistiques ».

Noms et indicateurs observés : Figure Skates.

Les patins de patinage artistique sont des chaussures de patinage spécialement conçues avec d'épais lames en acier à la base et des rainures dentelées à l'avant appelées « toe picks » – qui aident les athlètes dans leur jeu de jambes sur la glace, ainsi que pour les atterrissages et les pirouettes. Le style spécifique des toe picks peut varier.

Les lames principales ont ordinairement environ 4 millimètres d'épaisseur, bien qu'elles puissent varier selon la

pointure de l'athlète. Elles se courbent également d'un côté afin d'aider aux virages sur la glace.

Les athlètes s'efforcent toujours de patiner sur les tout bords des lames de patinage artistique.

Pour la danse sur glace, les athlètes ont généralement des lames légèrement plus courtes à la base de leurs chaussures, avec une conception légèrement différente pour s'adapter au travail de pas plutôt qu'aux sauts.

Noms et indicateurs observés : Costumes.

Les hommes et les femmes sont tenus de porter des costumes spécifiques afin de se produire sur la scène professionnelle. Les hommes sont invités à porter des pantalons, tandis que les femmes sont tenues de porter des collants, des pantalons ou des unitards, ainsi que des jupes.

Les athlètes en patinage artistique sont notés selon le Système de jugement ISU par un panel de juges (généralement neuf juges, dont un inspecteur technique, ainsi qu'un arbitre). Ce système fonctionne en attribuant aux athlètes différents montants de points pour différents types de mouvements, ainsi que pour l'efficacité et l'efficience avec lesquelles ces mouvements sont exécutés. Une Note d'exécution (GoE) est calculée, puis une Table de barème de valeur est utilisée pour transformer cette note en une marque globale.

Les principaux aspects notés lors d'une performance typique de patinage artistique comprennent l'habileté, le jeu de jambes, la performance, l'interprétation, l'exécution globale, la chorégraphie et le rythme. Souvent, les manœuvres plus complexes seront les mieux notées à condition qu'elles soient exécutées correctement. Par exemple, plus il y a de rotations dans un saut, plus la note sera élevée.

L'arbitre principal est responsable du contrôle organisationnel de la compétition : il convoque les patineurs sur la glace, donne des signaux au centre radio, surveille le chronométrage.

Un technicien avec un assistant - fixant les éléments, les chutes.

Contrôleur technique - supervise le travail de l'équipe technique.

9 juges évaluent la qualité de la performance.

Le vainqueur d'une épreuve de patinage artistique est l'individu/l'équipe qui obtient le score global le plus élevé.

Noms et indicateurs observés : Rules of Figure Skating.

Les athlètes en patinage artistique doivent garder leurs performances variées. La règle Zayak stipule qu'aucun participant ne peut tenter des sauts triples ou quadruples plus de deux fois.

Les juges peuvent également pénaliser les participants ou les disqualifier complètement s'ils ne respectent pas les règles et règlements concernant la musique et les costumes. Certains types de musique ne sont pas autorisés, et les costumes ne peuvent pas contenir de « décoration excessive » ni être considérés comme trop révélateurs.

Les athlètes peuvent également être disqualifiés pour des violations de temps.

Noms et indicateurs observés : Freestyle Skiing.

La compétition de ski freestyle est un événement artistique comprenant des vrilles, des sauts périlleux arrière et des sauts défiant la gravité, les athlètes s'élançant depuis des rampes et dans des halfpipes à une vitesse vertigineuse.

Selon le champion du monde 2017 et membre de l'équipe olympique US McRae Williams, c'est l'un des événements les plus passionnants des Jeux olympiques d'hiver.

Les acrobaties à ski sont pratiquées depuis les années 1930. Le ski aérien a été popularisé dans les années 1950 par le médaillé d'or olympique Stein Eriksen. Les premières compétitions US ont eu lieu au milieu des années -1960.

En 1969, la station de ski de Waterville Vally dans le New Hampshire a formé le premier programme d'enseignement du freestyle, faisant de la station le berceau du ski freestyle. L'année suivante, Corcoran et Doug Pfeiffer ont organisé les premiers Championnats nationaux ouverts de ski freestyle sur les pistes de Sunnyside. En 1971, Waterville Valley a accueilli la première compétition professionnelle de ski freestyle, qui a attiré des légendes du ski freestyle à Waterville Valley. Certains de ces concurrents, tels que Wayne Wong, Floyd Wilkie et George Askevold, sont restés à Waterville Valley comme entraîneurs de la première équipe de ski freestyle.

Le freestyle comporte des disciplines distinctes comme le saut acrobatique, le half-pipe, le slopestyle, le skicross et les bosses. Si vous posez des questions sur les règles pour participer à une épreuve, celles-ci sont déterminées par la Fédération internationale de ski. Chaque discipline de freestyle a ses propres critères de jugement et règles de notation.

Les sauts acrobatiques sont jugés par un panel de juges qui évalue l'air, la forme et l'atterrissage, multiplié par le degré de difficulté du saut.

Les bosses sont notées en fonction de la vitesse (temps pour terminer le parcours), de la qualité des virages et de l'air (sauts).

Noms et indicateurs observés : The lowdown.

La compétition de ski freestyle aux Jeux olympiques d'hiver de PyeongChang 2018 était composée de cinq disciplines palpitantes : bosses, halfpipe, skicross, sauts acrobatiques et slopestyle, chacune se déroulant au Phoenix Snow Park.

Le courage, la vitesse et l'audace acrobatique sont essentiels dans les cinq épreuves, et chaque discipline exige des riders qu'ils soient à la fois techniquement habiles sur leurs skis et compétents lors de l'exécution de grands sauts. Ce qui distingue les épreuves, ce sont les parcours sur lesquels elles se déroulent. Le skicross est une course sur une piste de sauts et de virages larges ; tandis que le slopestyle est une épreuve jugée sur un parcours de rampes et de rails ; le halfpipe exige des riders qu'ils skient le long d'une pente en forme de tube ; les bosses se déroulent sur une pente de bosses et de sauts ; tandis qu'en sauts acrobatiques, les athlètes s'élancent depuis des sauts de deux à quatre mètres pour obtenir le plus grand air possible.

Noms et indicateurs observés : Key skills and Top Tips.

Les sauts acrobatiques et l'acrobatie sont l'un des aspects les plus importants du ski freestyle, car nous sommes là à faire des flips et des rotations. Vous devez savoir où vous êtes en l'air et vous devez être capable de vous retrouver si vous vous perdez », a déclaré Williams.

« Rester sur ses pieds est une grande partie de l'exercice, et pour ce qui est de glisser sur les rails, c'est en forgeant qu'on devient forgeron. Je glisse sur les rails depuis l'âge de 10 ans, donc je m'y suis habitué, comme tous les autres gars du circuit. L'équilibre est l'essentiel. »

Noms et indicateurs observés : Ski Slopestyle.

En slopestyle, les athlètes skient ou font du snowboard sur un parcours comprenant une variété d'obstacles, notamment des rails, des sauts et d'autres éléments de terrain park. Des points sont attribués pour l'amplitude, l'originalité et la qualité des figures. Des skis twin-tip sont utilisés et sont particulièrement utiles si le skieur atterrit en arrière. Les figures de slopestyle se répartissent principalement en quatre catégories : rotations, grinds, grabs et flips. Le slopestyle est devenu une épreuve olympique, sous ses formes ski et snowboard, aux Jeux d'hiver de 2014 à Sotchi, en Russie.

Ancien médaillé d'or aux X Games et médaillé d'argent aux X Games 2017, McRae est l'une des têtes les plus expérimentées de l'équipe olympique de freestyle US à l'âge de 27 ans.

Noms et indicateurs observés : Moguls.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une épreuve à laquelle Williams a participé, il connaît les qualités requises pour être un skieur de bosses performant. Les bosses sont une série de monticules sur une piste formés lorsque les skieurs poussent la neige en tas ou en amas en exécutant des virages à rayon court. Les bosses peuvent aussi être formées délibérément, en empilant des amas de neige. En compétition, les athlètes sont jugés sur leur technique ainsi que sur leur vitesse en maîtrisant les bosses de manière calme mais agressive. Il y a généralement deux sauts. Aux débuts, l'emplacement était choisi par les concurrents. Depuis le milieu des années -1980, ces sauts font partie de la piste officielle.

Noms et indicateurs observés : Halfpipe.

L'une des épreuves phares de toute compétition de sports d'hiver, le halfpipe est une épreuve stylistique dans laquelle les athlètes dévalent un « half-pipe » creusé dans la neige en effectuant des sauts et des virages en s'envolant depuis le sommet.

Le ski half-pipe est le sport consistant à skier sur un half-pipe. Les concurrents skient progressivement jusqu'à l'extrémité du pipe en effectuant des flips et des figures. Il est devenu une épreuve olympique pour la première fois aux Jeux olympiques de 2014 à Sotchi, en Russie.

Noms et indicateurs observés : Ski Cross.

L'épreuve de skicross est une course pleine d'adrénaline dans laquelle quatre athlètes dévalent une piste comportant des sauts, des bosses et des virages relevés. Les sensations fortes et les chutes sont monnaie courante. Le skicross est inspiré du boardercross en snowboard. Bien qu'il s'agisse d'une épreuve de course chronométrée, elle est souvent considérée comme faisant partie du ski freestyle car elle intègre des éléments de terrain traditionnellement associés au freestyle.

Noms et indicateurs observés : Aerials.

Discipline jugée, les sauts acrobatiques sont une épreuve de saut spectaculaire dans laquelle les riders s'élancent depuis des sauts, se propulsant dans les airs avant d'exécuter une série de rotations, de flips et de vrilles. Les sauteurs skient depuis des sauts de 2-4 mètres, qui les propulsent jusqu'à 6 mètres dans les airs (ce qui peut représenter jusqu'à 20 mètres au-dessus de la hauteur d'atterrissage, compte tenu de la pente d'atterrissage). Une fois en l'air, les sauteurs exécutent de multiples flips et vrilles avant d'atterrir sur une pente d'atterrissage inclinée de 34 à 39 degrés d'environ 30 mètres de longueur. Les meilleurs sauteurs masculins peuvent actuellement exécuter des triples saltos arrière avec jusqu'à quatre ou cinq vrilles.

Noms et indicateurs observés : Luge.

La luge est un sport d'hiver qui consiste à descendre des pistes artificielles construites avec des virages relevés et des pentes à bord de traîneaux. Les athlètes participants se placent en position « supine » (allongés sur le dos, tournés vers le haut, les pieds en bas) pendant qu'ils pilotent les traîneaux.

Certains éléments suggèrent que des courses de luge pourraient avoir eu lieu dès 800 AD, les Vikings utilisant des traîneaux pour s'affronter sur les montagnes du fjord d'Oslo. La première épreuve internationale de luge confirmée et consignée s'est tenue en 1883, avec sept nations en compétition à Davos, en Suisse.

Le sport de la luge, comme le skeleton et le bobsleigh, est né dans la station thermale de Saint-Moritz, en Suisse, au milieu et à la fin du 19e siècle, grâce aux efforts de l'entrepreneur hôtelier Caspar Badrutt. Badrutt a réussi à vendre l'idée de séjours d'hiver, ainsi que des chambres avec repas, boissons et activités. Ses clients anglais plus aventureux ont commencé à adapter les traîneaux des livreurs pour se divertir, ce qui a entraîné des collisions avec les piétons alors qu'ils dévalaient les ruelles et les allées du village.

La luge a fait sa toute première apparition aux Jeux olympiques en 1964 et n'a jamais été absente depuis. L'Allemagne est la nation de tête en luge olympique dans toutes les épreuves, y compris le simple messieurs, le double et le simple dames. L'Italie et l'Autriche sont les rivales les plus proches, bien qu'elles restent quelque peu en retrait.

Georg Hackl, Jan Behrendt et Stefan Krausse sont trois des meilleurs athlètes allemands de luge, mais l'individu le plus titré dans ce sport à ce jour est l'Italien Armin Zoggeler avec 2 médailles d'or, 1 d'argent et 3 de bronze au total.

Un traîneau de luge est une machine de haute technologie. Il est principalement fabriqué en fibre de verre et en acier, et il est construit sur mesure pour chaque athlète en fonction de sa taille, de son poids et de ses proportions. Les équipes de luge confient à des entreprises la conception et la build de leurs traîneaux selon des spécifications personnalisées. Le traîneau pèse entre 50 et 60 livres (23-27 kg) et s'étend des épaules du lugeur à ses genoux, sans aucun support pour la tête.

Le but de ce sport est d'atteindre l'extrémité de la piste dans le temps le plus rapide possible.

La luge comprend des courses individuelles et des courses par équipes de deux, les athlètes devant utiliser leurs épaules, leurs muscles abdominaux et leurs muscles des cuisses pour contrôler l'allure et la direction du traîneau. Chaque individu ou équipe concourt un à la fois, en course contre la montre.

L'athlète ou l'équipe qui enregistre le temps global le plus rapide sur une série de « descentes » est le vainqueur.

Le principal équipement utilisé lors d'une course de luge comprend le traîneau de course. Les athlètes doivent également porter certains vêtements et devront mettre en œuvre des techniques particulières afin de parcourir la piste le plus rapidement possible tout en restant en sécurité.

Noms et indicateurs observés : Sled.

Les athlètes et leurs équipes d'entraîneurs doivent maintenir leurs traîneaux dans le meilleur état possible pour avoir une chance de remporter une compétition de luge. Cela implique d'apporter des modifications régulières afin de rendre le traîneau aussi aérodynamique que possible. Il existe des restrictions sur la conception des traîneaux, qui figurent dans la section « règles » ci-dessous.

Pendant une course, un simple accroc dans un chausson de course peut affecter suffisamment l'aérodynamisme du lugeur pour faire la différence entre une victoire et une défaite. Les lugeurs courent généralement avec un équipement neuf afin de réduire le risque d'imperfection non remarquée

Noms et indicateurs observés : The sled consists of:.

Deux aciers - Les aciers sont la seule partie du traîneau qui entre en contact avec la glace. Les aciers sont en métal et sont très tranchants.

Deux ponts - Les ponts sont en acier. Ils se connectent aux patins et supportent la coque.

Deux patins (parfois appelés kufens, qui signifie « patins » en allemand) - Les patins sont généralement en fibre de verre et constituent le principal mécanisme de direction du traîneau. La partie courbe (l'étrave) de chaque patin est flexible. À l'aide de leurs jambes, les lugeurs exercent une pression sur l'étrave de l'un ou l'autre patin afin de diriger le traîneau sur le parcours (ils peuvent également diriger en effectuant de petits mouvements avec les épaules pour déplacer leur poids).

Coque de course - La coque est la plateforme sur laquelle le lugeur est allongé. Elle est généralement en fibre de verre.

Deux poignées - Il y a une poignée de chaque côté de la coque que le lugeur tient pendant la course.

Noms et indicateurs observés : Protective Clothing:.

La luge est considérée par beaucoup comme un « sport extrême » et, par conséquent, comporte une grande variété de risques et de dangers que les organisations doivent faire de leur mieux pour minimiser afin de préserver la sécurité des athlètes participants. Des vêtements de protection sont requis pour disputer une course de luge, tous les concurrents portant un casque et une visière afin de protéger leur tête lorsqu'ils dévalent la piste. Une combinaison en caoutchouc moulante est également portée pour améliorer l'aérodynamisme, tandis que des gants à pointes sont utilisés pour que les athlètes puissent se positionner sur la piste à la ligne de départ. Des chaussures de course spécialement conçues aident également à maintenir les pieds et les jambes verrouillés en position droite.

Noms et indicateurs observés : Ability.

Les athlètes professionnels de luge s'entraînent souvent pendant plus d'une décennie afin de maîtriser les compétences et les techniques requises pour concourir au plus haut niveau (comme aux Jeux olympiques). Leur corps doit être en pleine forme pour diriger leurs traîneaux à grande vitesse, les épaules, les abdominaux, les mollets et les quadriceps étant tous essentiels pour contrôler la position du traîneau sur la piste.

Le score en luge est calculé en comptant le temps total nécessaire à un athlète ou à une équipe pour effectuer un nombre prédéterminé de « descentes » (une « descente » signifie parcourir la piste du départ à l'arrivée). Toutes les courses sont chronométrées au millième de seconde. Cela place la luge parmi les sports les plus précisément chronométrés au monde.

En luge, le vainqueur global est déterminé sur une série de descentes. Le nombre de descentes autorisées varie selon la nature de l'épreuve. Les descentes de chaque athlète/équipe sont additionnées et le temps total est calculé. La ou les personnes ayant le temps le plus rapide sont déclarées vainqueur(s).

Noms et indicateurs observés : Rules of Luge.

Les règles de la luge varient selon le type d'épreuve organisée.

Dans les tournois en simple, tous les athlètes en compétition sont autorisés à effectuer quatre descentes distinctes sur la piste. Dans les tournois en double, les équipes de deux effectuent deux descentes sur la piste de luge.

Au début de chaque descente, les traîneaux de luge sont pesés et examinés par les officiels. Cela permet de déterminer si le traîneau est conforme aux règles et règlements. Si le traîneau ne répond pas à ces exigences, les athlètes qui le pilotent seront disqualifiés. Les athlètes eux-mêmes sont également pesés et peuvent, dans certains cas, ajouter du poids à titre de lest.

Dans les épreuves en simple comme en double, les concurrents sont répartis en quatre groupes de départ. L'ordre de passage change en fonction des temps à l'arrivée.

Un contrôle final appelé « contrôle du traîneau » est également effectué après l'achèvement des quatre descentes afin de s'assurer qu'aucune modification n'a été apportée par les équipes ou les athlètes. Tout traîneau qui échoue à ces contrôles entraînera la disqualification des athlètes.

Noms et indicateurs observés : Olympic rules; The basic rules of Olympic luge are pretty straightforward:.

Le poids étant un avantage, les athlètes masculins doivent peser au moins 198 lbs (90 kg) et les femmes au moins 165 lbs (75 kg). Cela contribue à maintenir des conditions de concurrence relativement équitables. Les lugeurs pesant moins que le poids minimum peuvent s'attacher des poids supplémentaires pour compenser le déficit.

Les luges simples ne doivent pas peser plus de 50.6 livres (23 kg) ; les luges doubles ne peuvent pas dépasser 59.5 livres (27 kg). Les combinaisons de course ne doivent pas peser plus de 8.8 livres (4 kg).

Les luges ne peuvent avoir aucun type de frein mécanique.

Les patins (les lames de la luge -- la seule partie qui touche la glace) ne peuvent pas être chauffés. Cela ferait fondre la glace pendant la descente, diminuant le frottement entre les patins et la glace pour procurer un avantage de vitesse déloyal. En 1968, l'équipe olympique féminine de luge d'Allemagne de l'Est a été disqualifiée pour avoir chauffé les patins de ses luges.

Noms et indicateurs observés : Events.

Il existe quatre disciplines de luge.

Noms et indicateurs observés : Men's singles; Doubles (open to both genders); Women's singles; Team relay (Olympic discipline starting in 2014).

Celles-ci sont en outre réparties en plusieurs classes d'âge - de multiples classes jeunes et juniors qui couvrent la tranche d'âge 7–20, et la classe générale (âges 21 et plus). Les compétiteurs plus âgés peuvent pratiquer ce sport dans les classes masters (âge 30–50) et senior masters (âge 51+). Dans une compétition de relais par équipes, un homme, une femme et un duo forment une équipe. Un compétiteur touche un pavé tactile au bas de la piste pour signaler à un coéquipier en haut de la piste de s'élancer.

Noms et indicateurs observés : Nordic Combined.

Le combiné nordique se déroule sur un champ de neige. Tous les athlètes doivent descendre le long d'une structure en forme de rampe appelée piste d'élan. Il/Elle doit s'en élancer avec autant de puissance que possible et doit voler le long de la colline escarpée.

Le combiné nordique est un sport qui comprend le saut à ski et le ski de fond. Actuellement, le combiné nordique est pratiqué aux Jeux olympiques d'hiver et, pour populariser ce sport, la Coupe du monde de combiné nordique FIS est organisée. L'autorité suprême pour réglementer le combiné nordique est la Fédération internationale de ski. Elle n'a sanctionné aucune compétition féminine. Le combiné nordique est largement dominé par les pays scandinaves. Ce sport a été inventé par les Norvégiens et de nombreux grands athlètes arrivent en Norvège pour participer aux compétitions.

Selon la méthode Gunderson, l'athlète qui touchera le ruban à l'arrivée de la course de ski de fond en premier sera le vainqueur général.

Le combiné nordique se disputait avec trois épreuves médaillées, à savoir l'individuel, par équipes et le sprint.

Noms et indicateurs observés : Individual Events.

Dans l'épreuve individuelle, les athlètes effectuent deux sauts depuis un tremplin le premier jour de la compétition et la distance est soit de 295 pieds, soit de 90 mètres. Le lendemain a lieu la course de ski de fond au cours de laquelle les athlètes doivent parcourir 15 kilomètres.

Noms et indicateurs observés : Team Events.

L'épreuve par équipes est généralement la préférée des spectateurs et attire également les foules. Ici, chaque nation compte quatre joueurs qui doivent effectuer deux sauts depuis un tremplin le tout premier jour.

Chaque équipe est classée en fonction de ses huit sauts effectués ce jour-là. Les mêmes joueurs qui ont participé le premier jour disputent la course de ski de fond le lendemain en relais de 20 kilomètres. Chaque joueur skiera sur 5 km.

Noms et indicateurs observés : Sprint Events.

L'épreuve de sprint est également très populaire auprès des spectateurs. Ici, contrairement aux autres épreuves,

le saut à ski s'effectuera depuis un grand tremplin et la distance est soit de 394 pieds, soit de 120 m, et comme les autres, le cross-country aura lieu le lendemain, dont la longueur sera d'environ 7.5 km.

Noms et indicateurs observés : A Brief History of Nordic Combined.

Le combiné nordique comprend le saut à ski et le ski de fond. Fondamentalement, la technique du ski a été inventée pour se déplacer sur la neige à skis. On pense que le ski a été inventé et pratiqué dès 600 av. J.-C. Le saut à ski, qui fait partie du combiné nordique, a vu le jour en Norvège en 1808, lorsque Ole Rye a sauté par-dessus une hauteur de 9.5 mètre.

La première compétition de saut à ski au monde s'est tenue en Norvège en l'an 1866. Sondre Norheim a remporté ce championnat et il est considéré comme le père du saut à ski moderne. Après la Première Guerre mondiale, une nouvelle technique a été développée, populairement connue sous le nom de technique de Kongsberg, qui a aidé Sepp Bradl d'Autriche à réaliser un saut de 101 mètres en 1936.

Pour en revenir au combiné nordique, la première grande compétition a eu lieu en 1892 en OSLO. Ce sport est devenu important lorsqu'il a été inclus aux Jeux olympiques d'hiver de 1924. Au départ, la course de ski de fond se déroulait en premier et le saut à ski le lendemain. Mais après 1950, l'ordre a été inversé et le saut à ski s'est déroulé en premier.

Noms et indicateurs observés : Participating Countries.

Le combiné nordique a gagné beaucoup de popularité dans le monde entier. Depuis son introduction aux Jeux olympiques modernes en 1924, la popularité de ce sport auprès des différentes nations a connu une croissance exponentielle. De nombreux pays asiatiques et non asiatiques participent activement à ce sport. Parmi les principaux pays asiatiques dominants figurent le Kazakhstan, la Corée et le Japon. Mais les Européens, principalement les pays scandinaves, dominent ce sport. La liste comprend la Pologne, l'Italie, la Norvège, l'Autriche et l'Allemagne.

Aux Jeux olympiques de Sotchi, Eric Frenzel d'Allemagne a remporté la médaille d'or en individuel masculin. La Norvège a toujours produit de grands athlètes en combiné nordique, l'équipe masculine de Norvège ayant remporté la médaille d'or aux Jeux olympiques de Sotchi. De plus, Jorgen Graabak de Norvège a remporté l'or dans la catégorie individuelle masculine LH.

Noms et indicateurs observés : Rules of Scoring.

Afin de faciliter le système de notation du combiné nordique et de le rendre plus attrayant pour les fans, une nouvelle méthode de notation a été introduite aux Jeux d'hiver de 1988 disputés à Calgary. Elle a rendu ce sport accessible aux spectateurs, car les fans n'ont pas à attendre le résultat final.

Gunder Gunderson de Norvège est un sauteur à ski et coureur de fond qui a inventé la nouvelle formule. Selon la règle, celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée en ski de fond est déclaré vainqueur.

Mais avant le ski de fond, le résultat du saut à ski est annoncé. La méthode est basée sur des points : chaque athlète s'élance à intervalles réguliers. Le premier à partir est celui qui a obtenu le maximum de points au saut à ski. Une fois le vainqueur ou le leader du saut à ski déclaré, ou le classement des athlètes annoncé, chaque athlète se prépare à poursuivre pour une course.

Noms et indicateurs observés : Rules of Pursuit Race.

La course-poursuite est l'un des aspects les plus importants du combiné nordique, car elle est cruciale pour déterminer le vainqueur du ski de fond et du combiné nordique. Le concept de la course-poursuite est que le vainqueur du saut à ski bénéficiera d'un avantage de quelques secondes sur son poursuivant.

Le vainqueur du saut à ski s'élancera le premier pour l'étape suivante et l'athlète qui le suit dans la course, ou qui

est deuxième avec un écart de temps déterminé, le suivra avec exactement ce même temps.

Supposons que le deuxième athlète franchisse la ligne deux secondes après le premier. Ainsi, à l'étape suivante, le deuxième athlète s'élancera deux secondes après le premier. On peut aussi dire qu'il y a un décalage de deux secondes entre le premier et le deuxième athlète. Cette même méthode s'applique à tous les athlètes de la course.

Noms et indicateurs observés : Playing Environment.

Le combiné nordique est un sport qui exige des champs de neige et des zones vallonnées pour être pratiqué. La neige est nécessaire car les athlètes doivent skier sur une surface plane et dégagée. En général, on ne trouve une surface plane et dégagée qu'en termes de neige. En outre, il faut démontrer ses compétences en glisse, en virages et en sauts sur des collines accidentées. Cela signifie que la zone doit être vallonnée avec beaucoup de pentes glissantes.

Discutons maintenant de l'équipement utilisé lors de la pratique du combiné nordique.

Noms et indicateurs observés : Bindings.

Lorsque vous montez la fixation, essayez de la fixer parallèlement à la direction de glisse. Le ski doit être fixé de telle manière que 60% de celui-ci puisse être utilisé comme partie avant.

Noms et indicateurs observés : Boots.

La chaussure doit être suffisamment confortable lorsque le skieur se penche en avant pendant la pratique du ski. Si vous allez acheter une nouvelle chaussure pour le ski, vérifiez les caractéristiques suivantes –

Noms et indicateurs observés : High backed; Low cut at the front; Flexible; Connection Cord.

Il s'agit d'un élément essentiel de la fixation. Il aide le ski à se fixer à la chaussure de l'athlète. Si le cordon de connexion n'est pas correctement connecté, un mouvement instable du ski se produira pendant le vol.

Noms et indicateurs observés : Dress.

Il est obligatoire que toutes les parties de la combinaison soient fabriquées dans le même type de matériau. Elles doivent avoir une certaine perméabilité à l'air. Comme le sport se pratique sur une piste enneigée, il est préférable que l'épaisseur de la combinaison soit plus importante. Pour la flexibilité pendant le sport, la taille de la combinaison doit être parfaite pour l'athlète lorsqu'il est en position debout.

Noms et indicateurs observés : Jumping Skis.

Ils sont spécialement conçus pour être utilisés pour le ski sur les pentes raides. La longueur du ski peut atteindre 146 % de la taille de l'athlète.

Cependant, la forme et la courbure de la combinaison sont réalisées en tenant compte de certaines caractéristiques géométriques. Pour sauter une certaine longueur, un athlète doit avoir un certain poids corporel.

Noms et indicateurs observés : Backpack.

Un joueur doit porter un sac à dos, car il est nécessaire au cas où il ne pourrait pas obtenir d'aide. Le sac à dos doit être léger et contenir quelques chocolats sucrés, de l'eau, une trousse de premiers secours, un appareil photo, un téléphone mobile ou un talkie-walkie ou GPS avec lui.

Les chocolats sucrés lui donneront des glucides et de l'énergie instantanée, tandis que l'eau le protégera de la déshydratation. En outre, un GPS vous permettra de vous localiser et un téléphone mobile pourra vous aider à communiquer avec les autres en cas de danger. Une trousse de premiers secours est indispensable, car elle vous apportera une assistance médicale en cas de besoin, et enfin, un appareil photo vous permettra de prendre des

photos de sites touristiques exceptionnels.

Noms et indicateurs observés : Speed Skating.

Le patinage de vitesse est un sport d'hiver dans lequel les athlètes s'affrontent sur un circuit sur glace, en utilisant des patins pour se déplacer sur la piste. Il existe trois variantes principales du patinage de vitesse : le patinage de vitesse sur longue piste, le patinage de vitesse sur courte piste et le patinage de vitesse marathon. Aux Jeux olympiques, le terme « patinage de vitesse » désigne la catégorie longue piste, tandis que le patinage de vitesse sur courte piste est abrégé en « courte piste ».

Le patinage de vitesse a été développé à un moment donné au cours du 19e siècle, et bien que ses origines précises soient régulièrement débattues, les premières compétitions peuvent être retracées jusqu'en Norvège en 1863.

Le patinage de vitesse a commencé comme une forme rapide de transport à travers les lacs et rivières gelés. Il a fait ses débuts au programme olympique lors des Jeux d'hiver de 1924.

Le patinage de vitesse fait partie des Jeux olympiques d'hiver depuis le tout début, avec quatre épreuves masculines distinctes organisées en 1924. Depuis 1960, un certain nombre d'épreuves féminines ont été introduites, ainsi que les épreuves de poursuite par équipes ces dernières années.

Les Pays-Bas ont remporté le plus de médailles olympiques en patinage de vitesse au total, avec les USA et la Norvège qui ont également connu le succès. Eric Heiden des États-Unis et Clas Thunberg de Finlande sont les patineurs de vitesse les plus décorés individuellement aux Jeux olympiques avec cinq médailles d'or chacun.

Noms et indicateurs observés : Olympic history.

Le patinage de vitesse est apparu pour la première fois en 1924 aux premiers Jeux olympiques d'hiver de Chamonix. Initialement, seuls les hommes étaient autorisés à participer. Ce n'est qu'aux Jeux de Lake Placid en 1932 que les femmes ont été autorisées à concourir en patinage de vitesse, qui n'était alors qu'un sport de démonstration. Ce n'est qu'aux Jeux de 1960 à Squaw Valley que le patinage de vitesse féminin a été officiellement inscrit au programme olympique.

Les épreuves suivent presque toujours le système européen, qui consiste en des patineurs s'affrontant deux par deux. Aux Jeux olympiques de 1932, les Américains ont organisé des épreuves de style américain, c'est-à-dire avec un départ en masse. Cette décision a provoqué un boycott de nombreux concurrents européens, ce qui a permis aux Américains de remporter les quatre médailles d'or. Ce système donnera naissance au patinage de vitesse sur piste courte, qui a été ajouté au programme olympique à Albertville en 1992.

Noms et indicateurs observés : Race objective.

Le patinage de vitesse est un sport de course, l'objectif principal étant donc de parcourir chaque tour dans le temps le plus rapide possible. Les athlètes s'affrontent en courses par deux, avec une voie réservée à chacun. Pendant la course, les athlètes atteignent un point précis où ils changent de voie afin de garantir qu'ils parcourent globalement la même distance les uns que les autres. Si une course est au coude à coude et que les deux concurrents se rencontrent dans un virage, l'athlète occupant la voie intérieure doit céder le passage à son rival à l'extérieur. L'athlète qui franchit le premier la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur.

Lors d'une course de patinage de vitesse, les participants courent généralement le circuit par deux. Chaque participant doit porter un équipement spécifique, notamment ce qui suit.

Noms et indicateurs observés : Suits.

Les athlètes ont besoin de combinaisons spécialement conçues qui offrent une protection sur la glace mais leur permettent aussi de patiner sur la piste à grande vitesse. Pour une faible résistance à l'air, ces combinaisons sont

généralement ajustées à la peau et sont adaptées à la morphologie spécifique de chaque athlète. Elles contiennent également du Kevlar pour une protection supplémentaire.

Noms et indicateurs observés : Footwear.

Les bottes sont faites sur mesure pour les patineurs de vitesse professionnels, les lames à la base variant en longueur de 14 à 18 pouces. Ces lames sont également conçues avec une courbure afin de faciliter les virages lors des courses sur le circuit.

Noms et indicateurs observés : Safety.

Les athlètes portent également des casques, des protège-cous, des lunettes de protection et des protège-chevilles pendant la course, ainsi que leurs combinaisons, qui offrent des couches de protection supplémentaires en cas de chute.

L'équipement spécifique utilisé en longue piste et en courte piste diffère légèrement, la plupart des principaux éléments de protection n'étant pas requis en longue piste.

Afin d'améliorer leurs chances de franchir le premier la ligne d'arrivée, les patineurs de vitesse doivent adopter un ensemble particulier de techniques. Celles-ci comprennent :

Noms et indicateurs observés : Balance.

Les athlètes doivent maintenir un centre de gravité bas en pliant les genoux afin de patiner aux vitesses les plus élevées possibles et de prendre les virages efficacement. Plus ils sont près du sol, mieux c'est.

Noms et indicateurs observés : Positioning.

Les patineurs de vitesse doivent tenir compte du circuit chaque fois qu'ils sont en compétition. En règle générale, le patineur sur la voie intérieure aura l'avantage, les athlètes doivent donc continuer à gagner du terrain lorsqu'ils sont sur la voie extérieure et savoir comment se positionner correctement.

Le vainqueur d'une course de patinage de vitesse est l'athlète qui franchit le premier la ligne d'arrivée. Il n'y a souvent ni séries ni finales en patinage de vitesse comme dans d'autres sports de course.

Noms et indicateurs observés : Speed Skating Rules.

En patinage de vitesse olympique, les courses se déroulent sur une piste ovale de 400 mètres. En courte piste, elles se disputent sur un circuit de 111 mètres.

Les courses commencent par un départ debout, signalé par un coup de pistolet. Si un athlète bouge trop tôt, cela est appelé un « faux départ » et il reçoit un avertissement. Plus d'un faux départ expose un athlète à un risque sérieux d'être disqualifié.

Si deux athlètes se rencontrent dans un virage, le coureur sur la voie intérieure doit céder le passage au rival sur la voie extérieure. Le non-respect de cette règle ou le fait de gêner un adversaire de quelque manière que ce soit entraîne une disqualification.

Selon la nature de la course, un athlète qui chute peut avoir la possibilité de courir à nouveau la course.

Les patineurs ne sont pas autorisés à changer de voie à l'approche de la ligne d'arrivée.

Dans certaines courses, un patineur peut faire appel à un « relais », qui est essentiellement un remplaçant. Avant qu'un relais puisse être appelé, l'athlète qui a commencé la course doit avoir effectué au minimum un tour.

Noms et indicateurs observés : Age categories; 30+, 35+,40+,45+,50+.

La catégorie d'âge du patineur sera définie comme l'âge du patineur avant le 1er juillet de l'année de

l'événement. Chaque patineur doit concourir dans sa catégorie d'âge respective.

Noms et indicateurs observés : Possible events and disciplines; Long Track; 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 10000m; Short Track.

Le patinage de vitesse sur courte piste est un sport d'hiver et une forme de patinage de vitesse sur glace. En compétition, plusieurs patineurs (généralement entre quatre et six) patinent sur une piste de glace ovale d'une longueur de 111.112 mètres (364.54 ft). La patinoire elle-même mesure 60 mètres (200 ft) de long sur 30 mètres (98 ft) de large, ce qui correspond à la taille d'une patinoire de patinage artistique de dimension olympique et d'une patinoire de hockey sur glace de dimension internationale. Le patinage de vitesse sur courte piste est le sport similaire au patinage de vitesse sur longue piste ainsi qu'au patinage de vitesse en ligne.

Les patineurs s'affrontent par groupes de quatre à huit concurrents sur une piste intérieure de la taille d'une patinoire de hockey sur glace, dont la longueur est de 111 mètres (364 pieds). Les deux premiers de chaque série se qualifient pour le tour suivant. Les stratégies de dépassement et la gestion de l'allure sont des composantes importantes de ce sport. Les contacts sont fréquents lorsque les patineurs se disputent les positions. En raison des virages serrés à grande vitesse, un patin de vitesse spécial, doté d'une lame plus haute et d'une chaussure plus haute, est utilisé pour offrir un soutien et une sécurité supplémentaires au patineur. Les chutes sont courantes en patinage de vitesse sur piste courte, et les patineurs portent des protections aux coudes et aux genoux, ainsi que des casques et des gants. Les parois de la piste sont également rembourrées. Les épreuves individuelles de patinage sur piste courte se disputent sur 500 mètres, 1,000 mètres, 1,500 mètres et 3,000 mètres, tant pour les hommes que pour les femmes. Les relais à quatre couvrent des distances de 3,000 mètres (femmes) et 5,000 mètres (hommes).

Noms et indicateurs observés : History.

Le patinage de vitesse sur courte piste est issu d'épreuves de patinage de vitesse organisées avec des départs en masse. Cette forme de patinage de vitesse se pratiquait principalement aux États-Unis et au Canada, contrairement à la forme internationale, où les athlètes patinaient par paires. Aux Jeux olympiques d'hiver de 1932, les épreuves de patinage de vitesse se déroulaient sous la forme de départs en masse. Les compétitions en Amérique du Nord se tenaient généralement en salle, par exemple au Madison Square Garden de New York, et donc sur des pistes plus courtes que celles habituellement utilisées pour le patinage en extérieur.

En 1967, l'Union internationale de patinage (ISU) a adopté le patinage de vitesse sur piste courte, bien qu'elle n'ait organisé de compétitions internationales qu'à partir de 1976. Les Championnats du monde de patinage de vitesse sur piste courte sont officiellement organisés depuis 1981, bien que les épreuves tenues en 1976–1980 sous d'autres noms aient depuis reçu rétrospectivement le statut de Championnats du monde. Le nom de la compétition a été modifié plusieurs fois avant de recevoir finalement le titre de « Championnats du monde de patinage de vitesse sur piste courte » en 1989 ; les championnats sont désormais organisés chaque année.

Le patinage de vitesse sur courte piste a été introduit comme sport de démonstration aux Jeux olympiques d'hiver de 1988 à Calgary, en Alberta, au Canada. Il a été promu sport olympique à part entière en 1992 et fait partie des Jeux olympiques d'hiver depuis lors. Il n'y avait que quatre épreuves de courte piste aux Jeux d'hiver de 1992, mais le programme a été élargi à six épreuves en 1994 et 1998, puis finalement à huit épreuves aux Jeux d'hiver de 2002. Les épreuves sont les mêmes pour les hommes et les femmes : 500 mètres, 1000 mètres, 1500 mètres, plus l'épreuve de relais (5000 mètres pour les hommes, 3000 mètres pour les femmes). À partir de la saison de Coupe du monde 2018-2019, un relais mixte par équipes de 2000 mètres a été ajouté, et figurera aux Jeux olympiques d'hiver de 2022. Une épreuve de super-finale de 3000 mètres est incluse dans les Championnats d'Europe, mais elle ne fait actuellement pas partie du programme olympique de courte piste.

Noms et indicateurs observés : Rules of Short Track Speed Skating.

Voici ces sanctions si un patineur commet l'une de ces infractions : il risque une disqualification immédiate de la course et l'invalidation de son temps.

Gêne : pousser, bloquer, faire trébucher intentionnellement ou causer de toute autre manière un empêchement à un autre patineur

Noms et indicateurs observés : Off track: Skating outside the designated track.

Assistance : apporter une assistance physique à un autre patineur. Par exemple : pousser un coéquipier par-derrière pour lui donner un élan supplémentaire, ou permettre à un coéquipier de s'appuyer sur un autre pour plus de stabilité dans les virages

Franchir la ligne ou projeter le pied : avancer le pied de tête pour atteindre l'arrivée plus vite, ce qui fait que le pied de tête se soulève de la glace et crée une situation dangereuse pour les autres

Conduite antisportive : agir d'une manière indigne d'un athlète ou d'un modèle. Notamment jurer contre un concurrent, donner des coups de pied, frapper d'autres patineurs ou officiels, etc.

Équipement : ne pas porter l'équipement de sécurité approprié, perdre son équipement pendant la course ou exposer une partie de la peau autre que le visage ou le cou.

Faux départ : partir avant le coup de pistolet du starter. À la deuxième infraction dans la course, le fautif lors de ce départ est disqualifié.

N'a pas terminé : généralement en raison d'une blessure, le patineur n'a pas terminé la course.

N'a pas patiné : le patineur ne s'est pas présenté sur la ligne de départ.

Dans les courses de relais, chaque équipe compte quatre patineurs, qui peuvent se relayer librement par touche. Tous les patineurs de chaque équipe doivent effectuer au moins un tour, et un seul échange est autorisé lors des trois derniers tours. Habituellement, le patineur sortant pousse le patineur entrant pour aider son coéquipier à gagner de la vitesse.

Noms et indicateurs observés : Skeleton.

Le skeleton est un sport de glisse hivernal dans lequel une personne descend une piste gelée sur un petit traîneau, allongée face contre terre (en position ventrale), subissant des forces allant jusqu'à 5 g et atteignant des vitesses supérieures à 130 km/h. Le sport tire son nom de l'apparence osseuse du traîneau. Il a été ajouté au programme olympique pour les Jeux d'hiver de 2002 ; auparavant, il n'avait figuré au programme olympique qu'à Saint-Moritz, en Suisse, en 1928 et également en 1948.

Contrairement à d'autres sports de glisse comme le bobsleigh et la luge, le skeleton implique toujours un seul concurrent. Comme le bobsleigh, mais contrairement à la luge, la course commence par un départ lancé depuis la porte d'ouverture au sommet de la piste. Le traîneau de skeleton est plus fin et plus lourd que celui de luge, et le skeleton offre au concurrent un contrôle plus précis du traîneau. Le skeleton est le plus lent des trois sports de glisse, car la position de conduite du skeleton, face contre terre et tête la première, est moins aérodynamique que celle de la luge, sur le dos et pieds devant.

Noms et indicateurs observés : Skeleton Racing.

Il n'y a ni freins ni direction, et les concurrents volent tête la première dans les virages aussi vite que possible - la navette spatiale s'élance vers l'espace. Ce n'est pas une sorte de course étrange et dangereuse - c'est la course de skeleton, et elle est réapparue aux Jeux olympiques en 2002 pour la première fois en plus de 50 ans.

Noms et indicateurs observés : How does racing start.

Le skeleton a été inventé GB des touristes en Suisse dans les années 1800. Les glisseurs dévalaient une pente entre deux villes et le vainqueur recevait une bouteille de champagne. Le sport a reçu son nom lorsqu'un nouveau traîneau, fabriqué principalement en métal, a été introduit. Les gens trouvaient qu'il ressemblait à un squelette par son apparence.

Noms et indicateurs observés : How does it work.

Les glisseurs poussent le skeleton sur environ 40 mètres avant de plonger sur le traîneau tête la première et de rentrer leurs bras sous leur corps. Ils dévalent ensuite une piste verglacée et sinueuse à des vitesses de près de 145 km par heure. Dans certains virages, les glisseurs subissent cinq G de force - l'équivalent du décollage d'une navette spatiale. Les traîneaux n'ont ni freins ni volant - les glisseurs contrôlent le traîneau en tournant leur corps. Le seul moyen de s'arrêter est d'arriver au bout de la pente ou de s'écraser contre quelque chose.

Noms et indicateurs observés : Race Objective.

L'objectif de la course est de glisser le plus possible. Le concurrent qui glisse le plus vite sur l'ensemble des 4 descentes est le vainqueur. Chaque concurrent doit effectuer quatre descentes et la plus courte en temps parmi elles désigne le vainqueur.

Noms et indicateurs observés : The Olympic Story of Skeleton.

Le skeleton est apparu aux Jeux olympiques pour la première fois en 1928 - puis n'a plus été disputé jusqu'aux Jeux d'hiver de 1948. Les Jeux de IOC ont de nouveau retiré ce sport jusqu'en 2002. Les Jeux d'hiver de 2002 ont été la première fois où les femmes ont été autorisées à participer à la compétition. Les Américains se sont révélés être les meilleurs glisseurs du skeleton en 2002, lorsque le skeleton est revenu aux Jeux olympiques. Jimmy Shea a remporté la médaille d'or pour les USA, devenant la troisième génération de sa famille à participer aux Jeux d'hiver. Son père a participé au ski de fond aux Jeux d'hiver de 1964 et son grand-père a remporté deux médailles d'or olympiques en patinage de vitesse aux Jeux de 1932. L'Américaine Tristin Gale a remporté l'épreuve féminine de skeleton en arborant des mèches rouges, blanches et bleues dans les cheveux. Sa compatriote américaine, Lea Ann Parsley, a pris l'argent. Tout est allé de mal en pis pour les US en 2006 cependant, le Canada et la Suisse ayant élevé leur niveau de jeu pour remporter cinq des six médailles de skeleton. La sixième médaille est revenue au Royaume-Uni.

Noms et indicateurs observés : Skeleton Crash and Burns.

Lorsque les glisseurs courent à grande vitesse sur un traîneau sans freins, il n'est pas surprenant qu'il y ait de nombreuses blessures. De nombreux concurrents se froissent le cou dans les virages ou se cognent la tête contre la piste. Chris Soule, qui pratique le skeleton pour les États-Unis, a perdu sa prise sur la poignée d'un traîneau lors d'une course de qualification. Il a essayé de s'agripper à nouveau, mais sa main s'est retrouvée coincée entre le traîneau et la paroi, et la pression lui a fendu la paume. En 2001, un concurrent letton est mort lorsque son traîneau a percuté un bobsleigh vide qui se trouvait sur la piste.

Noms et indicateurs observés : alpine racing helmet with chin guard, or a skeleton-specific helmet; skin-tight racing speed suit made of uncoated textile material; spiked shoes, similar to track spikes; goggles or face shields; optional elbow and shoulder pads under their suits; sled; Sled design.

« Les “toboggans” utilisés dans les pays alpins à la fin du 19e siècle s’inspiraient des traîneaux canadiens/pakistanais utilisés pour le transport ». Divers ajouts et efforts de remaniement de la part des athlètes ont conduit aux traîneaux de skeleton utilisés aujourd’hui. En 1892, L. P. Child a présenté l’« America », un nouveau traîneau métallique qui a révolutionné le skeleton en tant que sport. La conception épurée offrait un traîneau compact doté de patins métalliques, et le concept a rapidement été adopté. En 1902, Arden Bott a ajouté un siège coulissant pour aider les athlètes à déplacer leur poids vers l’avant et vers l’arrière, une

caractéristique qui n'est plus incluse sur les traîneaux modernes.

Noms et indicateurs observés : The competitions.

Coupes continentales - Les deux séries de Coupes continentales sont la Coupe d'Europe et la Coupe d'Amérique du Nord. Toutes deux sont ouvertes aux athlètes de toutes les nations participantes, mais avec certaines restrictions : les 15 meilleurs athlètes du classement combiné ne sont pas autorisés à courir dans les Coupes continentales, et les athlètes ne sont pas autorisés à courir à moins que leur équipe n'ait rempli tous les quotas de places qui lui sont attribués en Coupe du monde.

Coupe intercontinentale - La Coupe intercontinentale (ICC) a été introduite comme niveau intermédiaire entre les Coupes continentales et la Coupe du monde.

Coupe du monde - La Coupe du monde est le plus haut niveau de la compétition internationale de skeleton, et elle a les quotas d'équipe les plus stricts, aucune équipe ne bénéficiant d'une entrée automatique. Pour se qualifier, une équipe doit avoir placé au moins un athlète dans le top 60 du tableau de classement général (top 45 pour les femmes)

Championnats continentaux - Une course de Coupe du monde par an peut être désignée comme championnat continental pour le continent sur lequel elle se déroule.

Championnats du monde seniors - Lors des années non olympiques, une fédération nationale se porte volontaire pour organiser les Championnats du monde (seniors) (pour le bobsleigh et le skeleton), qui sont ouverts à tous les athlètes répondant aux exigences d'expérience applicables à la Coupe du monde et aux ICC (y compris les athlètes juniors).

Championnats du monde juniors - Les Championnats du monde juniors ont lieu chaque année, mais sont programmés pour éviter tout conflit avec les Jeux olympiques et les Championnats du monde seniors.

Jeux olympiques d'hiver - L'épreuve de skeleton aux Jeux olympiques d'hiver utilise le même format de deux jours et quatre manches que les Championnats du monde, mais les quotas d'équipe sont nettement plus réduits.

Le saut à ski est l'un des sports d'hiver les plus célèbres et les plus admirés, où les concurrents tentent de s'élancer d'un grand tremplin et de réussir leur atterrissage en marquant le plus de points. Présent aux Jeux olympiques d'hiver depuis leur création en 1924 pour les hommes et, depuis 2014 pour les femmes, il a offert aux Jeux olympiques d'hiver certains de leurs moments les plus dramatiques. Le saut à ski est en fait une forme de ski nordique, bien que, contrairement à la plupart des autres formes de ski, il ne se pratique pas sur une piste, mais sur un tremplin spécialement construit appelé piste d'élan.

La première compétition de saut à ski a eu lieu sur la colline de Husebyrennet à Oslo, en Norvège, en 1875. En raison de ses infrastructures peu performantes et des mauvaises conditions météorologiques, en 1892 l'événement a été transféré à Holmenkollen, qui est aujourd'hui encore l'un des principaux événements de saut à ski de la saison.

Sport d'hiver populaire dans le monde entier, il a attiré l'attention du monde entier en 1988 lorsque Eddie the Eagle, du UK, est devenu une star mondiale improbable en terminant dernier des 73 concurrents aux Jeux d'hiver de 1988.

Les localisations géographiques ont sérieusement affecté les leaders de ce sport comme la Norvège, la Finlande et l'Autriche, qui sont de loin les nations les plus performantes en saut à ski.

Le but du saut à ski est très simple. Il s'agit de marquer plus de points auprès des juges que les autres concurrents. Chaque adversaire doit descendre une rampe spécialement construite, appelée piste d'élan, jusqu'à atteindre finalement le bout de la rampe d'où il s'élance. À partir de là, chaque concurrent tente de sauter le plus

loin possible dans les airs, puis d'atterrir avec succès sur la colline fortement inclinée qui se trouve en dessous, le plus près possible de la « ligne K ».

Noms et indicateurs observés : Jumpers and Equipment.

Le saut à ski est un sport individuel et qui dispose de relativement peu d'équipement.

Skis de saut : il s'agit de skis spécialement conçus pour le saut à ski. Ils sont plus longs que les skis normaux, environ 252 cm, et plus lourds aussi, car ils doivent être plus massifs pour supporter l'impact des atterrissages. Tous les skis de saut à ski ont des fixations à talon libre.

Chaussures de ski : là encore, un équipement spécialisé est nécessaire. En saut à ski, le sauteur a besoin de chaussures qui lui permettent de se pencher en avant pendant le vol. Elles doivent aussi être souples, avec un arrière haut mais un avant bas.

Combinaison de ski : les combinaisons de ski doivent être fabriquées avec le même matériau sur toute leur surface et être lisses, profilées et extensibles.

Casque : les casques sont obligatoires dans les compétitions de saut à ski en raison des dangers potentiels de ce sport.

Chaque tremplin comporte une ligne calculée et marquée, appelée ligne K. Les sauteurs doivent essayer d'atterrir le plus près possible de cette ligne. Des points sont déduits pour chaque mètre au-delà ou en deçà du point d'atterrissage du sauteur. Les juges prêtent également attention à d'autres aspects. Par exemple :

Style : meilleure est la forme du sauteur, plus de points seront attribués

Poids corporel : les sauteurs dont le poids est inférieur au seuil acceptable sont pénalisés par une longueur maximale de ski plus courte, ce qui réduit la portance aérodynamique qu'ils peuvent obtenir. En effet, les sauteurs plus légers peuvent souvent sauter plus loin.

Facteur de porte : une certaine compensation est accordée pour les conditions extérieures variables. Cela vise à garantir que, si les conditions météorologiques changent pendant une compétition, tous les adversaires sont traités équitablement.

Conditions de vent : autre facteur d'équité, car les sauteurs bénéficiant d'un vent fort dans le dos seront davantage avantagés. Leurs sauts peuvent donc être pondérés pour en tenir compte.

Le vainqueur d'une compétition de saut à ski est celui qui a accumulé le plus de points à la fin de la compétition.

La plupart des grandes compétitions de saut à ski se déroulent en 2 manches.

La première manche réunit 50 sauteurs, qui effectuent chacun 2 sauts.

Seuls les sauts valides, au cours desquels le sauteur atterrit avec succès sans toucher le sol avec les mains, sont comptabilisés.

Les sauts sont évalués par 5 juges.

Les atterrissages sont filmés pour garantir une mesure parfaitement exacte.

Les scores globaux des sauts de chaque sauteur sont additionnés et les 30 meilleurs concurrents accèdent à la manche suivante.

Les 30 concurrents effectuent chacun deux sauts supplémentaires, les scores de chacun étant additionnés. Le sauteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Noms et indicateurs observés : How scores are granted.

Les concurrents sont classés selon un score numérique obtenu en additionnant des composantes fondées sur les éléments suivants : distance, style, longueur d'élan (facteur de porte) et conditions de vent. Dans l'épreuve individuelle, les scores des deux sauts d'essai de chaque sauteur sont combinés pour déterminer le vainqueur.

Le score de distance dépend du point K du tremplin. Pour les compétitions K-90 et K-120, le point K est fixé respectivement à 90 mètres et 120 mètres. Les concurrents reçoivent 60 points (tremplins normal et grand) et 120 points (tremplins de vol) s'ils atterrissent sur le point K. Pour chaque mètre au-delà du point K, le concurrent reçoit des points supplémentaires ; la valeur typique est de 2 points par mètre sur les petits tremplins, 1.8 points sur les grands tremplins et 1.2 points sur les tremplins de vol à ski. La distance d'un concurrent est mesurée entre le point de départ et le point où les pieds sont entrés en contact complet avec la pente d'atterrissage (pour les atterrissages anormaux, le point de contact d'un pied ou d'une autre partie du corps est pris en compte). Les sauts sont mesurés avec une précision de 0.5 mètres pour toutes les compétitions.

Pendant la compétition, cinq juges sont installés dans une tour située sur le côté du point d'atterrissage attendu. Ils peuvent attribuer jusqu'à 20 points chacun pour le style de saut, en se fondant sur la stabilité des skis pendant le vol, l'équilibre, la position optimale du corps et l'atterrissage. Les notes de style les plus élevées et les plus basses sont écartées, les trois notes restantes étant ajoutées au score de distance.

Noms et indicateurs observés : Snowboard.

Le snowboard est une activité de loisir et de compétition qui consiste à descendre une pente enneigée en se tenant debout sur une planche de snowboard fixée aux pieds du pratiquant. Il figure aux Jeux olympiques d'hiver et aux Jeux paralympiques d'hiver.

Noms et indicateurs observés : Safety Tips.

Le snowboard est un excellent moyen de s'amuser et de faire de l'exercice pendant les froids hivers. Il est facile à apprendre, mais des blessures surviennent parfois, dont certaines peuvent être graves.

Noms et indicateurs observés : The tips to stay safe on the slopes:; Safe Snowboarding Gear.

Un équipement adapté peut aider à prévenir les blessures. Les pratiquants de ce sport doivent avoir :

Une planche de snowboard, des chaussures et des fixations ajustées par un professionnel qualifié.

Un casque conçu pour le snowboard.

Des lunettes de protection de la bonne taille et teintées pour la protection contre le soleil. Des lunettes de soleil peuvent être portées à la place, mais les lunettes de protection aident à mieux voir s'il pleut ou neige, gardent le visage plus chaud et protègent mieux les yeux.

Des vêtements chauds, notamment un bonnet, des gants ou des moufles, un pantalon de neige et une veste d'hiver. Un tour de cou (qui se porte autour du cou et peut être remonté sur le visage) peut aider à garder le visage au chaud. S'habiller en couches peut aider à s'adapter s'il fait trop chaud.

De la crème solaire et un baume à lèvres avec un SPF de 30 ou plus pour le snowboard en journée, même par temps nuageux.

Des protège-poignets, surtout pour les débutants.

Noms et indicateurs observés : There are many styles of snowboarding:.

Depuis que le snowboard a été établi comme sport d'hiver, il a développé divers styles, chacun avec son propre équipement et sa propre technique spécialisés. Aujourd'hui, les styles les plus fréquemment rencontrés sont : le freeride, le freestyle et le freecarve/race.

Noms et indicateurs observés : Jibbing.

Le « jibbing » désigne la pratique technique sur des surfaces non standard, qui comprend généralement l'exécution de figures. Le mot « jib » est à la fois un nom et un verbe, selon son usage. En tant que nom : un jib comprend des rails métalliques, des boxes, des bancs, des rebords en béton, des murs, des véhicules, des rochers et des troncs. En tant que verbe : jibber désigne l'action de sauter, glisser ou rouler sur des objets autres que la neige.

Noms et indicateurs observés : Freeriding.

Le freeride est un style sans ensemble de règles régissant ni parcours défini, généralement sur un terrain naturel non damé. Le principe de base permet divers styles de snowboard dans un mouvement fluide et avec spontanéité à travers un terrain naturellement accidenté. Il peut être similaire au freestyle, à la différence qu'aucun élément artificiel n'est utilisé.

Noms et indicateurs observés : Freestyle.

Le snowboard freestyle est une pratique qui comprend l'exécution de figures. En freestyle, le pratiquant utilise des éléments naturels et artificiels tels que des rails, des sauts, des boxes et d'innombrables autres pour exécuter des figures. C'est un concept populaire et global qui distingue les aspects créatifs du snowboard, contrairement à un style comme le snowboard alpin.

Noms et indicateurs observés : Alpine snowboarding.

Le snowboard alpin est une discipline du sport qu'est le snowboard. Il se pratique sur des pistes damées. Il est une épreuve olympique depuis 1998.

Noms et indicateurs observés : Slopestyle.

Les concurrents exécutent des figures en descendant un parcours, en se déplaçant autour, au-dessus, à travers, en montant ou en descendant des éléments de terrain. Le parcours est rempli d'obstacles, notamment des boxes, des rails, des sauts, des jibs ou tout autre élément sur lequel la planche ou le pratiquant peut glisser. Le slopestyle est une épreuve jugée et remporter un concours de slopestyle vient généralement de la réalisation réussie de la ligne la plus difficile du snowpark tout en offrant une ligne fluide de figures difficiles et sans faute exécutées sur les obstacles.

Noms et indicateurs observés : Big air.

Les compétitions de big air sont des concours où les pratiquants exécutent des figures après s'être élancés d'un saut artificiel construit spécialement pour l'épreuve. Les concurrents exécutent des figures en l'air, visant à atteindre une hauteur et une distance considérables, tout en assurant un atterrissage propre. De nombreuses compétitions exigent également du pratiquant qu'il réalise une figure complexe. Mais toutes les compétitions n'exigent pas une figure pour remporter l'or ; certaines compétitions intermittentes sont fondées uniquement sur la hauteur et la distance du lancement du snowboardeur. Certaines compétitions exigent également du pratiquant qu'il réalise une figure spécifique pour remporter le prix principal.

Noms et indicateurs observés : Half-pipe.

Le half-pipe est une tranchée semi-circulaire creusée dans la montagne ou une rampe construite spécialement en neige, avec des parois de 8 à 23 pieds. Les concurrents exécutent des figures en passant d'un côté à l'autre et en l'air au-dessus des côtés du pipe.

Noms et indicateurs observés : Boardercross.

Le boardercross, aussi appelé « Boarder X » et « Snowboard X », est un sport d'hiver extrêmement populaire mais

relativement récent, apparu dans les années 1980 et ayant acquis sa place de sport olympique d'hiver officiel aux Jeux de Turin en 2006. En boardercross, plusieurs pratiquants (généralement de 4 à 6) descendent une piste semblable à un circuit de motocross (avec des sauts, des virages relevés et d'autres obstacles construits en neige sur un parcours descendant). Contrairement aux courses traditionnelles en tête-à-tête, les concurrents utilisent le même terrain, ce qui entraîne parfois des collisions accidentelles.

Noms et indicateurs observés : Snowboard racing.

En course de snowboard, les snowboardeurs doivent parcourir un parcours en descente constitué d'une série de repères de virage (portes) placés dans la neige à des distances prescrites les uns des autres. Une porte se compose d'un poteau haut et d'un poteau court, reliés par un panneau triangulaire. Le concurrent doit passer autour du côté court de la porte. Il existe 3 formats principaux utilisés en course de snowboard, notamment : une personne seule, des parcours parallèles ou plusieurs personnes sur le parcours en même temps (SBX).

Certaines des plus grandes compétitions de snowboard sont : l'European Air & Style, le Japanese X-Trail Jam, le Burton Global Open Series, le Shakedown, les Championnats du monde FIS, la Coupe du monde FIS annuelle, les Winter X Games, le Freeride World Tour et le Winter Dew Tour.

Le snowboard est un sport olympique d'hiver depuis les Jeux olympiques d'hiver de 1998. Les épreuves ont changé au fil des années. Lors des Jeux olympiques d'hiver de 2018, les épreuves de snowboard étaient le big air, le halfpipe, le slalom géant parallèle, le slopestyle et le snowboard cross.

Une partie de l'approche du snowboard consiste à garantir un maximum de plaisir, d'amitié et de qualité d'événement.

La United States of America Snowboarding Association (USASA) comporte trois divisions différentes : alpine, freestyle et boardercross. L'alpine comprend le slalom géant et le slalom, une compétition dans laquelle l'agilité et la capacité des snowboardeurs à effectuer des virages serrés sont testées. Le freestyle comprend le slopestyle et le halfpipe. En boardercross, l'idée est d'être le premier snowboardeur à descendre la montagne, où tout le monde court les uns contre les autres sur un parcours d'obstacles aux virages difficiles et où le risque de chute est très probable. La USASA dispose de 36 séries régionales de snowboard auxquelles chacun peut participer.

a. En cas de changement de la distance, du nombre de manches de la compétition, ainsi qu'en cas de changement du lieu de la compétition, tous les paris sur cet événement sont remboursés.

b. Si l'heure de départ de l'événement est reportée de plus de 24 heures, tous les paris sur l'événement sont sujets à remboursement.

c. Si l'événement a été interrompu et n'a pas repris dans les 24 heures suivant l'arrêt, tous les paris sur cet événement, à l'exception des paris dont l'issue est déterminée sans ambiguïté au moment de l'arrêt de la course, sont sujets à remboursement.

d. Si, après l'arrêt, l'événement a repris sur une autre piste, tous les paris placés sur cet événement, à l'exception des paris dont l'issue est déterminée sans ambiguïté au moment de l'arrêt de la course, sont remboursés.

e. Les places des athlètes sont déterminées selon le protocole final officiel publié immédiatement après la fin de la course. Les modifications du protocole de la compétition liées à la disqualification d'athlètes après la course ne sont pas prises en compte par le bookmaker.

Noms et indicateurs observés : f. The following positions are offered for betting on winter sports:; 1. Bet on the winner of the competition.

Le gagnant est le participant qui a pris la première place dans le protocole final. Si le participant ne s'est pas présenté au départ de la compétition, les paris sont remboursés.

Il faut déterminer lequel des participants terminera dans le top 3. Si le participant ne s'est pas présenté au départ de la compétition, les paris sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : 3. Head2Head.

Dans les paires proposées, il faut désigner le participant qui réalisera la meilleure performance. Dans ce cas, le meilleur participant est considéré comme celui qui a pris la place la plus élevée dans le protocole final. Les paris sont réglés sur la base du protocole officiel publié par l'organe directeur / la fédération de la compétition respective immédiatement après la fin de la compétition. Les modifications du protocole de la compétition liées à la disqualification d'athlètes après la compétition ne sont pas prises en compte par le bookmaker. Si les deux participants se retirent de la course, tous les paris sont remboursés. Si l'un des athlètes n'a pas terminé la compétition, lors du calcul des paris sur cette position, il est considéré que son adversaire a pris une place plus élevée.

Noms et indicateurs observés : PLAYING RULES FOR SNOOKER; SECTION 1-EQUIPMENT; 1. The Standard Table; Dimensions.

(a) La surface de jeu à l'intérieur des faces des bandes doit mesurer 11ft 8 ½ in. x 5ft 10 in. (3569mm x 1778mm) avec une tolérance sur les deux dimensions de +/- ½ in. {+/- 13mm)

Noms et indicateurs observés : Height.

(b) La hauteur de la table, du sol au sommet de la bande, doit être de 2ft 9 ½ in. à 2ft 10 ½ in. (851mm à 876mm) Ouvertures des poches.

Noms et indicateurs observés : (c).

(i) Il doit y avoir des poches aux coins (deux à l'extrémité du spot appelées poches du haut et deux à l'extrémité de la ligne de départ appelées poches du bas) et une chacune au milieu des grands côtés (appelées poches du milieu).

(ii) Les ouvertures des poches doivent être conformes aux gabarits autorisés par la World Professional Billiard and Snooker Association (WPBSA). Ligne de départ et zone de départ

(d) Une ligne droite tracée à 29 in. (737mm) de la face de la bande du bas et parallèle à celle-ci est appelée la ligne de départ, et cette ligne ainsi que l'espace intermédiaire sont appelés la zone de départ. Le "D"

(e) Le "D" est un demi-cercle décrit dans la zone de départ, avec son centre au milieu de la ligne de départ et un rayon de 11 ½ in. (292mm).

Noms et indicateurs observés : Spots; (f) Four spots are marked on the centre longitudinal line of the table:.

(i) le Spot (appelé Spot noir), à 12 ¾ in (324mm) d'un point situé perpendiculairement sous la face de la bande du haut,

(ii) le Spot central (appelé Spot bleu), situé à mi-chemin entre les faces des bandes du haut et du bas,

(iii) le Spot de la pyramide (appelé Spot rose), situé à mi-chemin entre le Spot central et la face de la bande du haut.

(iv) le Milieu de la ligne de départ (appelé Spot marron) 16 Deux autres spots utilisés sont situés aux coins du "D". Vus depuis l'extrémité de la zone de départ, celui de droite est appelé Spot jaune et celui de gauche Spot vert.

Noms et indicateurs observés : 2. Balls.

Les billes doivent être d'une composition approuvée et avoir chacune un diamètre de 52.5mm avec une tolérance de +/- 0.05mm et :

Noms et indicateurs observés : (a) they shall be of equal weight within a tolerance of 3g per set.

(b) une bille ou un jeu de billes peut être changé par accord entre les joueurs ou sur décision de l'arbitre

Noms et indicateurs observés : The correct value for the balls is as follows.

Rouge – 1. Jaune – 2. Vert – 3. Marron – 4. Bleu – 5. Rose – 6. Noir – 7.

Noms et indicateurs observés : 3. Cue.

Une queue ne doit pas mesurer moins de 3ft (914mm) de longueur et ne doit présenter aucun écart substantiel par rapport à la forme et à la configuration traditionnelles et généralement acceptées.

4. Accessoires Divers supports de queue, queues longues (appelées talons et demi-talons selon la longueur), rallonges et adaptateurs peuvent être utilisés par les joueurs confrontés à des positions difficiles pour jouer. Ceux-ci peuvent faire partie de l'équipement normalement présent à la table, mais incluent également l'équipement introduit par l'un ou l'autre des joueurs ou par l'arbitre (voir aussi Section 3 Règle 18). Toutes les rallonges, adaptateurs et autres dispositifs destinés à faciliter le jeu doivent être d'un modèle approuvé par la WPBSA.

Noms et indicateurs observés : SECTION 2 - DEFINITIONS; 1. Frame.

Une manche de snooker comprend la période de jeu depuis le premier coup, avec toutes les billes placées comme décrit à la Section 3 Règle 2, jusqu'à ce que la manche soit terminée par :

Noms et indicateurs observés : (a) concession by any player during his turn,.

(b) une réclamation par le joueur lorsque seule la Noire reste et qu'il y a plus de sept points d'écart entre les scores en sa faveur,

Noms et indicateurs observés : (c) the final pot or foul when only the Black remains, or.

(d) une attribution par l'arbitre en vertu de la Section 3 Règle 14(c) ou de la Section 4 Règle 2.

Noms et indicateurs observés : 2. Game.

Une partie est un nombre convenu ou stipulé de manches.

Noms et indicateurs observés : 3. Match.

Un match est un nombre convenu ou stipulé de parties.

Noms et indicateurs observés : 4. Balls.

(a) La bille blanche est la bille de tir.

(b) Les 15 billes rouges et les 6 billes de couleur sont les billes objet.

Noms et indicateurs observés : 5. Striker.

La personne sur le point de jouer ou en train de jouer est le joueur et le reste jusqu'à ce que l'arbitre ait décidé qu'il a quitté la table à la fin de son tour.

Noms et indicateurs observés : 6. Stroke.

(a) Un coup est effectué lorsque le joueur frappe la bille de tir avec le procédé de la queue.

(b) Un coup est régulier lorsqu'aucune infraction à la Règle n'est commise.

(c) Un coup n'est pas terminé tant que toutes les billes ne se sont pas immobilisées.

Noms et indicateurs observés : (d) A stroke may be made directly or indirectly, thus:.

(i) Un coup est direct lorsque la bille de tir frappe une bille objet sans avoir d'abord frappé une bande,

(ii) Un coup est indirect lorsque la bille de tir frappe une ou plusieurs bandes avant de frapper une bille objet.

Noms et indicateurs observés : 7. Pot.

Un empochage a lieu lorsqu'une bille objet, après contact avec une autre bille et sans aucune infraction aux présentes Règles, entre dans une poche. Faire entrer une bille dans une poche est appelé empochage.

Noms et indicateurs observés : 8. Break.

Une série est un nombre d'empochages réalisés lors de coups successifs par un joueur au cours d'un même tour pendant une manche.

Noms et indicateurs observés : 9. In-hand; (a) The cue-ball is in-hand; (i) Before the start of each frame,; (ii) When it has entered a pocket, or.

(iii) Lorsqu'elle a été sortie de la table.

Noms et indicateurs observés : (b) It remains in-hand until; (i) It is played fairly from in-hand, or.

(ii) Une faute est commise alors que la bille est sur la table.

(c) Le joueur est dit en main lorsque la bille de tir est en main comme ci-dessus.

Noms et indicateurs observés : 10. Ball in Play; (a) The cue-ball is in play when it is not in-hand.

(b) Les billes objet sont en jeu du début de la manche jusqu'à ce qu'elles soient empochées ou sorties de la table.

Noms et indicateurs observés : (c) Colours become in play again when re-spotted; 11. Ball On.

Toute bille qui peut être régulièrement frappée par le premier impact de la bille de tir, ou toute bille qui ne peut pas être ainsi frappée mais qui peut être empochée, est dite jouable.

Noms et indicateurs observés : 12. Nominated Ball.

(a) Une bille nommée est la bille objet que le joueur déclare, ou indique à la satisfaction de l'arbitre, qu'il s'engage à frapper au premier contact de la queue de billard.

(b) À la demande de l'arbitre, le joueur doit déclarer sur quelle bille il joue.

Noms et indicateurs observés : 13. Free Ball.

Une bille libre est une bille que le joueur désigne comme la bille sur laquelle il doit jouer lorsqu'il est snooké après une faute (voir Section 3 Règle 10)

Noms et indicateurs observés : 14. Forced Off the Table.

Une bille est considérée comme sortie de la table si elle s'immobilise ailleurs que sur le tapis de la table ou dans une poche, ou si elle est ramassée par le joueur alors qu'elle est en jeu, sauf dans les cas prévus à la Section 3 Règle 14(h).

Noms et indicateurs observés : 15. Foul.

Une faute est toute infraction aux présentes Règles.

Noms et indicateurs observés : 16. Snookered.

La bille de choc est dite snookée lorsqu'un coup direct en ligne droite vers chaque bille sur est entièrement ou partiellement obstrué par une ou plusieurs billes non sur. Si une ou plusieurs billes sur peuvent être frappées sur leurs deux bords extrêmes sans obstruction par une bille non sur, la bille de choc n'est pas snookée.

(a) Si la bille de tir est en main, elle est snookée si elle est obstruée comme décrit ci-dessus depuis toutes les positions possibles sur ou à l'intérieur des lignes du « D ».

(b) Si la bille de tir est ainsi obstruée pour toucher une bille sur par plus d'une bille non sur

(i) La bille la plus proche de la bille de tir est considérée comme la bille snookeuse effective, et

(ii) Si plus d'une bille obstruante est équidistante de la bille de tir, toutes ces billes seront considérées comme des billes snookeuses effectives.

(c) Lorsque la Rouge est la bille sur, si la bille de tir est obstruée pour toucher différentes Rouges par différentes billes non sur, il n'y a pas de bille snookeuse effective.

(d) Le joueur est dit snooké lorsque la bille de tir est snookée comme ci-dessus.

(e) La bille de tir ne peut pas être snookée par une bande. Si la face courbe d'une bande fait obstacle à la bille de tir et est plus proche de la bille de tir que toute bille faisant obstacle non sur le jeu, la bille de tir n'est pas snookée.

Noms et indicateurs observés : 17. Spot Occupied.

Un point est dit occupé si une bille ne peut pas y être placée sans toucher une autre bille.

Noms et indicateurs observés : 18. Push Stroke.

Un coup poussé est effectué lorsque le procédé de la queue reste en contact avec la bille de tir.

Noms et indicateurs observés : (a) after the cue-ball has commenced its forward motion, or.

(b) lorsque la queue de billard entre en contact avec une bille objet, sauf que, lorsque la queue de billard et une bille objet sont presque en contact, il n'est pas considéré comme un coup poussé si la queue de billard touche un très fin bord de la bille objet.

Noms et indicateurs observés : 19. Jump Shot.

Un coup sauté est réalisé lorsque la queue de billard passe au-dessus de toute partie d'une bille objet, qu'elle la touche ou non au passage, sauf :

(a) lorsque la queue de billard frappe d'abord une bille objet puis saute par-dessus une autre bille.

(b) Lorsque la bille de tir saute et frappe une bille objet, mais ne retombe pas du côté opposé de cette bille.

(c) Lorsque, après avoir frappé régulièrement une bille objet, la bille de tir saute par-dessus cette bille après avoir touché une bande ou une autre bille.

Noms et indicateurs observés : 20. Miss.

Un échec se produit lorsque la bille de tir ne touche pas en premier une bille sur laquelle il faut jouer et que l'arbitre considère que le joueur n'a pas fait une tentative suffisamment bonne pour toucher la bille sur laquelle il faut jouer.

Noms et indicateurs observés : SECTION 3 - THE GAME; 1. Description.

Le snooker peut se jouer à deux joueurs ou plus, soit individuellement, soit par équipes. Le jeu peut se résumer comme suit :

(a) Chaque joueur utilise la même bille de tir blanche et il y a vingt et une billes objet - quinze Rouges valant chacune 1, et six couleurs : Jaune valant 2, Verte 3, Marron 4, Bleue 5, Rose 6 et Noire 7.

(b) Les coups marquants lors du tour d'un joueur sont réalisés en empochant alternativement des rouges et des

couleurs jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table, puis les couleurs dans l'ordre croissant de leur valeur.

(c) Les points attribués pour les coups marquants sont ajoutés au score du joueur qui frappe.

(d) Les points de pénalité résultant des fautes sont ajoutés au score de l'adversaire.

(e) Une tactique employée à tout moment pendant une manche consiste à laisser la bille de tir derrière une bille qui n'est pas sur la table de manière à ce que le joueur suivant soit snooké. Si un joueur ou une équipe est en retard de plus de points qu'il n'en reste à marquer avec les billes restant sur la table, le placement de snookers dans l'espoir d'obtenir des points sur des fautes devient alors primordial.

Noms et indicateurs observés : (f) The winner of the frame is the player or side; (i) making the highest score,; (ii) To whom the frame is conceded, or.

(iii) À qui elle est attribuée en vertu de la Section 3 Règle 14(c) ou de la Section 4 Règle 2.

Noms et indicateurs observés : (g) The winner of the game is the player or side; (i) Winning most, or the required number of frames,; (ii) making the greatest total where aggregate points are relevant, or.

(iii) À qui la partie est attribuée en vertu de la Section 4 Règle 2.

(h) Le vainqueur d'un match est le joueur ou l'équipe qui remporte le plus de manches ou, lorsque le total de points est pertinent, celui qui a le plus grand total.

Noms et indicateurs observés : 2. Position of Balls.

(a) Au début de chaque manche, la bille de tir est en main et les billes objet sont positionnées sur la table comme suit :

(i) Les rouges disposées en un triangle équilatéral bien serré, la rouge au sommet reposant sur la ligne médiane de la table, au-dessus du point de la pyramide, de manière à être aussi proche que possible de la rose sans la toucher, et la base du triangle la plus proche de la bande supérieure et parallèle à celle-ci.

Noms et indicateurs observés : (ii) Yellow on the right-hand comer of the "D ,"; (iii) Green on the left-hand corner of the "D",; (iv) Brown on the Middle of t e Baulk-line,; (v) Blue on the Centre Spot,; (vi) Pink on the Pyramid Spot and.

(vii) La noire sur son point, (b) après le début d'une manche, une bille en jeu ne peut être nettoyée par l'arbitre que sur demande raisonnable du joueur qui frappe et

(i) La position de la bille, si elle n'est pas sur son point, doit être marquée par un dispositif approprié avant que la bille ne soit soulevée pour être nettoyée,

(ii) Le dispositif utilisé pour marquer la position d'une bille en cours de nettoyage est considéré comme ayant la valeur de la bille et acquiert cette valeur jusqu'à ce que la bille ait été nettoyée et replacée. Si un joueur autre que celui qui frappe touche ou dérange le dispositif, il est pénalisé comme s'il était le joueur qui frappe, sans affecter l'ordre de jeu. L'arbitre replace le dispositif ou la bille en cours de nettoyage à sa position, si nécessaire, à sa satisfaction, même s'il a été ramassé.

Noms et indicateurs observés : 3. Mode of Play.

Les joueurs déterminent l'ordre de jeu par tirage au sort ou de toute autre manière convenue entre eux.

(a) L'ordre de jeu ainsi déterminé doit rester inchangé pendant toute la manche, sauf qu'un joueur peut être invité par le joueur suivant à rejouer après une faute.

(b) Le joueur ou l'équipe qui frappe en premier doit alterner à chaque manche au cours d'une partie. Chaque fois

qu'une manche est commencée par le mauvais joueur ou la mauvaise équipe, elle doit être recommencée par le joueur ou l'équipe correcte, à condition que seul le premier coup ou la première faute ait été effectué. Cela peut se poursuivre de sorte que trois manches consécutives puissent être ouvertes par le même joueur ou la même équipe.

(c) Le premier joueur joue depuis la main ; la manche commence lorsque la bille de tir a été placée sur la table et touchée par la pointe de la queue, soit

Noms et indicateurs observés : (i) As a stroke is made, or.

(ii) Lorsqu'il adresse la bille de tir.

(d) Pour qu'un coup soit régulier, aucune des infractions décrites ci-dessous à la règle 12, Pénalités, ne doit se produire. (e) Pour le premier coup de chaque tour, jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table, une rouge ou une bille libre nommée comme rouge, empochée au cours du même coup, est comptée.

Noms et indicateurs observés : (f).

(i) Si une rouge, ou une bille libre nommée comme rouge, est empochée, le même joueur joue le coup suivant et la bille suivante à jouer est une couleur au choix du joueur, qui, si elle est empochée, est comptée et la couleur est ensuite replacée.

(ii) La série se poursuit en empochant alternativement des rouges et des couleurs jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table et, le cas échéant, qu'une couleur ait été jouée après l'empotage de la dernière rouge.

(iii) Les couleurs deviennent alors à jouer dans l'ordre croissant de leur valeur conformément à la section 3 règle 1(a) et, lorsqu'elles sont ensuite empochées, restent hors de la table, sauf dans les cas prévus à la règle 4 ci-dessous, et le joueur joue le coup suivant sur la couleur suivante à jouer.

(g) Les rouges ne sont pas replacées sur la table une fois empochées ou sorties de la table, indépendamment du fait qu'un joueur puisse ainsi bénéficier d'une faute. Des exceptions à ce principe sont prévues à la section 3 règles 2(b) (ii), 9, 14(f), 14(h) et 15.

(h) Si le joueur ne marque pas de points ou commet une faute, son tour se termine et le joueur suivant joue depuis l'endroit où la bille de tir s'immobilise, ou depuis la main si la bille de tir est hors de la table.

Noms et indicateurs observés : 4. End of Frame, Game or Match.

(a) Lorsqu'il ne reste que la noire, le premier point marqué ou la première faute met fin à la manche, sauf si les deux conditions suivantes sont réunies :

Noms et indicateurs observés : (i) The scores are then equal, and.

(ii) Les scores cumulés ne sont pas pertinents.

Noms et indicateurs observés : (b) When both conditions in (a) above apply; (i) the Black is spotted,; (ii) The players draw lots for choice of playing,; (iii) The next player plays from in-hand, and.

(iv) Le point suivant ou la faute suivante met fin à la manche.

(c) Lorsque les scores cumulés déterminent le vainqueur de la partie ou du match, et que les scores cumulés sont égaux à la fin de la dernière manche, les joueurs de cette manche suivent la procédure de la noire remise en place prévue au (b) ci-dessus.

Noms et indicateurs observés : 5. Playing from In-hand.

Pour jouer depuis la main, la bille de tir doit être frappée depuis une position sur ou à l'intérieur des lignes du « D

», mais elle peut être jouée dans n'importe quelle direction.

(a) L'arbitre indiquera, si on le lui demande, si la bille de tir est correctement placée (c'est-à-dire pas en dehors des lignes du « D »).

(b) Si la pointe de la queue touche la bille de choc lors de son placement et que l'arbitre est convaincu que le joueur ne tentait pas de jouer un coup, alors la bille de choc n'est pas en jeu.

Noms et indicateurs observés : 6. Hitting.

Deux billes simultanément : Deux billes, autres que deux Rouges ou une bille libre et une bille sur, ne doivent pas être frappées simultanément par le premier impact de la bille de choc.

Noms et indicateurs observés : 7. Spotting Colours.

Toute couleur empochée ou sortie de la table doit être replacée avant que le coup suivant ne soit joué, jusqu'à ce qu'elle soit finalement empochée conformément à la Section 3 Règle 3(f).

(a) Un joueur ne saurait être tenu responsable d'une erreur de l'arbitre consistant à ne pas replacer correctement une bille.

Noms et indicateurs observés : Red is spotted instead of Brown, after Brown was potted:.

1 .Si l'erreur est constatée alors que le Rouge se trouve encore sur le point où il a été placé, ou s'il a été déplacé mais peut encore être identifié, il est retiré et la Brune est replacée (non remise à la place du Rouge, sauf si le Rouge intrus se trouve par hasard sur le bon point).

2. S'il a été déplacé de telle sorte qu'il ne puisse être identifié, la Brune est alors replacée et la manche se poursuit comme une manche à 16 billes rouges.

(b) Si une couleur est replacée par erreur après avoir été empochée dans l'ordre croissant conformément à la Section 3 Règle 3(f) (iii), elle doit être retirée de la table sans pénalité lorsque l'erreur est découverte et le jeu se poursuit.

(c) Si un coup est joué avec une ou plusieurs billes mal replacées, elles seront considérées comme correctement replacées pour les coups suivants. Toute couleur manquant incorrectement à la table sera replacée :

Noms et indicateurs observés : (i) Without penalty when discovered if missing due to previous oversight,.

(ii) Sous réserve de pénalité si le joueur a joué avant que l'arbitre n'ait pu effectuer le replacement.

(d) Si une couleur doit être replacée et que son propre point est occupé, elle doit être placée sur le point disponible de plus haute valeur.

(e) S'il y a plus d'une couleur à replacer et que leurs propres points sont occupés, la bille de plus haute valeur a la priorité dans l'ordre de replacement.

(f) Si tous les points sont occupés, la couleur doit être placée aussi près que possible de son propre point, entre ce point et la partie la plus proche de la bande supérieure.

(g) Dans le cas de la rose et de la noire, si toutes les mouches sont occupées et qu'il n'y a pas d'espace disponible entre la mouche concernée et la partie la plus proche de la bande supérieure, la couleur est placée aussi près que possible de sa propre mouche sur la ligne médiane de la table sous la mouche.

(h) Dans tous les cas, la couleur, lorsqu'elle est remise en place, ne doit pas toucher une autre bille.

(j) Une couleur, pour être correctement remise en place, doit être placée à la main sur la mouche désignée dans les présentes Règles.

Noms et indicateurs observés : 8. Touching Ball.

(a) Si la bille de tir s'immobilise en touchant une ou plusieurs autres billes qui sont, ou pourraient être, sur, l'arbitre déclarera TOUCHING BALL et indiquera quelle ou quelles billes la bille de tir touche.

(b) Lorsqu'une bille touchée a été annoncée, le joueur doit jouer la bille de tir en l'éloignant de cette bille sans la déplacer, sinon c'est un coup poussé.

(c) À condition que le joueur ne fasse pas bouger la bille objet, il n'y a pas de pénalité si :

Noms et indicateurs observés : (i) the ball is on,; (ii) the ball could be on and the striker declares he is on it, or.

(iii) la bille pourrait être sur et que le joueur déclare, et touche en premier, une autre bille qui pourrait être sur.

(d) Si la queue de billard s'immobilise en touchant ou presque en touchant une bille qui n'est pas sur, l'arbitre, s'il est interrogé pour savoir si elle est touchante, répondra YES ou NO. Le joueur doit jouer en s'écartant sans la déranger comme ci-dessus mais doit d'abord toucher une bille qui est sur.

(e) Lorsque la queue de billard touche à la fois une bille sur et une bille qui n'est pas sur, l'arbitre indiquera uniquement la bille sur comme touchante. Si le joueur demande à l'arbitre si la queue de billard touche également la bille qui n'est pas sur, il a le droit de se voir répondre.

(f) Si l'arbitre est convaincu que tout mouvement d'une bille touchée au moment de la frappe n'a pas été causé par le joueur, il ne signalera pas de faute.

(g) Si une bille objet immobile, ne touchant pas la bille de tir lors de l'examen par l'arbitre, est ensuite constatée en contact avec la bille de tir avant qu'un coup n'ait été joué, les billes sont replacées par l'arbitre à sa satisfaction.

Noms et indicateurs observés : 9. Ball on Edge of Pocket.

(a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, et sans faire partie d'un coup en cours, elle est replacée et tous les points marqués comptent.

Noms et indicateurs observés : (b) If it would have been hit by any ball involved in a stroke:.

(i) sans enfreindre ces Règles, toutes les billes seront replacées et le même coup sera joué à nouveau, ou un coup différent pourra être joué à sa discrétion, par le même joueur.

(ii) Si une faute est commise, le joueur encourt la pénalité prescrite, toutes les billes seront replacées et le joueur suivant dispose des options habituelles après une faute.

(c) Si une bille s'équilibre momentanément sur le bord d'une poche puis y tombe, elle est considérée comme étant dans la poche et ne sera pas replacée.

Noms et indicateurs observés : 10. Snookered After a Foul.

Après une faute, si la bille de tir est snookée, l'arbitre annoncera FREE ou BALL (voir Section 2 Règle 16).

Noms et indicateurs observés : (a) If the player next in turn elects to play the next stroke,; (i) he may nominate any ball as the ball on, and.

(ii) Toute bille désignée sera considérée comme, et acquerra la valeur de la bille sur, sauf que, si elle est empochée, elle sera alors replacée sur la mouche.

Noms et indicateurs observés : (b) It is a foul if the cue-ball should.

(i) manquer de toucher la bille désignée en premier, ou en premier simultanément avec la bille sur, ou

(ii) être snooké sur toutes les Rouges, ou sur la bille sur, par la bille libre ainsi désignée, sauf lorsque la Rose et la

Noire sont les seules billes objets restant sur la table.

(c) Si la bille libre est empochée, elle est remise en place et la valeur de la bille sur est marquée.

(d) Si une bille sur est empochée, après que la bille de tir a touché en premier la bille désignée, ou en premier simultanément avec une bille sur, la bille sur est marquée et reste hors de la table.

(e) Si la bille désignée et la bille sur sont toutes deux empochées, seule la bille sur est marquée, sauf s'il s'agissait d'une rouge, auquel cas chaque bille empochée est marquée. La bille libre est ensuite remise en place et la bille sur reste hors de la table.

(f) Si l'on demande au fautif de rejouer, l'annonce de bille libre devient nulle.

Noms et indicateurs observés : 11. Fouls.

En cas de faute, l'arbitre doit immédiatement annoncer FOUL.

(a) Si le joueur n'a pas effectué de coup, son tour se termine immédiatement et l'arbitre annonce la pénalité.

(b) Si un coup a été effectué, l'arbitre attend l'achèvement du coup avant d'annoncer la pénalité.

(c) Si une faute n'est ni signalée par l'arbitre, ni revendiquée avec succès par l'adversaire avant que le coup suivant ne soit effectué, elle est pardonnée.

(d) Toute couleur mal replacée reste là où elle se trouve, sauf si elle est hors de la table, auquel cas elle doit être correctement replacée.

(e) Tous les points marqués dans une série avant qu'une faute ne soit signalée sont accordés, mais le joueur ne marque aucun point pour toute bille empochée lors d'un coup déclaré faute.

(f) Le coup suivant est joué depuis l'endroit où la bille de tir s'immobilise ou, si la bille de tir est hors de la table, depuis la main.

(g) Si plusieurs fautes sont commises dans le même coup, la pénalité la plus élevée sera encourue.

Noms et indicateurs observés : (h) The player who committed the foul; (i) Incurs the penalty prescribed in Rule 12 below, and.

(ii) Doit jouer le coup suivant si le joueur suivant le demande.

Noms et indicateurs observés : 12. Penalties.

Toutes les fautes entraîneront une pénalité de quatre points, sauf si une pénalité plus élevée est indiquée aux paragraphes (a) à (d) ci-dessous. Les pénalités sont :

Noms et indicateurs observés : (a) value of the ball on by; (i) Striking when both eet are off the floor,; (ii) Playing out of turn,; (iii) Playing improperly from in-hand, including at the opening stroke,; (iv) Causing the cue-ball to miss all object alls,; (v) Causing the cue-ball to enter a pocket,; (vi) Playing a snooker behind a free ball,; (viii) Playing a jump shot,; (ix) Playing with a non standard cue, or.

(x) Se concerter avec un partenaire contrairement à la Section 3 Règle 17(e).

Noms et indicateurs observés : (b) Value of the ball on or the ball concerne hever is higher, by, which:; (i) Striking when any ball is not at rest,; (ii) Striking efore the referee has completed the spotting of a b colour,; (iii) causing a ball not on to enter a pocket,; (iv) causing the cueball to first hit a ball not on,; (v) making a push stroke,.

(vi) toucher une bille en jeu, autre que la bille de tir avec le procédé de la queue au moment où un coup est joué, ou

(vii) faire sortir une bille de la table.

(c) valeur de la bille sur ou valeur supérieure des deux billes concernées en faisant toucher à la bille de tir simultanément deux billes en premier, autres que deux Rouges ou une bille libre et une bille sur.

Noms et indicateurs observés : (d) a penalty of seven points is incurred if the striker; (i) uses a ball off the table for any purpose,; (ii) uses any object to measure gaps or distance,.

(iii) joue aux Rouges, ou une bille libre suivie d'un Rouge, lors de coups successifs,

(iv) Utilise toute bille autre que la Blanche comme bille de tir pour tout coup une fois la manche commencée,

(v) Ne pas déclarer sur quelle boule il se trouve lorsqu'il en est prié par l'arbitre, ou

(vi) Après avoir empoché une rouge ou une boule libre désignée comme rouge, commet une faute avant de désigner une couleur.

Noms et indicateurs observés : 13. Play Again.

Une fois qu'un joueur a demandé à son adversaire de rejouer après une faute, cette demande ne peut être retirée. Le fautif, ayant été invité à rejouer, a le droit de

Noms et indicateurs observés : (a) change his mind as to; (i) which stroke he will play, and.

(ii) quelle bille sur il tentera de toucher.

(b) Marquer des points pour toute bille ou billes qu'il peut emporter.

Noms et indicateurs observés : 14. Foul and a Miss.

Le joueur doit, au mieux de ses capacités, s'efforcer de toucher la bille sur. Si l'arbitre estime que la Règle est enfreinte, il déclarera FOUL AND A MISS sauf si seule la noire reste sur la table, ou s'il existe une situation où il est impossible de toucher la bille sur. Dans ce dernier cas, il doit être supposé que le joueur tente de toucher la bille sur, à condition qu'il joue, directement ou indirectement, en direction de la bille sur avec une force suffisante, de l'avis de l'arbitre, pour avoir atteint la bille sur sans la ou les billes faisant obstruction.

(a) Après qu'une faute et un manqué ont été annoncés, le joueur suivant peut demander au fautif de rejouer depuis la position laissée ou, à sa discrétion, depuis la position d'origine, auquel cas la bille sur est la même qu'avant le dernier coup joué, à savoir :

Noms et indicateurs observés : (i) any Red, where Red was the ball on,; (ii) any colour on, where all Reds were off the table, or.

(iii) une couleur au choix du joueur, lorsque la bille sur était une couleur après qu'une rouge a été empochée.

(b) Si le joueur qui effectue un coup ne touche pas en premier une bille sur laquelle il peut jouer alors qu'il existe un chemin dégagé en ligne droite entre la bille de tir et toute partie de toute bille qui est ou pourrait être sur, l'arbitre annoncera FOUL AND A MISS, sauf si l'un ou l'autre des joueurs avait besoin de snookers avant, ou par suite de, le coup joué et que l'arbitre est convaincu que le manqué n'était pas intentionnel.

(c) Après qu'un manqué a été annoncé en vertu du paragraphe (b) ci-dessus alors qu'il existait un chemin dégagé en ligne droite entre la bille de tir et une bille qui était sur ou qui aurait pu être sur, de sorte qu'un contact central et plein était disponible (dans le cas des Rouges, cela doit être considéré comme un diamètre complet de tout Rouge non obstrué par une couleur), alors :

(i) un nouvel échec à toucher en premier une bille sur en effectuant un coup depuis la même position sera annoncé comme FOUL AND A MISS indépendamment de la différence de scores, et

(ii) s'il est demandé de rejouer depuis la position d'origine, le fautif sera averti par l'arbitre qu'un troisième échec entraînera l'attribution de la manche à son adversaire.

(d) Après que la bille de tir a été replacée en vertu de la présente Règle, lorsqu'il existe un chemin dégagé en ligne droite entre la bille de tir et toute partie de toute bille qui est ou pourrait être sur, et que le joueur commet une faute sur toute bille, y compris la bille de tir, en préparant un coup, un manqué ne sera pas annoncé si aucun coup n'a été joué. Dans ce cas, la pénalité appropriée sera imposée et

(i) le joueur suivant peut choisir de jouer le coup lui-même ou demander au fautif de rejouer depuis la position laissée, ou

(ii) le joueur suivant peut demander à l'arbitre de replacer toutes les billes déplacées dans leur position d'origine et de faire rejouer le fautif depuis celle-ci, et

(iii) si la situation ci-dessus survient au cours d'une série d'annonces de manqués, tout avertissement concernant l'attribution éventuelle de la manche à son adversaire restera en vigueur.

(e) Tous les autres manqués seront annoncés à la discrétion de l'arbitre.

(f) Après un manqué et une demande du joueur suivant de replacer la bille de tir, toute bille objet dérangée restera où elle se trouve, sauf si l'arbitre estime que le fautif gagnerait ou pourrait gagner un avantage. Dans ce dernier cas, toute ou partie des billes dérangées pourra être replacée à la satisfaction de l'arbitre et, dans les deux cas, les couleurs incorrectement hors de la table seront remises sur leurs spots ou replacées selon le cas.

(g) Lorsqu'une bille est replacée après un manqué, le fautif et le joueur suivant seront consultés quant à sa position, après quoi la décision de l'arbitre sera définitive.

(h) Pendant cette consultation, si l'un ou l'autre des joueurs touche une bille en jeu, il sera pénalisé comme s'il était le joueur, sans affecter l'ordre de jeu. La bille touchée sera replacée par l'arbitre, à sa satisfaction, si nécessaire, même si elle a été ramassée.

(i) Le joueur suivant peut demander si l'arbitre a l'intention de replacer des billes autres que la bille de tir dans le cas où il demanderait que le coup soit joué depuis la position d'origine, et l'arbitre indiquera ses intentions. 1

Noms et indicateurs observés : 15. Ball Moved by Other than Striker.

Si une bille, immobile ou en mouvement, est dérangée autrement que par le joueur, elle sera repositionnée par l'arbitre à l'endroit où il juge que la bille était, ou aurait fini, sans pénalité.

(a) La présente Règle inclut les cas où un autre événement ou une autre personne, autre que le partenaire du joueur, amène le joueur à déplacer une bille.

(b) Aucun joueur ne sera pénalisé pour tout dérangement de billes par l'arbitre.

Noms et indicateurs observés : 16. Stalemate.

Si l'arbitre estime qu'une position de blocage existe, ou est sur le point d'exister, il offrira aux joueurs l'option immédiate de recommencer la manche. Si un joueur s'y oppose, l'arbitre laissera le jeu se poursuivre à la condition que la situation change dans un délai déterminé, généralement après trois coups supplémentaires de chaque côté mais à la discrétion de l'arbitre. Si la situation reste fondamentalement inchangée après l'expiration du délai déterminé, l'arbitre annulera tous les scores et replacera toutes les billes comme pour le début d'une manche et

(a) Le même joueur effectuera de nouveau le coup d'ouverture.

(b) Le même ordre de jeu sera maintenu.

Noms et indicateurs observés : 17. Four Handed Snooker.

(a) Dans une partie à quatre, chaque camp ouvrira des manches alternées et l'ordre de jeu sera déterminé au début de chaque manche et, une fois ainsi déterminé, devra être maintenu tout au long de cette manche.

(b) Les joueurs peuvent changer l'ordre de jeu au début de chaque nouvelle manche.

(c) Si une faute est commise et qu'une demande de rejouer est faite, le joueur qui a commis la faute rejoue, même si la faute a été commise hors tour et l'ordre de jeu d'origine est maintenu de sorte que le partenaire du fautif peut perdre un tour.

(d) Lorsqu'une manche se termine à égalité, la Section 3 Règle 4 s'applique. Si une bille noire doit être replacée, la paire qui joue le premier coup choisit lequel des joueurs effectuera ce coup. L'ordre de jeu doit ensuite se poursuivre comme dans la manche.

(e) Les partenaires ne peuvent se concerter pendant le match qu'à l'écart de la table. Une fois que le joueur a pris sa position à la table, la concertation doit cesser. Le joueur peut, de sa propre initiative, et avant d'avoir joué un coup, quitter la table pour se concerter avec son partenaire. Son partenaire ne doit pas le rappeler. Une fois le premier coup d'une série joué, les partenaires ne doivent plus se concerter jusqu'à la fin de la série.

Si cela se produit, l'arbitre signalera une faute (pénalité, valeur de la bille sur). L'arbitre devra alors dire aux joueurs ALL que cela n'est pas permis. En cas de deuxième infraction, une autre faute serait signalée. Toutefois, si la conversation devenait persistante, l'arbitre pourrait déclarer qu'une nouvelle interruption pourrait éventuellement entraîner l'attribution de la manche en vertu de la Section 4, No 2, pour « conduite non fair-play ».

À aucun moment les partenaires ne peuvent s'approcher de la table pour se concerter.

Tout avertissement émis reste valable uniquement pour ce match précis.

Noms et indicateurs observés : 18. Use of Ancillary Equipment.

Il est de la responsabilité du joueur de placer et de retirer tout équipement qu'il peut utiliser à la table. (a) Le joueur est responsable de tous les éléments, y compris, mais sans s'y limiter, les repos et extensions qu'il apporte à la table, qu'ils lui appartiennent ou soient empruntés (sauf à l'arbitre), et il sera pénalisé pour toute faute commise par lui lors de l'utilisation de cet équipement. (b) L'équipement normalement présent à la table fourni par un tiers, y compris l'arbitre, n'est pas de la responsabilité du joueur. Si cet équipement s'avère défectueux et amène ainsi le joueur à toucher une ou plusieurs billes, aucune faute ne sera signalée. L'arbitre repositionnera, si nécessaire, toute bille conformément à la Règle 15 ci-dessus et le joueur, s'il est dans une série, sera autorisé à continuer sans pénalité.

Noms et indicateurs observés : 19. Interpretation.

(a) Dans les présentes Règles et Définitions, les mots impliquant le genre masculin s'appliquent également au genre féminin et l'incluent.

(b) Des circonstances peuvent nécessiter un ajustement de l'application des Règles pour les personnes présentant un handicap physique. En particulier et par exemple :

(i) La Section 3 Règle 12(a) (ii) ne peut pas être appliquée aux joueurs en fauteuil roulant, et

(ii) Un joueur, sur demande à l'arbitre, doit se voir indiquer la couleur d'une bille s'il est incapable de différencier les couleurs, par exemple le rouge et le vert.

(c) Lorsqu'il n'y a pas d'arbitre, comme dans une partie amicale, le joueur ou l'équipe adverse sera considéré comme tel aux fins des présentes Règles.

Noms et indicateurs observés : SECTION 4 - THE PLAYERS; 1. Time Wasting.

Si l'arbitre estime qu'un joueur prend un temps anormal pour jouer un coup ou choisir un coup, il avertira le joueur qu'il est susceptible de voir la manche attribuée à son adversaire.

Noms et indicateurs observés : 2. Conduct; (a) In the event of:.

(i) un joueur prenant un temps anormal pour un coup ou la sélection d'un coup, ou :

(ii) tout comportement d'un joueur qui, de l'avis de l'arbitre, est délibérément ou persévéramment déloyal, ou

(iii) tout autre comportement d'un joueur qui constitue par ailleurs une conduite contraire à l'esprit sportif ; ou

Noms et indicateurs observés : (iv) refusing to continue a frame; the referee shall either:.

(v) avertir le joueur qu'en cas de tout nouveau comportement de ce type, la manche sera attribuée à son adversaire ; ou

Noms et indicateurs observés : (vi) award the frame to his opponent; or.

(vii) dans le cas où le comportement est suffisamment grave, attribuer la partie à son adversaire.

(b) Si un arbitre a averti le joueur en vertu du point (v) ci-dessus, en cas de tout nouveau comportement visé ci-dessus, l'arbitre doit soit :

Noms et indicateurs observés : (i) award the frame to his opponent; or.

(ii) dans le cas où le nouveau comportement est suffisamment grave, attribuer la partie à son adversaire.

(c) Si un arbitre a attribué une manche à l'adversaire d'un joueur conformément aux dispositions ci-dessus, en cas de tout nouveau comportement visé ci-dessus de la part du joueur concerné, l'arbitre doit attribuer la partie à l'adversaire du joueur.

(d) Toute décision d'un arbitre d'attribuer une manche et/ou la partie à l'adversaire d'un joueur est définitive et ne peut faire l'objet d'aucun appel.

Noms et indicateurs observés : 3. Penalty; (a) If a frame is forfeited und r this Section, the offender shall; (i) Lose the frame, and.

(ii) Perdre tous les points marqués et le joueur non fautif recevra un nombre de points équivalent à la valeur des billes restant sur la table, chaque Rouge comptant pour huit points et toute couleur sortie à tort de la table étant comptée comme si elle avait été replacée.

(b) Si une partie est déclarée perdue en vertu de la présente Section, le fautif perd la manche en cours comme au point (a), et perd en outre le nombre requis de manches non jouées pour terminer la partie lorsque les manches sont pertinentes, ou

(iii) perd en outre les manches restantes, chacune évaluée à 147 points, lorsque le total de points s'applique.

Noms et indicateurs observés : 4. Non-striker.

Le joueur non tireur doit, lorsque le tireur joue, éviter de se tenir ou de se déplacer dans la ligne de vue du tireur. Il doit s'asseoir ou se tenir à une distance raisonnable de la table.

Noms et indicateurs observés : 5. Absence.

En cas d'absence de la salle, le joueur non tireur peut désigner un remplaçant pour veiller à ses intérêts et réclamer une faute si nécessaire. Cette désignation doit être portée à la connaissance de l'arbitre avant le départ.

Noms et indicateurs observés : 6. Conceding.

(a) Un joueur ne peut concéder que lorsqu'il est le tireur. L'adversaire a le droit d'accepter ou de refuser la concession, qui devient nulle et non avenue si l'adversaire choisit de continuer à jouer.

(b) Lorsque les scores cumulés s'appliquent et qu'une manche est concédée, la valeur de toutes les billes restant sur la table est ajoutée au score de l'autre camp. Dans ce cas, les Rouges comptent pour huit points chacune et toute couleur sortie à tort de la table est comptée comme si elle avait été replacée.

(c) Un joueur ne doit pas concéder une manche dans un match quelconque, sauf si des snookers sont nécessaires. Toute infraction à cette règle est considérée comme une conduite antisportive du joueur concerné.

Noms et indicateurs observés : SECTION 5 - THE OFFICIALS; 1. The Referee; (a) The referee shall; (i)be the sole judge of fair and unfair play,.

(ii) être libre de prendre une décision dans l'intérêt du fair-play pour toute situation non couverte de manière adéquate par la Règle,

Noms et indicateurs observés : (iii) be responsible for the proper conduct of the game under these Rules,; (iv) intervene if he sees any infringement of these Rules,; (v) tell a player the colour of a ball if requested, and.

(vi) nettoyer toute boule sur demande raisonnable d'un joueur.

Noms et indicateurs observés : (b) The referee shall not; (i) answer any question not authorised in these Rules,; (ii) give any indication that a player is about to make a foul stroke,; (iii) give any advice or opinion on points affecting play, nor.

(iv) répondre à toute question concernant la différence de scores.

(c) Si l'arbitre n'a pas remarqué un incident, il peut recueillir le témoignage du marqueur ou d'autres officiels ou spectateurs les mieux placés pour l'observation afin d'étayer sa décision.

Noms et indicateurs observés : 2. The Marker.

Le marqueur doit tenir le score sur le tableau de score et assister l'arbitre dans l'exercice de ses fonctions. Il doit également agir en tant que secrétaire si nécessaire.

Noms et indicateurs observés : 3. The Recorder.

Le secrétaire doit tenir un registre de chaque coup joué, en indiquant les fautes le cas échéant et le nombre de points marqués par chaque joueur ou camp selon les besoins. Il doit également noter les totaux des séries.

Noms et indicateurs observés : 4. Assistance by Officials.

(a) À la demande des joueurs, l’arbitre ou le marqueur déplace et maintient en position tout appareil d’éclairage qui gêne l’action du joueur au moment d’effectuer un coup.

(b) L’arbitre ou le marqueur est autorisé à apporter l’assistance nécessaire aux joueurs handicapés selon leur situation.

1. Paris sur le résultat du match.

Si le match est arrêté, le joueur qualifié pour le tour suivant est considéré comme vainqueur si au moins une manche est terminée.

2. Paris sur le nombre total de manches, les manches de handicap et les paris spéciaux.

Ces paris sont calculés si le nombre complet de manches nécessaire pour déterminer le vainqueur du match a été joué. Si, pour quelque raison que ce soit, un joueur a remporté le match avant son terme, tous les paris sur le nombre total de manches, les handicaps de manches et les paris spéciaux seront calculés avec la cote « 1 », sauf

si le résultat du pari a déjà été déterminé.

3. Si un match est interrompu ou suspendu pendant plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), tous les paris sur ce match reçoivent une cote gagnante égale à « 1 », sauf si les résultats des paris ont déjà été déterminés au moment de l'interruption du match.

4. Si le match est reporté de plus de 24 heures (avant-match) ou 48 heures (en direct), les paris seront réglés avec la cote « 1 ».

5. Si, dans une manche, l'un des joueurs s'est vu infliger une défaite technique, alors dans cette manche le handicap et le total pour cette manche seront calculés avec la cote « 1 », sauf si les résultats des paris ont déjà été déterminés au moment où le match a été arrêté.

6. Paris sur le vainqueur du tournoi.

Si le joueur refuse de participer au tournoi avant son début, la cote des paris gagnants est supposée être « 1 ».

7. Paris sur « n-ième manche : première boule de couleur empochée ».

Il est nécessaire de déterminer quelle couleur sera la première boule empochée parmi les boules de couleur (jaune, verte, brune, bleue, rose, noire) dans la manche.

Noms et indicateurs observés : 246; UFC,; UFC 334: Gane vs. Hokit; 15 November; Elder, Evan; Sanches, Samuel; 02:20; Gordon, Jared; Costa, Melquizael; 3.94; 03:20; Chiasson, Macy; Mesquita, Beatriz; 2.61; 1.44; Johnson, Donte; Almeida, Cesar; Miller, Jim; Mckinney, Terrance; 2.66; Dober, Drew; Duncan, Chris; Thompson, Stephen; Radtke, Charles; 1.78; Hasan, Bilal; Gurule, Luis; 1.09; 6.18; Medic, Uros; Holland, Kevin; Borralho, Caio; Belgaroui, Yousri; 1.58; 2.24; Harrison, Kayla; Nunes, Amanda; 1.51; 2.39; +2; Gane, Ciryl; Hokit, Josh; UFC Fight Night: Bonfim vs. Brady; 8 November; Parsons, Jonny; Nascimento De Souza, Jose Henrique; 2.71; 1.69; +6; Cachoeira, Priscila; Milosevic, Nina; 4.18; Nakamura, Keiichiro; Schmid, Ollie; 3.38; 1.28; 3.33; 1.92; Delano, Jose; Magomedov, Murtazali; 1.91; Raposo, Mitch; Degli, Marcos; 2.72; 2.68; 1.73; 03:00; Silva, Karine; Fernandes, Gabriella; 2.73; 2.69; 2.34; Lorenco, Gabriel; Petersen, Thomas; 2.22; Kondratavicius, Mantas; Petroski, Andre; 3.28; 2.60.

Noms et indicateurs observés : MyStake Sportsbook; Go back; Financials; Mentions; Climate And Weather; Commodities; Economics; Entertainment; Science And Technology; Companies; Crypto; Social; Health.

Quand NVIDIA publiera-t-il Vera Rubin ?

Noms et indicateurs observés : Before Jan 2027; 1.02; 5.56; Before Oct 2026; 1.33; 5 MARKETS; Talen Energy TWh generation in fiscal 2026; Above 46 Twh; 16.67; Above 47 Twh; 21 MARKETS; Wingstop total system-wide restaurants in fiscal 2026; Above 3500; 2.94; Above 3400; 11.11; 9 MARKETS; Wingstop US same store sales growth in Q2; Above 4%; Above 0%; 12.50; Domino's total US stores in Q3; Above 7250; Above 7300; Domino's US same store sales growth in Q3; Above 2%; 10 MARKETS; Charles Schwab active brokerage accounts in Q3; Above 41 Million; 9.09; Above 40.2 Million; 12 MARKETS; Wingstop total system-wide restaurants in Q2; Above 3200; Above 3300; 33.33; 7 MARKETS; First Solar megawatts sold in Q2; Above 3300 MW; Above 3400 MW; 11 MARKETS; Wingstop US same store sales growth in fiscal 2026; Above -2%; Alaska Air passenger load factor in Q3; Above 83.5%; 6.67; Above 84.5%; Google search paid clicks change in Q3; Above 16%; 3.70; Above 17%; American Airlines passenger load factor in fiscal 2026; 8 MARKETS; American Airlines passenger load factor in Q3; Alaska Air passenger load factor in fiscal 2026; 7.14; View More.

Noms et indicateurs observés : SUMO; Competition rules of Sumo:; I - Description.

Le sumo est une lutte nationale japonaise (art martial japonais).

Il combine des éléments de combat singulier, de spectacle et de rites religieux. Un tel rituel philosophique, en guise de salutation avant le combat, n'existe dans aucun type de sport. Les adversaires se saluent, en gestes

signifiant qu'ils sont venus avec des intentions, sans armes, et qu'ils sont prêts à prouver leur supériorité dans un combat honnête. Les composantes principales de la lutte japonaise sumo sont l'esprit, la technique, le corps. L'un des principes fondamentaux du sumotori s'énonce ainsi : ayant gagné, ne pas ignorer ; perdant, ne pas tomber !

La plateforme pour le sumo (dohyo) présente un ring surélevé au-dessus du sol et reposant sur une fondation en argile, le cercle de lutte est entouré de bottes de paille de riz dont les extrémités sont enfoncées dans le sol.

Deux lutteurs participent au combat. Le vainqueur est celui qui pousse l'adversaire hors de l'arène ou lui fait toucher le sol avec n'importe quel pied. Pendant le combat, les lutteurs se présentent avec une ceinture spéciale, atteignant une longueur de 9 mètres et 80 cm de largeur, qui est nouée autour de la taille entre les jambes, semblable à un caleçon de lutte. Avant le début de la lutte, les lutteurs accomplissent différentes actions rituelles à valeur symbolique : se rendre sur le dohyo, disperser du sel pour purifier l'arène des forces du mal, exécuter des flexions spéciales, le siko. Le combat est précédé de la lutte psychologique du sikiri, lorsque, accroupis avec les poings, les lutteurs se rapprochent lentement et se fixent intensément du regard (niramiai) en cherchant à intimider l'ennemi, puis commencent le combat.

En général, le combat dure de quelques secondes à plusieurs minutes et est riche en moments tendus, ce qui est particulièrement aigu en raison de la taille gigantesque des participants pesant 150 kg et jusqu'à 150 kg.

Noms et indicateurs observés : II - Place of holding the competition (dohyo).

Les compétitions de sumo se déroulent sur un ring sportif carré de 7,27 mètres de côté appelé dohyo.

Noms et indicateurs observés : There are two types of dohyo:; - the mori-dohyo clay earthen trapezoid 34 or 60 cm high;.

-le hira-dohyo qui est utilisé pour l'entraînement et pour les compétitions en cas d'absence de Mori-Doha.

L'arène de lutte est un cercle d'un diamètre de 4.55 mètres. Son centre est l'intersection de deux lignes diagonales du carré. Des ballots de paille de riz – sebudavara, délimitent le périmètre de l'arène de lutte.

Au centre du cercle, des côtés est et ouest du dohyo vers la surface, à une distance de 70 cm l'une de l'autre, se trouvent deux lignes de départ de couleur blanche (sikirisen). La longueur des sikirisen est de 80 cm, la largeur est de 6 cm.

Le cercle est recouvert de sable à l'intérieur. Du sable est également répandu à l'extérieur du cercle près des sebyu-davara, sur environ 25 cm de large, de sorte qu'une ligne de « contrôle » se forme - dzianome. En cas de litige, la présence ou l'absence de traces de dzianome aide à déterminer correctement l'issue du combat.

Noms et indicateurs observés : III - The composition of the referee body.

L'organe d'arbitrage comprend l'arbitre en chef, l'arbitre en chef adjoint, le secrétaire en chef, les arbitres, le personnel d'information et d'autres personnels de service. L'arbitre en chef est responsable de l'application de toutes les réglementations relatives aux règles générales d'arbitrage, y compris l'organe d'arbitrage.

Noms et indicateurs observés : IV - The composition of the referee body.

L'organe d'arbitrage se compose de 6 personnes : chef de l'équipe – simpante, arbitre - gedzi, 4 juges - simpani.

Noms et indicateurs observés : V - Rules of the wrestling.

Les positions suivantes déterminent le vainqueur du combat, sauf situations particulières :

- le lutteur gagne si l'adversaire touche avec une partie quelconque du corps et sort du dohyo dans le sebyu-davara ;
- le lutteur gagne en forçant son adversaire à toucher le sol avec une partie quelconque de son corps autre que la

plante des pieds à l'intérieur du sebyu-davara.

Le cas particulier inclut la situation de shini-tai (« corps mort ») qui entraîne inévitablement la défaite afin d'adoucir.

L'attaquant ne perd pas le combat en touchant le dohyo de la main, avec la chute et en évitant la blessure à la conclusion de l'action technique, à cause de laquelle l'adversaire tombe dans la position de shini-tai. Cette situation est appelée kabaite.

L'attaquant ne perd pas le combat, en raison du sebu-davara, afin d'amortir la chute et d'éviter les blessures à l'achèvement de l'action technique, à la suite de laquelle l'adversaire tombe dans la position du shini-tai. Cette situation est appelée cabaiasi.

L'attaquant ne perd pas le combat, en se relevant pour le sebu-davara, lorsqu'il soulève l'adversaire et le fait sortir de son sebu-davara. Cette situation est appelée okuriasi. Toutefois, l'attaquant perd le combat si, en exécutant cette action technique, il sort du sebu-davara avec le dos tourné vers l'avant.

L'attaquant ne perd pas le combat ; si, pendant l'exécution du throw victorieux, le levage de son pied touche le dohyo.

Ce n'est pas une défaite si la partie avant horizontale du mawashi (oricomi) touche le dohyo.

Un lutteur peut être déclaré vaincu par une décision des juges dans les cas suivants :

Noms et indicateurs observés : if he cannot continue the fight because of an injury; if he holds a kindzite (forbidden actions);; if he finishes independently the bout;; If he did not intentionally rise from the starting position;; if he does not fulfill the gyotsi commands;.

S'il ne s'est pas présenté dans le secteur d'attente après le deuxième appel officiel ; si le maebukuro (Gulfik) du Mawashi se dénoue et tombe pendant le combat.

Si le combat dure plus longtemps que le temps fixé, mais que le vainqueur n'est pas déterminé, il s'arrête et un nouveau combat est organisé.

Noms et indicateurs observés : V - Forbidden actions (kinjita); The following actions are prohibited in sumo:; Punching or poking with your fingers;; Kicking in the chest or stomach;; The hair pulling;; Seizure by the throat:; Griping for the vertical parts of mavasi,; Wringing the opponent’s fingers;; Biting;.

Coup direct à la tête.

Noms et indicateurs observés : VI – Rituals.

Comme dans les autres arts martiaux traditionnels au Japon, ils préservent et honorent les arts des rituels et de l'étiquette dans le Sumo.

La purification par l'eau et les rituels shikiri consistent en ritsu-rei (salut debout), tiritezu Tiritidzu est un rituel unique, originaire du Japon ancien.

Tiritidzu est un rituel unique qui trouve son origine dans la coutume japonaise ancienne de laver un guerrier avant une bataille.

La coutume de laver le guerrier avant la lutte. Le rituel tiritezu Tiritidzu est exécuté par les deux lutteurs simultanément à la sortie sur le dohyo. Ils s'accroupissent dans la pose du sonok, en équilibre sur leurs orteils. Les talons sont décollés du sol, le corps et la tête sont tenus droits, les mains sont abaissées vers les genoux. Les lutteurs posent leurs mains et se saluent d'un signe de tête. Ensuite, les athlètes rapprochent leurs bras tendus au niveau de la poitrine, les écartent sur les côtés avec les mains vers le bas et les rapprochent à nouveau devant avec un claquement dans les paumes, tendent les bras et les écartent sur les côtés parallèlement au sol avec les

paumes vers le haut, et à la fin du rituel tournent les mains vers le bas. Sikiri, mouvements préparatoires d'avant-départ. Les lutteurs s'assoient sur le terrain en écartant largement les jambes et en inclinant le corps vers l'avant. Les hanches et les épaules sont en même temps tenues horizontalement, et les mains serrées en poings reposent sur la surface du dohyo le long du Sykirisen, sans le toucher, ce qui correspond à la position « prêt ! »

Rituel Sakiri - Le passage de Tatiyai (élan-démarrage) doit être effectué par le sikiri chez les athlètes en même temps. Les rituels sont une partie intégrante et importante du sumo et doivent s'accomplir sans hâte, avec dignité et calme, en soulignant l'harmonie et la grandeur.

Noms et indicateurs observés : VII - Bout.

La durée du combat pour les adultes de 18 ans et plus est de 5 minutes. Si après le temps indiqué le vainqueur n'est pas déterminé, un combat répété (torinosi) est désigné. Le combat suivant, aucune pause entre les combats n'est établie, commence immédiatement après la fin du précédent.

Noms et indicateurs observés : VIII - Challenge participants; Participants of the competition go to dohyo-damari in the following order:.

- dans les compétitions par équipes, les deux équipes qui doivent se produire ensuite doivent sortir et s'installer dans le dohyo-damari jusqu'à la fin de la rencontre précédente ;
- dans les compétitions individuelles, le lutteur doit être dans le Dohadamari pour 2 saisies avant les siennes.

Étant sur le dohyo et le dohyo-damari, les participants aux compétitions doivent se comporter avec dignité, ne pas permettre d'expressions grossières, afin de ne pas porter atteinte aux sentiments d'autrui.

Les lutteurs sont invités sur le dohyo par le juge informateur au microphone d'une voix forte et distincte 2 fois. Si, après le deuxième appel officiel, le concurrent ne se rend pas sur le dohyo, il est considéré comme vaincu.

Noms et indicateurs observés : IX - Representation of participants.

Les lutteurs participent aux compétitions sous les numéros qu'ils ont reçus lors du tirage au sort. Le juge informateur présente tous les lutteurs de chaque catégorie de poids au début de la compétition par leur nom. Avant le début de chaque combat, les participants sont énumérés par leur nom avec leurs données (âge, taille et poids), leurs titres et leurs appellations.

Noms et indicateurs observés : X - The beginning of the bout.

Le combat commence sur ordre du gyoji après l'exécution des rituels nécessaires.

Noms et indicateurs observés : XI - Stop the bout.

Le gyoji peut arrêter le combat une ou plusieurs fois en raison d'une blessure, d'un désordre dans les vêtements (mawashi) ou pour quelque autre raison ne dépendant pas de la volonté du participant.

Le temps consacré aux pauses par un lutteur peut être établi par le Règlement sur les compétitions.

Noms et indicateurs observés : XII - The end of the bout.

Le combat se termine lorsque le gyoji, ayant déterminé l'issue du combat, annonce : « Cebu atta ! » - et en pointant de la main la direction du Doha (Est ou Ouest), avec laquelle le vainqueur a commencé le combat. Les lutteurs de cette équipe doivent arrêter le combat.

XIII - L'annonce du vainqueur (katininori).

Après la fin du combat et l'annonce de « Cebu Atta ! », le gyoji et les lutteurs retournent à leurs positions initiales.

Le perdant exécute un salut (Ray) et quitte le Doha. Le vainqueur prend une pose de rêve et, après que le gyoji,

en le pointant de la main, a annoncé « Higashi no Kati ! » (« Victoire de l'Est ! ») ou « Nishi-no Kati ! » (« Victoire de l'Ouest ! »), tend son bras droit sur le côté et vers le bas.

En cas d'arrêt du combat en raison de l'usage par l'un des lutteurs d'une admission prohibée, l'annonce du vainqueur intervient dans l'ordre établi. Dans le cas où l'un des lutteurs ne peut pas poursuivre le combat en raison d'un traumatisme, son adversaire prend une pose de rêve, et le gyoji dans l'ordre établi le déclare vainqueur.

Dans le cas où l'un des lutteurs perdants, le lutteur qui émerge sur le dojo accepte la pose du rêve, et le gyoji dans l'ordre établi le déclare vainqueur.

Noms et indicateurs observés : XIV - Clothes.

Les compétiteurs doivent porter une ceinture de pagne-mawashi. Toutefois, le sumo amateur est autorisé sous le mawashi pour porter des caleçons ou des shorts ajustés de couleur noire.

La largeur du mawashi est de 40 cm, une certaine longueur n'est pas prescrite, mais la longueur du mawashi doit être suffisante pour l'enrouler autour du torse de l'athlète 4-5 fois.

Les athlètes ne montent pas sur le ring avec les objets qu'ils portent et qui peuvent blesser l'adversaire. Cela concerne avant tout les ornements métalliques (bagues, bracelets, chaînes, etc.). Le corps du combattant doit être parfaitement propre et sec, les ongles des mains et des pieds sont coupés court. Il est permis de fixer l'emblème du club, de la fédération, le numéro, etc. sur le mawashi.

a. Si le match n'a pas lieu ou si l'un des combattants abandonne ou ne se présente pas, le pari est remboursé.

b. Si, avant le début du match, l'un des participants déclarés a refusé ou a été remplacé, les paris sur cet événement sont sujets à remboursement.

Noms et indicateurs observés : c. The following betting positions are offered:; 2. Winning method.

Par quelle technique la victoire a été obtenue.

3. Vainqueur du tournoi.

Le pari est calculé uniquement après la fin du tournoi selon le résultat effectivement fixé au moment de la fin du tournoi. Les décisions judiciaires et autres décisions d'annulation / de modification des résultats du tournoi, prises après sa fin, ne sont pas prises en compte. Si, avant le début du match, l'un des participants déclarés a refusé ou a été remplacé, les paris sur cet événement sont sujets à remboursement.

4. D'autres types de cotes non listés ci-dessus peuvent également être proposés.

Si le pari « handicap asiatique double » de $ 400 a été placé sur : Manchester United

Gain : (200 * 2.0 + 200 * 2.0) = $ 800, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 800/400 = 2.0.

Gain : (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = $ 200, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 200/400 = 0.5.

Gain : (200 * 0.0 + 200 * 0.0) = $ 0, et la cote du pari dans le « Combiné » est égale à 0/400 = 0.0.

Noms et indicateurs observés : If the "double Asian handicap" bet of $ 400 was placed on: Liverpool.

Gain : (200 * 1.8 + 200 * 1.8) = $ 720, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 720/400 = 1.8.

Gain : (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = $ 560, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 560/400 = 1.4.

Gain : (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = $ 600, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 600/400 = 1.5

Gain : (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = $ 600, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 600/400 = 1.5.

Gain : (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = $ 200, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 200/400 = 0.5

Gain : (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = $ 560, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 560/400 = 1.4

Noms et indicateurs observés : $400.

Paiement : (200*1.0+200*0) = $ 200, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 200 / 400 = 0.5

Paiement : (200 * 1.0 + 200 * 1.8) = $ 560, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 560/400 = 1.4

Paiement : (200 * 0 + 200 * 0) = $ 0, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 0/400 = 0

Paiement : (200 * 1.9 + 200 * 1.9) = $ 760, et la cote du pari dans le « Parlay » est égale à 760/400 = 1.9

Noms et indicateurs observés : Simulate Reality.

Simulate utilise des rencontres et des cotes du monde réel pour générer un résultat virtuel à la demande. Les résultats de tous les paris Simulate sont déterminés par un générateur de nombres aléatoires (RNG),

Le résultat n'est pas lié aux rencontres réelles. De l'argent réel sera utilisé pour votre pari Simulé

garantissant des résultats équitables et impartiaux, indépendants des résultats réels des matchs.

Noms et indicateurs observés : Markets that can be Simulated:; Three Way; Half-Time Three Way; Competitor 1 Goal/No Goal; Competitor 2 Goal/No Goal; Double Chance; HT Double Chance; 1st Half Correct Score; 2nd Half Correct Score; Over/Under; Competitor 1 Over/Under; Competitor 2 Over/Under; Three Way and Over/Under; HT Goal Goal; Goal Goal; Three Way and Goal/No Goal; HT Three Way; Total Goals; Total Goals Odd/Even; Rules of the official sports competition Ultimate Penalty League; Competition Rules; 1. General Provisions.

Ultimate Penalty League est une compétition dans le simulateur sportif EA SPORTS FC 26 sur la plateforme PlayStation 5.

Tous les matchs se déroulent hors ligne au lieu de l'Organisateur.

Les matchs se jouent au format 1-contre--1 selon le calendrier établi.

L'intervalle prévu entre le début des matchs est de 5 minutes.

Noms et indicateurs observés : 2. Competition Format.

La compétition se tient quotidiennement. La journée de jeu s'étend de 07:00 à 23:00 UTC.

La journée de jeu est divisée en étapes d'une durée de 4 heures chacune.

3 joueurs participent à chaque étape.

Les appariements des joueurs et l'ordre des matchs sont déterminés par l'Organisateur.

Noms et indicateurs observés : 3. Match Format.

Un match est une série de tirs au but en EA SPORTS FC 26.

Les joueurs tirent à tour de rôle.

Chaque joueur effectue au moins 3 et au plus 5 tirs au but.

Après que chaque joueur a effectué trois tirs, la série peut être terminée par anticipation si les tirs restants ne peuvent plus influencer la détermination du vainqueur.

Si le vainqueur n'est pas déterminé après trois tirs, la série se poursuit, mais sans dépasser cinq tirs par joueur.

Si, après cinq tirs chacun, le nombre de tirs au but réussis est égal, le match se termine par un match nul. Aucune

série de tirs supplémentaire n'est organisée.

L'intervalle prévu entre des tirs consécutifs est de 15 secondes.

Noms et indicateurs observés : 4. Match Result and Scoring.

Le vainqueur d'un match individuel est le joueur qui a réussi le plus de tirs au but au moment où la série se termine.

Noms et indicateurs observés : Possible match outcomes:; victory of the first player;; draw;.

victoire du deuxième joueur.

Pour chaque match joué, un participant se voit attribuer un nombre calculé de points de tournoi, déterminé en fonction du résultat et du déroulement du match.

Noms et indicateurs observés : The calculation of points takes into account, among other things:; the number of penalties scored;; the number of penalties missed/conceded;; the difference between penalties scored and missed/conceded;; the number of kicks required to determine the winner;.

arrêt anticipé de la série.

Ainsi, le nombre de points pour une victoire ou un autre résultat peut différer selon la rapidité avec laquelle le vainqueur a été déterminé et selon le score final du match.

Les points obtenus par un participant lors de tous les matchs de l'étape correspondante sont additionnés.

Le vainqueur d'une étape est le participant qui a accumulé le plus grand nombre total de points lors de tous les matchs de l'étape.

La procédure et la formule de calcul des points de tournoi sont établies par l'Organisateur et appliquées uniformément à tous les participants de la compétition.

Noms et indicateurs observés : 5. Conditions of Play.

Les équipes de jeu, les paramètres des simulateurs et l'équipement sont déterminés par l'Organisateur.

Pendant un match, il est interdit de mettre intentionnellement le jeu en pause, d'ouvrir le menu système PlayStation ou d'effectuer des actions empêchant le déroulement normal du match.

Toute action visant à obtenir un avantage injuste ou à modifier intentionnellement l'issue d'un match est interdite.

Le résultat officiel est celui enregistré et confirmé par l'Organisateur.

Noms et indicateurs observés : 6. Technical and Disputed Situations.

En cas de défaillance technique, l'Organisateur ou l'arbitre décide s'il convient de poursuivre le match, de le restaurer ou de le rejouer.

Si les résultats des tirs déjà effectués peuvent être déterminés de manière fiable, ils sont conservés lors de la reprise du match.

En cas de situation litigieuse, les enregistrements vidéo du match, les données en jeu et les journaux techniques peuvent être utilisés.

La décision de l'Organisateur ou de l'arbitre principal sur les situations de jeu et techniques est définitive.

Lisez attentivement la politique suivante décrivant les pratiques de remboursement pour Mystake.

Assurez-vous de bien comprendre nos conditions générales.

Le remboursement n'est pas disponible si le dépôt et les bonus allégués ont été joués en utilisant les Services

Une demande de remboursement ne sera examinée que si elle est formulée dans les quatorze (14) premiers jours de la transaction alléguée, ou dans les trente (30) jours calendaires si un Joueur allègue qu'une autre personne a accédé à son Compte Joueur.

Conformément à la loi, nos utilisateurs sont tenus de présenter toute pièce d'identification certifiée dans les trente (30) jours, selon la demande de Mystake. Si ces documents ne sont pas fournis dans les trente (30) jours suivant notre demande, tous les fonds de l'utilisateur seront annulés et le compte fermé. Ce type de décision n'est pas susceptible d'appel.

Tous les utilisateurs doivent jouer de manière équitable, c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas influencer le résultat d'une partie en utilisant des aides informatiques ou d'autres méthodes.

Tous les coûts pouvant survenir lors de la procédure de remboursement sont à la charge du joueur. Ces coûts peuvent inclure, à la seule discrétion de la Société, les frais administratifs d'un montant de 20 % ainsi que tous les frais accumulés lors du traitement du remboursement

Par essence, la boxe est peut-être le plus ancien sport du monde. À la base, c'est un combat et, depuis qu'il y a des hommes, il y a des conflits. Elle est certainement au moins aussi ancienne que 688 BC, lorsqu'elle fut incluse dans les Jeux olympiques antiques, bien que des versions plus réglementées et codifiées de la boxe remontent aux années 1500. Cela dit, des gravures datant du 3e millénaire BC montrent des personnes se battant à coups de poing devant un public, il est donc permis d'affirmer que l'art de la boxe est bel et bien ancien.

Les règles plus modernes incluent les règles de Broughton de 1743, les règles du London Prize Ring (1838) et les plus connues Règles du Marquis de Queensberry qui datent de 1867. À son meilleur, la boxe est gracieuse, élégante et explosive et un magnifique exemple des capacités du corps humain, et peu de spectacles peuvent égaler la vue de deux poids lourds de premier plan s'affrontant corps à corps.

Noms et indicateurs observés : Object of the fight.

Assez brutalement, l'objectif de la boxe pourrait être énoncé comme celui de provoquer une commotion cérébrale chez son semblable ; un aphorisme moins barbare, frapper et ne pas être frappé, peut être une façon préférable de l'envisager, selon votre point de vue.

Noms et indicateurs observés : fighters & Equipment.

La spécification exacte de certains équipements varie selon l'organisme de sanction, mais le ring (ironiquement, bien sûr, généralement carré) mesure en général environ 16-25 pieds (4.9-7.6 m) de chaque côté. Les poteaux aux coins s'élèvent à 5 pieds au-dessus du niveau du ring et le ring lui-même est généralement à environ trois ou quatre pieds du sol sur une plateforme surélevée.

Les boxeurs portent des gants et, bien qu'il existe une longue histoire de boxe à mains nues, la protection des mains remonte à la Grèce antique. Les gants modernes pèsent généralement 12 oz, 14 oz ou 16 oz et sont conçus pour protéger la main et l'adversaire, bien que certains soutiennent qu'ils augmentent en réalité les lésions cérébrales en facilitant la réception de coups plus dommageables par le boxeur.

Les boxeurs sont répartis selon leur poids, les différents organismes dirigeants ayant des poids et des noms différents pour les catégories. Les combattants n'affrontent que des adversaires de poids similaires, car la taille physique est cruciale pour le combat.

Au niveau professionnel, les combats sont notés par trois juges au bord du ring selon une méthode subjective fondée sur le boxeur qui, selon eux, a remporté chaque round individuel. Si le match n'est pas décidé par knockout, abandon ou disqualification, les cartes de pointage des juges sont utilisées. Si les trois juges sont

d'accord, la décision est unanime, tandis que si deux pensent qu'un combattant a gagné, il s'agit d'une décision partagée. Si deux juges marquent le combat à égalité, ou si un seul le fait et que les deux autres sont divisés, le combat est classé comme un match nul.

Il est toutefois plus courant qu'un combat, surtout dans les catégories de poids lourds, soit arrêté avant la fin des 12 reprises. Un boxeur est mis KO s'il est au sol et ne peut pas se relever en 10 secondes, tandis que l'arbitre peut disqualifier un combattant pour certains jeux déloyaux. L'autre méthode pour gagner est le knockout technique ou TKO. Si un boxeur ne veut pas continuer, ou est jugé incapable de le faire par l'arbitre, son équipe de coin ou le personnel médical, il s'agit d'un TKO. Cela peut également être accordé si un combattant est mis au sol un nombre défini de fois dans une reprise (généralement trois).

Noms et indicateurs observés : Winning the fight.

Le vainqueur est soit désigné par les notes des juges si le combat va jusqu'au bout, soit décidé par knockout, knockout technique ou disqualification, comme détaillé ci-dessus.

Dans les combats amateurs, différentes méthodes sont utilisées, par exemple l'arbitre peut simplement décider ou les juges au bord du ring utilisent la notation électronique pour compter le nombre de coups portés.

Noms et indicateurs observés : Rules of Boxing.

Les règles de la boxe varient selon la juridiction, et selon qu'il s'agit d'un combat amateur ou professionnel. Une violation des règles suivantes est considérée comme une faute, et peut entraîner un avertissement, une déduction de points ou une disqualification par l'arbitre :

En boxe professionnelle, les combats se déroulent sur 12 reprises de trois minutes avec une minute de repos entre les reprises.

La seule méthode d'attaque est de frapper avec le poing fermé et vous ne pouvez pas frapper sous la ceinture, dans les reins ou à l'arrière de la tête ou du cou de votre adversaire (coup du lapin).

Vous ne pouvez pas utiliser les cordes pour faire levier.

Vous ne pouvez pas frapper un adversaire lorsqu'il est au sol sur le tapis.

Un boxeur touché par un coup bas peut disposer de cinq minutes pour récupérer.

Si une faute involontaire (comme un choc des têtes) met fin au combat avant la fin de quatre reprises, il s'agit d'un « no contest » ; à partir de la cinquième, la décision revient aux cartes des juges et est soit une décision technique pour l'un ou l'autre des combattants, soit un match nul technique.

Vous ne pouvez pas frapper sous la ceinture, saisir, faire un croc-en-jambe, donner un coup de pied, donner un coup de tête, lutter, mordre, cracher sur ou pousser votre adversaire.

Vous ne pouvez pas frapper avec votre tête, votre épaule, votre avant-bras ou votre coude.

Vous ne pouvez pas frapper avec un gant ouvert, l'intérieur du gant, le poignet, le revers de la main ou le côté de la main.

Un boxeur mis au sol ne peut pas être sauvé par le gong dans aucune reprise, selon les règles de la juridiction locale.

Un boxeur touché par un coup bas accidentel dispose de jusqu'à cinq minutes pour récupérer. S'il/elle ne peut pas continuer après cinq minutes, il/elle est considéré(e) comme mis(e) KO.

Si la faute entraîne une blessure qui met fin immédiatement au combat, le boxeur qui a commis la faute est disqualifié.

Si la faute cause une blessure mais que le combat continue, l'arbitre ordonne aux juges de déduire deux points au boxeur qui a causé la blessure.

Si un boxeur est projeté hors du ring, il bénéficie d'un compte de 20 pour y revenir et se remettre sur ses pieds. Il ne peut pas être assisté.

Dans certaines juridictions, le compte de huit debout ou la règle des trois mises au sol peuvent également être en vigueur.

Dans d'autres juridictions, seul l'arbitre peut arrêter le combat.

Vous ne pouvez pas cracher volontairement votre protège-dents pour vous reposer.

Lorsque l'arbitre vous sépare d'un corps à corps, vous devez reculer d'un pas complet ; vous ne pouvez pas frapper immédiatement votre adversaire -- cela s'appelle « frapper à la séparation » et est illégal.

Vous ne pouvez pas retenir votre adversaire et le frapper en même temps, ni vous baisser si bas que votre tête se trouve sous la ligne de ceinture de votre adversaire.

Si vous mettez votre adversaire au tapis, vous devez vous rendre dans le coin neutre le plus éloigné pendant que l'arbitre effectue le compte.

Un boxeur au sol dispose de jusqu'à dix secondes pour se relever avant de perdre le combat par knockout.

1. Date : Si le combat est reporté et se déroule au plus tard 24 heures après la date initialement prévue du combat, tous les paris placés précédemment restent valables pour le combat nouvellement organisé. Si dans les 24 heures suivant la date prévue le match n'a pas eu lieu, tous les paris placés sont considérés comme nuls et sont sujets à remboursement (Calculé avec la cote 1). Si un combat de boxe est interrompu ou suspendu pendant plus de 24 heures, tous les paris sur ce match reçoivent une cote gagnante égale à « 1 » ; s'il est joué dans les 24 heures, tous les paris sur celui-ci restent.

Dans le cas des paris en direct, la société doit attendre 48 heures. Si le match n'est pas poursuivi dans les 48 heures, le pari sera nul.

2. Le résultat annoncé à la fin du combat est définitif. Cela concerne le recalcul des points inscrits par les juges sur la feuille de score. Si l'issue du combat est un « match nul technique », le résultat gagnant du pari est un match nul.

3. Le combat est considéré comme commencé après la première cloche. Lors d'un pari sur la victoire de l'un des participants, la notion de « victoire » désigne la victoire aux points, la victoire par knockout (KO), la victoire par knockout technique (TKO), la disqualification (DQ) de l'adversaire ou son abandon.

4. Le terme « victoire anticipée » désigne un knockout, un knockout technique, la disqualification d'un adversaire ou son abandon (KO, TKO, DQ).

5. La notion de « victoire aux points » désigne une victoire obtenue par la décision des juges après la fin de tous les rounds du combat.

6. Si le nombre de rounds prévu a changé, tous les paris sur le résultat du combat restent valables, et les paris sur le nombre de rounds sont sujets à remboursement.

7. Si l'un des participants au combat est remplacé par un autre participant, tous les paris sur ce combat sont sujets à remboursement.

8. Pari sur le round : Les paris sont acceptés sur le round au cours duquel le match se termine. Si l'un des boxeurs ne se qualifie pas pour le round suivant, le dernier round achevé est considéré comme le résultat « victorieux »

dans ce type de paris.

9. Knockdown / compte dans le round : Pour ce type de paris, seuls les knockdowns sont pris en compte, à la suite desquels le juge ouvre le compte, ou si le juge lui-même initie le compte. (Les chutes sur sols glissants et autres incidents similaires ne sont pas comptés.)

10. Total de rounds - Le nombre total de rounds dans un combat. Doit être supérieur ou inférieur à un certain montant. Si le combat est arrêté en raison d'un abandon ou d'un knockout, le round au cours duquel cela s'est produit est considéré comme entièrement disputé.

En cas de paris sur le total de rounds : (Plus de 1.5 rounds = Round 2 (1min 30sec et après), Moins de 1.5 rounds = Round 2 (1min 29sec et avant)) La précision des secondes est nécessaire.

Le football américain est l'un des plus grands sports nord-américains. Bien que le jeu se pratique dans le monde entier, les ligues professionnelles en Amérique du Nord (telles que la NFL) attirent facilement les meilleurs joueurs du monde, ce qui rend leurs ligues les plus compétitives. Le sommet de ce sport se présente sous la forme du Super Bowl, disputé chaque année devant des millions de personnes à travers le monde.

Le football américain a évolué aux États-Unis, provenant des sports du soccer et du rugby. Le premier match de football américain a été joué le 6 novembre 1869, entre deux équipes universitaires, Rutgers et Princeton, selon des règles fondées sur les règles du soccer de l'époque. Une série de modifications des règles élaborées à partir de 1880 par Walter Camp, le « père du football américain », a établi le snap, la ligne de mêlée, les équipes de onze joueurs et le concept de downs. Des modifications ultérieures des règles ont légalisé la passe en avant, créé la zone neutre et précisé la taille et la forme du ballon. Ce sport est étroitement lié au football canadien, qui a évolué parallèlement et en même temps que le jeu américain (bien que leurs règles aient été développées indépendamment de celles de Camp). La plupart des caractéristiques qui distinguent le football américain du rugby et du soccer sont également présentes dans le football canadien. Les deux sports sont considérés comme les principales variantes du football gridiron.

Le football américain est le sport le plus populaire aux États-Unis. Les formes les plus populaires du jeu sont le football professionnel et universitaire, les autres niveaux majeurs étant le football lycéen et le football des jeunes. En 2012, près de 1.1 millions d'athlètes lycéens et 70,000 athlètes universitaires pratiquent ce sport aux États-Unis chaque année. La National Football League, la ligue de football américain la plus populaire, a la plus forte affluence moyenne de toutes les ligues sportives professionnelles au monde. Son match de championnat, le Super Bowl, figure parmi les événements sportifs de clubs les plus regardés au monde. La ligue a un revenu annuel d'environ US$13 milliards. D'autres ligues professionnelles existent dans le monde, mais ce sport n'a pas la popularité internationale d'autres sports américains comme le baseball ou le basketball.

Le but du football américain est de marquer plus de points que vos adversaires dans le temps imparti. Pour ce faire, ils doivent faire avancer le ballon sur le terrain par phases de jeu avant de finalement l'amener dans la « zone des buts » pour un touchdown. Cela peut être réalisé en lançant le ballon à un coéquipier ou en courant avec le ballon.

Chaque équipe dispose de 4 chances (tentatives) pour faire avancer le ballon de 10 yards. Une fois qu'ils ont dépassé les 10 yards, leurs tentatives sont réinitialisées et ils repartent pour 10 yards supplémentaires. Après 4 tentatives écoulées et s'ils n'ont pas réussi à franchir les 10 yards requis, le ballon sera remis à l'équipe défensive.

Bien qu'il n'y ait que 11 joueurs de chaque équipe sur le terrain à un moment donné, une équipe de football américain est en réalité composée de 45 joueurs. Les équipes sont généralement réparties en trois groupes : l'attaque (généralement des joueurs plus petits, plus forts et plus rapides, dont un quarterback qui est censé diriger les actions offensives et lancer le ballon à ses coéquipiers), la défense (des joueurs plus grands et plus puissants conçus pour empêcher les joueurs de courir) et les joueurs des équipes spéciales (responsables du

kicking et du punting, avec un mélange de joueurs plus grands et plus rapides).

L'équipement de protection au football canadien et américain (« équipement de football ») comprend les équipements portés par les joueurs de football pour la protection du corps pendant le déroulement d'un match de football. L'équipement de base porté par la plupart des joueurs de football comprend un casque, des épaulières, des gants, des chaussures, des protections de cuisse et de genou, un protège-dents et un suspensoir ou des shorts de compression avec ou sans coque de protection. Des tours de cou, des coudières, des protections de hanche, des protections de coccyx, des protections de côtes et d'autres équipements peuvent être portés en plus des éléments de base susmentionnés. L'équipement de protection du football est fabriqué à partir de matériaux synthétiques : caoutchoucs mousse, élastiques et plastique moulé durable et résistant aux chocs. L'équipement de protection du football est resté constant dans son utilisation pendant des décennies, avec quelques légères modifications apportées au fil des ans dans la conception et les matériaux. L'attribution et l'entretien de l'équipement de football relèvent du responsable de l'équipement de l'équipe.

Casque – Comprend des protections de mâchoire, un masque facial intégré, une jugulaire, un protège-dents et des absorbeurs de chocs particuliers pour réduire la force des impacts du ballon.

Épaulières – Équipement essentiel avec une coque extérieure dure en plastique et une mousse absorbant les chocs à l'intérieur, donnant aux joueurs une apparence large d'épaules

Noms et indicateurs observés : Arm Pads – Light and flexible arm pads help the players to be bruise free.

Coudières – Protègent et déforment l'impact grâce à leur tissu moulant.

Protections de côtes – Absorbent et répartissent le choc grâce à la protection de côtes spécialement conçue pour normaliser la température corporelle des joueurs et protéger contre les blessures.

Protections de hanche et de coccyx – Sont insérées dans les poches de la ceinture portée sous le pantalon.

Protège-cuisses et genouillères – Coussinets matelassés en plastique et en mousse insérés dans les poches cousues à l'intérieur du pantalon

Gants – Les gants ne sont pas obligatoires pour les joueurs, mais le rembourrage épais en lin aide à protéger les doigts et les mains.

Chaussures à crampons (chaussures de sport) – Les joueurs ont besoin de chaussures à semelle parfaite avec des crampons appelés « cleats » sous la semelle, conçues spécifiquement pour les matchs sur gazon

Maillot – Tous les joueurs portent une chemise ample en nylon de couleur avec des panneaux latéraux colorés. Habituellement, le nom et le numéro du joueur sont indiqués dans la couleur de son équipe.

Pantalon – Un pantalon en maille de nylon coloré avec quatre poches individuelles à l'intérieur pour maintenir les protège-cuisses et genouillères. Des protections pour les hanches et le coccyx avec une ceinture de sécurité pour fixer les protections sont également prévues.

Un terrain de football américain mesure généralement environ 100 yards de long et 160 yards de large. Des lignes sont tracées sur le terrain à intervalles de 10 yards pour indiquer la distance que chaque équipe doit parcourir avant d'atteindre la zone d'en-but. Les zones d'en-but sont ajoutées à chaque extrémité du terrain et mesurent environ 20 yards de long chacune. Des poteaux se trouvent également à chaque extrémité, au-dessus desquels le botteur envoie le ballon.

Lorsqu'un joueur marque un touchdown, six points sont attribués à son équipe. Un touchdown peut être marqué soit en portant le ballon dans la zone d'en-but, soit en recevant le ballon sur une passe alors que l'on se trouve dans la zone d'en-but. Après qu'un touchdown a été marqué, l'équipe attaquante a la possibilité de botter le ballon pour un point supplémentaire. Le ballon doit passer entre les poteaux verticaux pour que le coup de pied

soit réussi.

Un field goal peut être marqué depuis n'importe quel endroit du terrain à tout moment (généralement au dernier down) et un coup de pied réussi rapporte trois points. Un safety correspond au cas où l'équipe défensive parvient à plaquer un adversaire attaquant dans sa propre zone d'en-but ; pour cela, l'équipe reçoit 2 points.

Noms et indicateurs observés : Advancing the ball and downs.

Il existe deux principaux moyens pour l'attaque de faire avancer le ballon : la course et la passe. Lors d'un jeu typique, le centre passe le ballon vers l'arrière et entre ses jambes au quarterback dans un processus appelé la remise. Le quarterback remet ensuite le ballon à un arrière, lance le ballon ou court avec celui-ci. Le jeu se termine lorsque le joueur porteur du ballon est plaqué ou sort des limites du terrain, ou lorsqu'une passe touche le sol sans qu'un joueur ne l'ait attrapée. Une passe vers l'avant ne peut être légalement tentée que si le passeur se trouve derrière la ligne de mêlée ; une seule passe vers l'avant peut être tentée par down. Comme au rugby, les joueurs peuvent également passer le ballon vers l'arrière à tout moment pendant un jeu. Dans la NFL, un down se termine également immédiatement si le casque du coureur tombe.

L'attaque dispose d'une série de quatre jeux, appelés downs. Si l'attaque progresse de dix yards ou plus en quatre downs, une nouvelle série de quatre downs lui est accordée. Si elle ne parvient pas à progresser de dix yards, la possession du ballon est transférée à la défense. Dans la plupart des situations, si l'attaque atteint son quatrième down, elle dégagera le ballon vers l'autre équipe, ce qui la force à commencer sa série depuis plus loin sur le terrain ; si elle est à portée de field goal, elle pourrait tenter de marquer un field goal à la place. Un groupe d'officiels, l'équipe des chaînes, tient le compte à la fois des downs et des mesures de distance. À la télévision, une ligne jaune est superposée électroniquement sur le terrain pour montrer la ligne du premier down au public.

Noms et indicateurs observés : Kicking.

Il existe deux catégories de coups de pied au football : les coups de pied de mêlée, qui peuvent être exécutés par l'équipe offensive à n'importe quel down depuis derrière ou sur la ligne de mêlée, et les coups de pied francs. Les coups de pied francs sont le coup d'envoi, qui commence les premier et troisième quarts-temps et les prolongations et suit une tentative de transformation ou un field goal réussi ; le coup de pied de sécurité suit une sécurité.

Lors d'un coup d'envoi, le ballon est placé sur la ligne des 35 yards de l'équipe qui donne le coup de pied en jeu professionnel et universitaire et sur la ligne des 40 yards en jeu lycéen. Le ballon peut être botté en drop ou botté placé. Si un coup de pied placé est choisi, le ballon peut être placé au sol ou sur un tee ; un teneur peut être utilisé dans les deux cas. Lors d'un coup de pied de sécurité, l'équipe qui donne le coup de pied botte le ballon depuis sa propre ligne des 20 yards. Elle peut botter en punt, en drop ou en coup de pied placé, mais un tee ne peut pas être utilisé en jeu professionnel. Tout membre de l'équipe receveuse peut attraper ou avancer le ballon. Le ballon peut être récupéré par l'équipe qui donne le coup de pied une fois qu'il a parcouru au moins dix yards et a touché le sol ou a été touché par un membre quelconque de l'équipe receveuse.

Les trois types de coups de pied d'engagement sont le coup de pied placé, le coup de pied tombé et le punt. Seuls le coup de pied placé et le coup de pied tombé peuvent marquer des points. Le coup de pied placé est la méthode standard utilisée pour marquer des points, car la forme pointue du ballon de football américain rend difficile un coup de pied tombé fiable. Une fois que le ballon a été botté lors d'un coup de pied d'engagement, il ne peut être avancé par l'équipe qui botte que s'il est capté ou récupéré derrière la ligne de mêlée. S'il est touché ou récupéré par l'équipe qui botte au-delà de cette ligne, il devient mort à l'endroit où il a été touché. Il est interdit à l'équipe qui botte d'interférer avec la possibilité du receveur de capter le ballon. L'équipe receveuse a la possibilité de signaler une réception loyale, ce qui interdit à la défense de percuter ou de plaquer le receveur. L'action se termine dès que le ballon est capté et le ballon ne peut pas être avancé.

L'équipe ayant le plus de points à la fin du match sera déclarée gagnante. En cas d'égalité des points, une prolongation entrera en jeu, les équipes jouant un quart-temps supplémentaire jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Noms et indicateurs observés : Rules of American Football.

Les matchs durent quatre quart-temps de 15 minutes. Une pause de 2 minutes entre le 1er et le 2e quart-temps ainsi qu'entre le 3e et le 4e quart-temps est observée, avec un repos de 15 minutes entre le 2e et le 3e quart-temps (mi-temps).

Chaque équipe dispose de 4 tentatives pour gagner 10 yards ou plus. Elle peut soit lancer, soit courir avec le ballon pour gagner les yards. Dès que l'équipe gagne les yards requis, les tentatives sont réinitialisées et le yardage est réinitialisé. L'échec de gain du yardage après 4 tentatives entraîne une perte de possession.

Il existe des centaines de combinaisons différentes que les joueurs peuvent exécuter à n'importe quel down. Les combinaisons sont créées par les équipes et impliquent souvent des joueurs qui courent partout (routes) dans ce qui est essentiellement un chaos organisé. L'entraîneur principal ou le quarter back appelle les combinaisons sur le terrain pour l'équipe attaquante, tandis que le capitaine défensif appelle les combinaisons pour l'équipe défensive.

Au début de chaque match a lieu le tirage au sort pour décider quelle équipe reçoit le ballon en premier et de quel côté du terrain elle souhaite commencer.

Le match commence par un coup d'envoi où une équipe dégage le ballon vers l'avant du terrain pour que l'autre équipe puisse ensuite le récupérer et courir le plus loin possible avec le ballon.

Au quatrième essai, l'attaque a la possibilité soit d'essayer de gagner les yards qui lui manquent, soit de botter le ballon. Si elle décide de botter, elle a deux options : dégager le ballon ou tenter un field goal. Selon sa position sur le terrain, son choix sera généralement dicté. Toute position à environ 40 yards ou moins des poteaux de but adverses entraînera une tentative de field goal. Plus loin, il est probable qu'elle opte pour le dégagement.

Noms et indicateurs observés : Teams and positions.

Un match de football américain se joue entre deux équipes de 11 joueurs chacune. Jouer avec plus de joueurs sur le terrain est passible d'une pénalité. Les équipes peuvent remplacer n'importe quel nombre de leurs joueurs entre les essais ; ce système de « peloton » a remplacé le système d'origine, qui comportait des règles de remplacement limitées, et a conduit les équipes à utiliser des unités spécialisées en attaque, en défense et en équipes spéciales.

Chaque joueur d'un match de football américain doit être désigné par un numéro d'uniforme compris entre 1 et 99. Les équipes NFL sont tenues de numéroter leurs joueurs selon un système de numérotation approuvé par la ligue, et toute exception doit être approuvée par le Commissioner. Les équipes NCAA et NFHS sont « fortement encouragées » à numéroter leurs joueurs offensifs selon un schéma de numérotation suggéré par la ligue.

Bien que ce sport soit pratiqué presque exclusivement par des hommes, les femmes sont éligibles pour jouer au football américain au lycée, à l'université et chez les professionnels. Aucune femme n'a jamais joué dans la NFL, mais des femmes ont joué dans des matchs de football américain au lycée et à l'université. En 2018, 1,100 des 225,000 joueurs de Pop Warner Little Scholars, le football américain des jeunes, étaient des filles, et environ 11 % des 5.5 millions d'Américains qui déclarent pratiquer le football avec contact sont des femmes selon la Sports and Fitness Industry Association. Les femmes peuvent également officier comme arbitres ; Sarah Thomas est devenue la première femme arbitre de la NFL en 2015.

Noms et indicateurs observés : Offensive unit.

Le rôle de l'unité offensive est de faire avancer le ballon sur le terrain dans le but ultime de marquer un touchdown.

Schéma montrant un fond vert avec une ligne horizontale blanche le divisant en deux moitiés, avec onze petits carrés bleus représentant des joueurs de défense dans une formation au-dessus de la ligne, et onze petits cercles rouges représentant des joueurs d'attaque dans une autre formation en dessous de la ligne, avec deux légendes textuelles « Defense » et « Offense », la première placée au-dessus de la ligne et la seconde en dessous de la ligne.

L'équipe offensive doit s'aligner dans une formation légale avant de pouvoir snapser le ballon. Une formation offensive est considérée comme illégale s'il y a plus de quatre joueurs dans le champ arrière ou moins de cinq joueurs numérotés 50–79 sur la ligne offensive. Les joueurs peuvent s'aligner temporairement dans une position dont l'éligibilité diffère de ce que leur numéro permet, à condition qu'ils signalent immédiatement le changement à l'arbitre, qui informe ensuite l'équipe défensive du changement. Les joueurs d'aucune des deux équipes, à l'exception du centre (C), ne sont autorisés à s'aligner dans la zone neutre ou à la franchir avant le snap du ballon. Les linemen offensifs intérieurs ne sont pas autorisés à bouger avant le snap du ballon.

Les principaux postes de la ligne arrière sont le quarterback (QB), le halfback/tailback (HB/TB) et le fullback (FB). Le quarterback est le chef de l'attaque. C'est le quarterback ou un entraîneur qui appelle les actions. Les quarterbacks informent généralement le reste de l'attaque de l'action dans le huddle avant que l'équipe ne se place. Le quarterback se place derrière le centre pour recevoir la snap, puis remet le ballon, le lance ou court avec.

Le rôle principal du halfback, également appelé running back ou tailback, est de porter le ballon sur les actions de course. Les halfbacks peuvent également servir de receveurs. Les fullbacks ont tendance à être plus grands que les halfbacks et fonctionnent principalement comme bloqueurs, mais ils sont parfois utilisés comme coureurs dans les situations de court gain et sont rarement utilisés dans les situations de passe.

La ligne offensive (OL) est composée de plusieurs joueurs dont la fonction principale est d'empêcher les membres de la ligne défensive de plaquer le porteur du ballon lors des courses ou de sack le quarterback lors des passes. Le chef de la ligne offensive est le centre, qui est chargé de transmettre le ballon au quarterback, de bloquer et de veiller à ce que les autres joueurs de la ligne fassent leur travail pendant l'action. De part et d'autre du centre se trouvent les guards (G), tandis que les tackles (T) s'alignent à l'extérieur des guards.

Les principaux receveurs sont les wide receivers (WR) et les tight ends (TE). Les wide receivers s'alignent sur ou près de la ligne de mêlée, à l'extérieur de la ligne. L'objectif principal du wide receiver est de réceptionner les passes lancées par le quarterback, mais il peut aussi servir de leurre ou de bloqueur lors des courses. Les tight ends s'alignent à l'extérieur des tackles et fonctionnent à la fois comme receveurs et comme bloqueurs.

Noms et indicateurs observés : Defensive unit.

Le rôle de la défense est d'empêcher l'attaque de marquer en plaquant le porteur du ballon ou en provoquant des pertes de balle (interceptions ou fumbles).

La ligne défensive (DL) est composée des ailiers défensifs (DE) et des plaqueurs défensifs (DT). Les ailiers défensifs s'alignent aux extrémités de la ligne, tandis que les plaqueurs défensifs s'alignent à l'intérieur, entre les ailiers défensifs. Les responsabilités principales des ailiers défensifs et des plaqueurs défensifs sont d'arrêter les courses à l'extérieur et à l'intérieur, respectivement, de mettre la pression sur le quarterback lors des passes et d'occuper la ligne afin que les linebackers puissent percer.

Les linebackers s'alignent derrière la ligne défensive mais devant le champ arrière défensif. Ils se divisent en deux types : les linebackers intérieurs (MLB) et les linebackers extérieurs (OLB). Les linebackers sont les chefs de la défense et appellent les schémas défensifs. Leurs rôles variés comprennent la défense contre la course, la

pression sur le quarterback et la couverture des running backs, des wide receivers et des tight ends dans le jeu de passe.

Le champ arrière défensif, souvent appelé secondary, est composé des cornerbacks (CB) et des safeties (S). Les safeties se divisent eux-mêmes en free safeties (FS) et strong safeties (SS). Les cornerbacks s'alignent à l'extérieur de la formation défensive, généralement face à un receveur pour pouvoir le couvrir. Les safeties s'alignent entre les cornerbacks mais plus loin en retrait dans la secondary. Les safeties constituent la dernière ligne de défense et sont responsables d'arrêter les passes profondes ainsi que les courses.

Noms et indicateurs observés : Special teams unit.

L'unité des équipes spéciales est responsable de tous les jeux de coup de pied. L'unité des équipes spéciales de l'équipe en possession du ballon tente d'exécuter des tentatives de field goal (FG), des punts et des kickoffs, tandis que l'unité de l'équipe adverse vise à les bloquer ou à les retourner.

Trois positions sont spécifiques à l'unité de field goal et de PAT (point-after-touchdown) : le placekicker (K ou PK), le holder (H) et le long snapper (LS). Le rôle du long snapper est de snapper le ballon au holder, qui le réceptionne et le positionne pour le placekicker. Il n'y a généralement pas de holder sur les kickoffs, car le ballon est botté depuis un tee ; toutefois, un holder peut être utilisé dans certaines situations, par exemple si le vent empêche le ballon de rester droit sur le tee. Le joueur de l'équipe receveuse qui réceptionne le ballon est appelé kickoff returner (KR).

Noms et indicateurs observés : Officials and fouls.

Les officiels sont chargés de faire respecter les règles du jeu et de surveiller le chronomètre. Tous les officiels portent un sifflet et portent des chemises à rayures noires et blanches et des chapeaux noirs, sauf l'arbitre, dont le chapeau est blanc. Chacun porte un drapeau jaune lesté qui est jeté au sol pour signaler qu'une faute a été sifflée. Un officiel qui repère plusieurs fautes lancera son chapeau comme signal secondaire. Les sept officiels (d'une équipe standard de sept hommes ; les niveaux de jeu inférieurs jusqu'au niveau universitaire utilisent moins d'officiels) sur le terrain se voient chacun confier un ensemble différent de responsabilités :

L'arbitre est positionné derrière et sur le côté des arrières offensifs. L'arbitre est chargé de la supervision et du contrôle du jeu et fait autorité sur le score, le numéro de tentative et toute interprétation des règles lors des discussions entre les autres officiels. L'arbitre annonce toutes les pénalités et discute de l'infraction avec le capitaine de l'équipe fautive, surveille les coups illégaux contre le quarterback, demande les mesures pour un premier down et informe l'entraîneur principal chaque fois qu'un joueur est expulsé. L'arbitre se positionne du côté du bras de passe du quarterback. Dans la plupart des matchs, l'arbitre est responsable de placer le ballon avant un jeu depuis la ligne de mêlée.

L'umpire est positionné dans la ligne arrière défensive, sauf dans la NFL, où l'umpire est positionné latéralement au referee, du côté opposé de la formation. L'umpire surveille le jeu le long de la ligne de mêlée pour s'assurer que pas plus de 11 joueurs offensifs ne sont sur le terrain avant la snap et qu'aucun lineman offensif n'est illégalement en avant sur les actions de passe. L'umpire surveille le contact entre les linemen offensifs et défensifs et signale la plupart des pénalités de holding. L'umpire enregistre le nombre de temps morts pris ainsi que le vainqueur du tirage au sort et le score du match, assiste le referee dans les situations impliquant la possession du ballon près de la ligne de mêlée, détermine si l'équipement des joueurs est conforme, et sèche les ballons mouillés avant la snap si un match se joue sous la pluie.

Le juge arrière est positionné en profondeur dans la zone défensive arrière, derrière l'arbitre. Le juge arrière veille à ce que l'équipe défensive n'ait pas plus de 11 joueurs sur le terrain et détermine si les réceptions sont légales, si les tentatives de field goal ou de point supplémentaire sont réussies et si une violation d'interférence de passe s'est produite. Le juge arrière est également responsable du chronomètre de jeu, du temps entre chaque action,

lorsqu'un chronomètre de jeu visible n'est pas utilisé.

Le chef de ligne/juge de down est positionné à une extrémité de la ligne de mêlée. Le chef de ligne/juge de down surveille toute violation de la ligne de mêlée et d'usage illégal des mains et assiste le juge de ligne pour les appels de décalage illégal ou de mouvement illégal. Le chef de ligne/juge de down statue également sur les appels de sortie des limites qui se produisent de son côté du terrain, supervise l'équipe des chaînes et marque la progression vers l'avant d'un coureur lorsqu'une action a été sifflée morte.

Une boîte indicatrice de down moderne est montée sur un poteau et sert à marquer la ligne de mêlée actuelle. Le numéro sur le marqueur est changé à l'aide d'un cadran.

Le side judge est positionné à vingt yards en avant du head linesman. Le side judge duplique principalement les fonctions du field judge. Sur les tentatives de field goal et de point supplémentaire, le side judge est positionné latéralement à l'umpire.

Le line judge est positionné à l'extrémité de la ligne de mêlée, à l'opposé du head linesman. Il supervise les remplacements de joueurs, la ligne de mêlée pendant les punts et le chronométrage du match. Le line judge prévient le referee lorsque le temps a expiré à la fin d'un quart-temps et prévient l'entraîneur principal de l'équipe à domicile lorsqu'il reste cinq minutes avant la mi-temps. Dans la NFL, le line judge alerte également le referee lorsqu'il reste deux minutes dans la mi-temps. Si le chronomètre fonctionne mal ou devient inopérant, le line judge devient le chronométreur officiel.

Le field judge est positionné à vingt yards en avant du line judge. Le field judge surveille et contrôle le chronomètre des actions, compte le nombre de joueurs défensifs sur le terrain et surveille l'interférence de passe offensive et les violations d'usage illégal des mains par les joueurs offensifs. Le field judge prend également des décisions concernant les réceptions, les récupérations, l'emplacement du ballon lorsqu'un joueur sort des limites du terrain, et le toucher illégal de ballons échappés qui ont franchi la ligne de mêlée. Sur les tentatives de field goal et de point supplémentaire, le field judge est posté sous les poteaux, à l'opposé du back judge.

Le center judge est un huitième arbitre utilisé uniquement au plus haut niveau du football universitaire. Le center judge se tient latéralement au referee, de la même manière que l'umpire dans la NFL. Le center judge est chargé de placer le ballon après chaque action et a de nombreuses responsabilités similaires à celles du referee, à l'exception de l'annonce des pénalités.

Une autre équipe d'arbitres, l'équipe des chaînes, est chargée de déplacer les chaînes. Les chaînes, composées de deux grands piquets reliés par une chaîne de 10 yards, servent à mesurer l'obtention d'un premier down. L'équipe des chaînes reste sur la touche pendant le match, mais si les arbitres le demandent, elle apportera brièvement les chaînes sur le terrain pour effectuer la mesure. Une équipe des chaînes typique comprend au moins trois personnes : deux membres de l'équipe des chaînes tiennent l'un des deux piquets, tandis qu'un troisième tient le marqueur de down. Le marqueur de down, un grand piquet muni d'un cadran, est retourné après chaque action pour indiquer le down en cours et est généralement déplacé à l'endroit approximatif du ballon. Le système de l'équipe des chaînes est utilisé depuis plus de 100 ans et est considéré comme une mesure précise de la distance, rarement sujet aux critiques de l'une ou l'autre des parties.

Noms et indicateurs observés : More:; The game.

Le jeu normal consiste en deux équipes de 11 joueurs sur le terrain (une en attaque, l'autre en défense) qui s'affrontent pendant quatre quarts-temps de 15 minutes.

Il y a généralement trois « temps morts » par mi-temps pour chaque équipe, avec une pause de 12 minutes à la mi-temps.

Le but du jeu est de faire entrer le ballon dans la « zone d'en-but » de l'adversaire, soit en courant avec le ballon

jusqu'à être plaqué, soit en passant le ballon à un coéquipier en profondeur, vers la zone d'en-but.

Bien qu'il n'y ait que 11 joueurs de chaque côté sur le terrain à un moment donné, une équipe est en réalité composée de 45 joueurs. Le joueur clé de chaque côté est le quarterback, qui tente de dicter le jeu.

Noms et indicateurs observés : Downs.

Les downs sont la partie du jeu qui embrouille souvent inutilement les novices. Ils sont en réalité assez simples. En résumé, la règle est la suivante :

L'équipe en possession du ballon (l'attaque) doit faire avancer le ballon d'au moins 10 yards pendant qu'elle est en attaque. C'est pourquoi le terrain comporte des lignes de yardage clairement marquées.

Elle dispose de quatre chances, ou downs, pour gagner ces 10 yards et, si elle fait avancer le ballon d'aussi loin, le compte est réinitialisé et l'équipe obtient une nouvelle série de quatre downs pour tenter d'avancer de 10 yards supplémentaires.

Si l'équipe offensive ne parvient pas à avancer de ces 10 yards en quatre downs, la possession est alors cédée et le côté défensif obtient son tour de jouer en attaque. Les équipes tentent généralement un field goal ou un dégagement vers l'équipe défensive au quatrième down pour essayer de sauver quelques points avant de perdre la possession.

Noms et indicateurs observés : Scoring in American football.

L'objectif ultime du football américain est semblable à celui de pratiquement tous les autres sports : marquer plus de points que l'adversaire. Le décompte des points s'effectue dans le jeu comme suit :

Noms et indicateurs observés : Touchdown (6 Points).

Un touchdown est marqué lorsqu'une équipe franchit la ligne de but de l'adversaire avec le ballon, ou attrape ou récupère le ballon dans la zone d'en-but.

Noms et indicateurs observés : Field Goal (3 Points).

Une équipe tentera généralement cela au quatrième down - si le botteur est suffisamment proche de la zone d'en-but pour faire passer le ballon entre les poteaux verticaux.

Noms et indicateurs observés : Extra Point (1 Or 2 Points).

Un point supplémentaire est obtenu en faisant passer le ballon entre les poteaux après un touchdown (c'est semblable à une transformation au rugby). Deux points sont obtenus en ramenant le ballon dans la zone d'en-but, mais comme c'est plus difficile, la plupart des équipes choisissent de prendre le 1pt.

Noms et indicateurs observés : Safety (2 Points).

L'équipe défensive peut gagner 2 pts si elle plaque un membre de l'équipe offensive porteur du ballon dans sa propre zone d'en-but.

Noms et indicateurs observés : Quarterback Sack.

Au football américain, un sack se produit lorsque le quarterback (ou un autre joueur offensif agissant comme passeur) est plaqué derrière la ligne de mêlée avant de pouvoir lancer une passe vers l'avant, lorsque le quarterback est plaqué derrière la ligne de mêlée dans la « poche » et que son intention n'est pas claire, ou lorsqu'un passeur sort des limites du terrain derrière la ligne de mêlée sous la pression défensive. Cela se produit souvent si la ligne défensive, les linebackers ou les defensive backs de l'équipe adverse parviennent à exercer une pression sur le passeur (également appelée pass rush) pour dépasser rapidement les joueurs bloqueurs de l'équipe offensive (la protection du quarterback), ou si le quarterback est incapable de trouver un running back à

qui remettre le ballon ou un receveur éligible disponible pour attraper le ballon, ce qui donne à la défense une plus longue occasion de plaquer le quarterback.

Réussir un sack est avantageux pour l'équipe en défense, car l'attaque perd un down et la ligne de mêlée recule de plusieurs yards. Encore mieux pour la défense, un sack qui fait perdre le ballon au quarterback au niveau ou derrière la ligne de mêlée ; on parle alors de strip sack, ce qui peut entraîner un turnover si la défense parvient à récupérer le ballon. Un quarterback mis sous pression mais qui évite un sack peut tout de même être pénalisé en étant contraint de précipiter son action.

Noms et indicateurs observés : Turnover.

Au football américain, un turnover se produit lorsque l'équipe en possession du ballon en perd la possession sans avoir botté le ballon, et que l'autre équipe en prend possession. En football américain, les deux événements officiellement classés comme « turnovers » sont les fumbles (perte accidentelle d'un ballon vivant après qu'un joueur en a eu la possession) et les interceptions (passes destinées à un membre de l'équipe qui passe, mais captées par un membre de l'équipe qui défend).

a. Les prolongations comptent pour tous les marchés, sauf pour Mi-temps / Match, l'écart de victoire et le résultat du quatrième quart-temps.

b. Si le match a été interrompu et n'est pas terminé dans un délai de 24 heures (pré-match) ou de 48 heures (live), tous les paris sont sujets à remboursement, à l'exception des paris dont l'issue était déterminée sans ambiguïté au moment de l'arrêt du match.

c. Si l'heure de début du match est reportée de plus de 24 heures (pré-match) ou de 48 heures (live), tous les paris sont remboursés.

Noms et indicateurs observés : d. The following positions are offered for betting on American football:.

Il est proposé de déterminer l'issue du match. Les paris sont acceptés en tenant compte des prolongations.

Si, à l'issue du match, le nombre total de buts marqués est égal au total du pari, un remboursement a lieu. Il en va de même pour le total individuel d'une équipe ou d'un joueur. Les paris sont acceptés en tenant compte des prolongations.

Si le handicap ne comporte que deux options (uniquement « Victoire 1 » ou « Victoire 2 », sans l'option « Match nul »), en cas de score égal en tenant compte du handicap, un remboursement a lieu (quelle que soit la période du match pour laquelle le pari est proposé).

Noms et indicateurs observés : 4. First half / match.

Pour gagner un pari, vous devez prédire correctement le résultat de la première mi-temps et du match. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

Noms et indicateurs observés : 5. Quarter Bets.

Les paris sont proposés sur le vainqueur, le vainqueur avec un handicap ou le total de points du quart-temps correspondant du match. L'équipe qui mène le match après le quart-temps respectif n'est pas prise en compte. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

Noms et indicateurs observés : 6. First / last touchdown writer.

Pour gagner un pari, vous devez deviner, respectivement, l'auteur du premier ou du dernier touchdown du match. Pour que les paris soient valides, le joueur doit jouer plus d'une seconde dans le match, sinon les paris seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 7. First half betting.

Pour gagner un pari, vous devez deviner le vainqueur de la première mi-temps du match. Les paris seront annulés si le match est interrompu avant la fin du deuxième quart-temps.

Noms et indicateurs observés : 8. First / next effective action.

Pour gagner un pari, vous devez deviner quelle sera la première / prochaine action effective : touchdown, but dans le but ou safety. Si le match a été interrompu ou s'est terminé avant qu'un touchdown, un but ou un safety ne soit commis, les paris seront annulés.

9. D'autres types de paris non listés ci-dessus peuvent être proposés.

Le générateur de nombres aléatoires (RNG) est au cœur de la fonctionnalité du jeu et de la confiance des joueurs dans les résultats et l'équité du jeu. La société a testé et certifié divers RNG par un laboratoire de licence réputé.

L'examen du code source a vérifié que l'implémentation du RNG est conforme aux exigences techniques. Cela inclut, sans s'y limiter :

Noms et indicateurs observés : a) Identification of algorithm;; b) Security of internal state, seeding and re-seeding, thread safety;.

c) Mise à l'échelle pour le jeu instantané.

Nos tests approfondis du RNG évaluent le caractère statistiquement aléatoire, l'imprévisibilité et la non-répétabilité du RNG.

Les RNG ou générateurs de nombres aléatoires sont des programmes installés sur tous nos jeux de casino, renforçant le fait que tous les résultats restent aléatoires. Ces jeux ne peuvent être prédits ni manipulés quoi qu'il arrive.

Le concept sous-jacent de l'équité prouvable est que les joueurs ont la capacité de prouver et de vérifier que leurs résultats sont équitables et non manipulés.

Le schéma d'engagement est utilisé pour garantir que le joueur a une influence sur tous les résultats générés.

La société espère apporter un environnement de jeu facile, agréable et transparent directement sur votre ordinateur ou votre appareil mobile.

Pour les parieurs, les sociétés de bookmakers créent des types de paris spéciaux pour plus de divertissement. Ces types de marchés incluent toutes sortes de paris différents, ce qui, dans l'industrie du bookmaking, est considéré comme un sport. Il s'agit de : paris spéciaux sur les sports réguliers, la politique, les émissions et films TV, etc.

Les types de paris sont généralement des paris « en direct ». Les bookmakers proposent de deviner le vainqueur d'une certaine compétition, etc.

Les paris politiques peuvent offrir les marchés suivants : quel homme politique ou quel parti politique remportera la victoire à l'élection. Il existe des offres de paris sur les élections parlementaires dans le monde entier, les courses présidentielles et des cotes sur différents résultats politiques.

Les clients peuvent profiter de marchés politiques, comme qui sera le prochain maire de Los Angeles, quel parti politique gagne aux élections parlementaires en UK, etc.

Les paris sur TV couvrent une immense variété de types d'événements : des émissions de téléréalité TV aux séries TV, et même les cérémonies de remise de prix du divertissement.

Le sport traditionnel est également inclus dans les paris spéciaux. Par exemple, le joueur peut parier sur BBC Sports Personality, etc.

Si les clients décident de parier sur qui remportera l'Oscar, qui deviendra président, qui sera le meilleur réalisateur, qui sera le sportif de l'année, quel parti remportera l'élection, si le candidat choisi se présentera à la présidentielle lors de la prochaine élection, etc., alors notre société propose les meilleurs paris.

Noms et indicateurs observés : 1. General.

En tant que responsable du traitement, nous avons l'obligation légale, en vertu de la réglementation sur les jeux d'argent, de traiter les données personnelles des joueurs afin de leur permettre de participer aux jeux et de leur fournir des services annexes.

La présente Politique de confidentialité explique quelles données personnelles nous collectons auprès des joueurs, pourquoi nous les collectons et comment nous les utilisons. mystake.com est exploité par GTW B.V., une société constituée en vertu des lois de Curaçao sous le numéro d'entreprise 165433 et titulaire d'une licence délivrée par le Curaçao Gaming Control Board pour proposer des jeux de hasard sous le numéro de licence OGL/2024/250/0115 conformément à la National Ordinance on Offshore Games of Hazard (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH). CYGTW LTD agit en qualité d'agent de paiement du titulaire de la licence et de la société mère GTW B.V.

En enregistrant un Compte Joueur sur le Site Web, vous confirmez votre consentement à la présente Politique de confidentialité. Si vous n'acceptez pas les termes de la présente Politique de confidentialité et ne souhaitez pas nous fournir les informations personnelles que nous requérons, veuillez ne pas utiliser ce site web. Veuillez noter que la présente Politique de confidentialité constitue un accord entre vous et la Société. Nous pouvons périodiquement apporter des modifications à la présente Politique. Bien que nous fassions de notre mieux pour vous informer de ces changements, nous vous recommandons de consulter régulièrement la présente Politique de confidentialité. Votre utilisation continue du Site Web et/ou de ses services vaudra consentement à la Politique de confidentialité.

Noms et indicateurs observés : 2. Information.

nous collectons les informations personnelles dont nous pouvons demander l'utilisation et le traitement, lesquelles incluent, sans limitation : toute information que vous nous fournissez lorsque vous remplissez les formulaires de nos pages d'inscription de compte, ainsi que toute autre donnée que vous soumettez ensuite via le Site Web ou par e-mail (par exemple, prénom et nom, date de naissance, adresse e-mail, numéro de téléphone) ; la correspondance échangée avec nous via le Site Web, par e-mail, par web chat ou par d'autres moyens de communication ; l'historique complet des transactions du Compte Joueur, que celles-ci aient lieu via le(s) Site(s) Web ou par d'autres moyens de communication ; les identifiants de connexion au Site Web et leurs détails, y compris les données de trafic, les données de localisation GeoIP, les données de navigateur/appareil, les journaux Web, les journaux d'activité et autres informations de trafic enregistrées dans notre système ; les documents et justificatifs raisonnablement demandés par nous pour vérifier votre compte, traiter les dépôts ou les retraits et effectuer des contrôles antifraude (de notre propre initiative ou comme exigé par la législation applicable). Ces justificatifs peuvent inclure des scans de passeport, des reçus de paiement, des relevés bancaires, etc. ; la participation à des enquêtes ou toute autre évaluation client que nous pouvons réaliser de temps à autre.

Noms et indicateurs observés : 3. How we use your information.

Nous traitons les informations personnelles que nous recueillons auprès de vous afin de fournir nos services. En particulier, nous utiliserons vos données aux fins suivantes : Traitement de vos paris et transactions. Cela inclut votre utilisation de cartes de crédit et de systèmes de paiement en ligne ; Vous fournir des services de jeu et d'autres services accessoires que vous sollicitez auprès de notre site Web ; Assurer le support client, notamment l'assistance pour la création et la gestion de votre compte ; Identifier et effectuer les vérifications nécessaires ; Fournir aux joueurs inscrits des informations sur nos offres promotionnelles, ou fournir des informations

promotionnelles de la part de nos partenaires commerciaux, associés et affiliés sélectionnés (uniquement si les joueurs ont expressément consenti à recevoir ce type de matériel marketing) ; Respecter nos obligations légales, notamment les lois relatives à la lutte contre le blanchiment d'argent (AML) et au financement du terrorisme (CFT) ; Surveiller et enquêter sur les transactions afin de prévenir la fraude, l'abus des conditions, le blanchiment d'argent et d'autres activités de jeu illégales ou irrégulières ; Analyser les tendances des clients au moyen d'évaluations d'études de marché (la participation aux enquêtes n'est pas obligatoire et vous pouvez toujours choisir de ne pas y participer) ; Mener des recherches et des analyses statistiques sur des données agrégées.

Noms et indicateurs observés : 4. Marketing communication.

Sauf si vous avez choisi de ne pas recevoir de supports promotionnels, nous pouvons utiliser vos Informations personnelles, y compris votre adresse e-mail et votre numéro de téléphone, pour vous envoyer des communications marketing concernant des produits, services et promotions. Cela peut inclure des informations sur des produits et services de nos partenaires commerciaux, tels que des fournisseurs de jeux de casino. Chaque fois que vous décidez de cesser de recevoir de tels supports marketing et publicitaires, vous pouvez vous y désinscrire dans les paramètres de votre Compte Joueur ou en contactant notre service client à support@mystake.email. En outre, notez qu'en acceptant tout prix de concours ou tout gain de notre part, vous consentez à l'utilisation de votre nom et/ou pseudonyme à des fins publicitaires et promotionnelles sans compensation supplémentaire, sauf là où la loi l'interdit.

Noms et indicateurs observés : 5. Obtaining personal information.

Nous ne collecterons aucune Information personnelle vous concernant à votre insu. Nous pouvons toutefois collecter automatiquement certaines données vous concernant lorsque vous auriez fourni ces informations par l'utilisation de nos services et par vos interactions avec nous. Nous pouvons également recevoir licitement certaines Informations personnelles de fournisseurs en ligne et de prestataires de services, tels que des sociétés de prévention de la fraude. En outre, nous nous réservons le droit de recourir aux services de prestataires tiers pour fournir un support technique, afin de traiter vos transactions en ligne et de sourcer du contenu de jeu. Veuillez comprendre que nous pouvons avoir accès à toute information que vous pourriez fournir à ces fournisseurs, prestataires de services et services de commerce électronique tiers. Soyez assuré que nous utiliserons et protégerons toute Information personnelle ainsi obtenue, comme énoncé dans la présente Politique. Toute information que vous fournissez ne sera divulguée à des tiers extérieurs à la Société qu'en conformité avec la présente Politique de confidentialité, et nous prendrons toutes les mesures nécessaires pour garantir que nos accords avec les prestataires de services tiers protègent toujours vos informations privées.

Noms et indicateurs observés : 6. Data recipients.

Nous pouvons transmettre les informations que vous nous avez fournies à d'autres entités de notre groupe de sociétés et à nos partenaires commerciaux. Ces sociétés comprennent nos sociétés mères, leurs sociétés mères et toutes les filiales de ces sociétés respectives, ainsi que d'autres sociétés avec lesquelles nous exerçons des activités et concluons les accords nécessaires. Le traitement des données de vos informations peut être effectué par nous ou par une autre société du groupe de sociétés, laquelle peut recourir à un tiers pour répondre à ces besoins de traitement des données. Les employés de la Société, plus particulièrement le Délégué à la protection des données, le Responsable de la lutte contre le blanchiment d'argent, les analystes Paiements et Anti-Fraude, les agents du Support Client, les membres de l'équipe de Fidélisation Client, les gestionnaires de joueurs VIP ainsi que d'autres employés sélectionnés, auront également accès à vos Informations Personnelles aux fins de l'exécution de leurs fonctions et pour vous fournir une assistance. Nos employés qui ont accès aux informations personnelles du joueur ou qui sont associés à leur traitement ont signé des accords de confidentialité afin de respecter la nature confidentielle des informations du joueur conformément aux lois applicables en matière de jeux, de protection des données et de vie privée. Afin de vous fournir un service efficace, nous et/ou nos

prestataires de services pouvons être amenés à transférer vos données personnelles d'un pays à un autre dans les régions de l'Union européenne (EU) et de l'Association européenne de libre-échange (EFTA) ainsi qu'à certains sous-traitants de données susceptibles d'être établis en dehors de l'Espace économique européen (EEA). Par conséquent, en naviguant sur le Site Web et en communiquant électroniquement avec nous, vous reconnaissez et acceptez que nous (ou nos fournisseurs ou sous-traitants) traitions vos données dans ces pays. Nous déploierons toujours nos meilleurs efforts pour garantir que vos informations et données sont traitées de manière sécurisée et conformément à la présente Politique de confidentialité.

Noms et indicateurs observés : 7. Releasing data to third parties.

Nous ne vendons ni ne louons vos données personnelles à des tiers. Nous pouvons divulguer vos informations personnelles si la loi, la réglementation ou toute autre assignation ou mandat judiciaire l'exige. Nous pouvons également divulguer vos informations personnelles à une autorité de régulation ou à un organisme chargé de l'application de la loi si nous estimons que cela est nécessaire pour protéger les intérêts légitimes de la Société, de ses clients ou de tout tiers. Les données personnelles ne seront divulguées à des tiers que dans les cas suivants : lorsque la loi nous y oblige ; si le Site Web doit partager des données avec ses prestataires de traitement des paiements afin de faciliter les transactions de paiement conformément à leurs politiques de confidentialité. (En particulier, la plupart des transactions par carte bancaire sont traitées par Wirecard Bank AG, dont la politique de confidentialité s'applique à ces transactions) ; pour nous conformer à nos obligations et responsabilités légales et réglementaires envers les autorités de délivrance de licences et de régulation compétentes ainsi qu'à toutes les obligations et responsabilités découlant de toute autre législation applicable et envers tout autre régulateur compétent dans d'autres juridictions ; lorsque la Société estime que la divulgation est nécessaire pour protéger la sécurité de la Société ou du joueur, ou la sécurité d'autrui, enquêter sur une fraude ou répondre à une demande gouvernementale ; si nos prestataires de services marketing ont besoin des données pour exécuter leurs tâches ; à tout autre tiers avec le consentement préalable du joueur. Nous faisons appel à des sous-traitants de données tiers pour traiter des données personnelles limitées en notre nom. Ces prestataires de services soutiennent le Site Web, notamment en ce qui concerne l'hébergement et l'exploitation des sites web, le marketing, l'analyse, l'amélioration des sites web et l'envoi de newsletters par e-mail. Nous veillerons à ce que le transfert des Données Personnelles au destinataire soit conforme à la Législation applicable en matière de protection des données et à ce que les mêmes obligations soient imposées au sous-traitant que celles qui nous sont imposées en vertu de l'Accord de services respectif. Nos sites web peuvent également inclure des fonctionnalités de médias sociaux (par exemple, des boutons « partager » ou « j'aime »). Ces fonctionnalités sont fournies par des plateformes de médias sociaux tierces telles que Facebook. Lorsque des données sont collectées de cette manière, leur traitement est régi par la politique de confidentialité des plateformes de médias sociaux respectives. Outre ce qui précède, nous pouvons également divulguer des données personnelles si nous acquérons de nouvelles activités. Si la Société subit des modifications de sa structure, telles qu'une fusion, une acquisition par une autre société ou une acquisition partielle, il est très probable que les données personnelles de nos clients soient incluses dans la vente ou le transfert. Dans le cadre de notre Politique, nous informerons nos joueurs par e-mail avant de procéder à un tel transfert de données personnelles. Veuillez noter que notre contenu peut contenir des liens vers des sites web tiers afin de fournir des références pertinentes. Nous ne sommes pas responsables de ces contenus externes, qui peuvent contenir des politiques de confidentialité et des déclarations de traitement des données distinctes.

Noms et indicateurs observés : 8. Data retention.

Comme indiqué dans nos Conditions générales, vous et le Casino pouvez décider de fermer votre Compte Joueur à tout moment. Après la fermeture de votre compte, nous conserverons vos données personnelles dans nos registres aussi longtemps que la loi l'exige. Ces données ne seront utilisées que si les autorités compétentes en ont besoin dans le cadre d'enquêtes relatives aux dossiers financiers et fiscaux, à la fraude, au blanchiment

d'argent ou à des investigations sur toute autre activité illégale. Vous devez noter qu'en raison des réglementations anti-blanchiment dans les juridictions de jeux sous licence de l'Union européenne, nous sommes tenus de conserver les données personnelles des joueurs soumises lors de l'inscription et toutes les données transmises pendant la période d'activité d'un Compte Joueur pendant un minimum de cinq ans à compter de la dernière transaction du joueur ou de la fermeture du compte. Par conséquent, les demandes d'effacement avant l'expiration de cette période ne peuvent être acceptées.

Noms et indicateurs observés : 9. Security of your data.

Nous reconnaissons par les présentes que, dans le cadre de la collecte et du traitement de vos Informations Personnelles aux fins de la gestion de votre Compte Joueur, nous sommes liés par des dispositions légales strictes sur la protection des données personnelles. Par conséquent, nous nous efforçons de protéger vos informations personnelles et de respecter votre vie privée conformément aux meilleures pratiques commerciales et aux réglementations applicables. Nous nous engageons à fournir des services sécurisés aux joueurs et nous prendrons toutes les précautions raisonnables pour garantir que toutes les données que vous nous avez soumises restent sûres. Les Comptes Joueurs ne sont accessibles qu'avec le ID et le mot de passe uniques du joueur. Vous pouvez également configurer l'authentification à deux facteurs (2FA) comme protection supplémentaire contre l'utilisation non autorisée de votre compte. Il vous incombe de garder vos informations de connexion confidentielles et de vous assurer qu'elles ne puissent pas être consultées par une autre personne.

Noms et indicateurs observés : 10. Contacting us.

Vous pouvez toujours nous contacter au sujet de la présente Politique si vous souhaitez : Confirmer l'exactitude des informations personnelles que nous avons collectées à votre sujet ; Vous renseigner sur notre utilisation de vos informations personnelles ; Interdire toute utilisation future de vos données à des fins de prospection directe ; Mettre à jour ou rectifier toute information que vous nous avez fournie (dans ce cas, vous fournirez toute preuve que nous pouvons raisonnablement exiger pour effectuer ces modifications). Notez qu'il est illégal de nous fournir de fausses informations vous concernant et qu'il est de votre responsabilité de veiller à ce que nous disposions toujours de vos données correctes et à jour. Nous avons désigné un délégué à la protection des données (« DPO ») chargé de superviser les questions relatives à la présente politique de confidentialité. Si vous avez des questions concernant la présente politique de confidentialité, veuillez contacter le DPO à support@mystake.email. En outre, conformément à l'article 77 du GDPR, vous avez le droit d'introduire une réclamation relative au traitement de vos données auprès d'une autorité de contrôle, en particulier dans l'État membre de votre résidence habituelle, de votre lieu de travail ou du lieu d'une infraction alléguée.

Noms et indicateurs observés : 11. Cookie Policy.

Lorsque vous visitez le Site web, notre système collecte automatiquement des informations sur votre visite, telles que votre navigateur, l'adresse IP et le site web référent. Cette collecte peut être effectuée conjointement avec nos fournisseurs de plateforme et partenaires. Nous pouvons recevoir de leur part des données démographiques ou d'utilisation générales concernant les visiteurs de notre Site web. Nous ne collectons pas automatiquement d'informations permettant de vous identifier personnellement sans obtenir un consentement supplémentaire. Pour collecter les informations en question, nous utilisons des cookies et des outils de suivi similaires. Les cookies sont de petits fichiers texte qui sont stockés sur votre ordinateur ou votre équipement lorsque vous visitez nos pages web. Certains cookies sont essentiels au fonctionnement du Site web ; d'autres améliorent votre expérience sur le Site web et nous aident à fournir un meilleur service. Vous trouverez ci-dessous les types de cookies que nous utilisons et leurs finalités. Cookies requis : permettent la navigation et les fonctionnalités de base des sites web, par exemple l'accès aux espaces membres du Site web. Cookies fonctionnels : nous permettent d'analyser votre utilisation du site web et vos sélections sur le site web (par exemple votre clé de session, votre langue ou votre région), afin que nous puissions enregistrer ces paramètres et vous offrir une expérience plus personnalisée.

Cookies publicitaires : nous permettent d'évaluer l'efficacité de notre marketing de contenu. Ces cookies sont fournis par nos partenaires pour suivre les visites sur le site web et les nouvelles inscriptions de joueurs issues de la publicité. Nous ne partageons pas vos informations personnelles (telles que votre nom ou votre adresse e-mail) avec des partenaires affiliés, à l'exception des données de visite du site collectées directement par ces cookies publicitaires. Toutefois, vos données de visite du site peuvent être associées à d'autres informations personnelles collectées par d'autres sources par les fournisseurs. Ce traitement externe ultérieur des données est régi par les avis et politiques de confidentialité de ces fournisseurs tiers. Outre ce qui précède, nous faisons appel à un certain nombre de prestataires de services tiers qui déposent également des cookies sur ce site Web, afin de fournir les services qu'ils nous rendent. Ces services comprennent, sans s'y limiter, l'aide à l'amélioration de votre expérience en suivant votre activité sur le site Web, la mesure de l'efficacité du site Web et de l'efficacité de nos campagnes marketing. La plupart des navigateurs en ligne acceptent automatiquement les cookies. Si vous le préférez, il est possible de bloquer certains ou tous les cookies, ou de supprimer les cookies déjà déposés en modifiant les paramètres de votre navigateur. Toutefois, nous vous recommandons de ne pas bloquer ni supprimer vos cookies, car cela pourrait restreindre votre utilisation de notre site Web.

En tant qu'entreprise d'iGaming responsable, nous souhaitons que nos utilisateurs considèrent le jeu comme un moyen de divertissement et de plaisir. Afin de prévenir les problèmes liés au jeu, nous vous conseillons de prendre note de ce qui suit : le jeu n'est pas une source de revenus, mais un moyen de se divertir, uniquement si vous disposez d'un peu d'argent supplémentaire et de temps.

En tant que fournisseur de jeu responsable, nous nous engageons à créer un environnement de casino en ligne sûr et agréable pour nos précieux joueurs.

Noms et indicateurs observés : Protecting Underage Users.

Dans le cadre d'une base réglementaire appropriée et de politiques internes, il n'est pas permis aux personnes de moins de 18 ans de créer un compte et/ou de jouer sur notre site.

Nous mettons tout en œuvre pour prévenir et protéger les droits des utilisateurs mineurs. Chaque utilisateur doit prendre des mesures raisonnables pour empêcher tout mineur d'accéder aux jeux en ligne et/ou d'y jouer :

• Ne laissez pas de personnes de moins de 18 ans sans surveillance près de votre ordinateur ou de votre mobile lorsque vous êtes connecté au casino ;

Noms et indicateurs observés : • Do not allow persons under 18 to participate in any gambling activity;; • Do not share credit card or bank account details with under 18s;; • Do not use the 'Save Password' option when logging into the casino;; • Create separate profiles for everyone who uses your computer;.

• Utilisez un logiciel de protection de l'enfance, tel que Cyberpatrol, Net Nanny ou CYBERsitter, pour bloquer les sites de jeu aux mineurs ;

Si vous avez des informations concernant une personne de moins de 18 ans qui est enregistrée chez nous ou qui accède à l'iGaming, veuillez nous contacter immédiatement à support@mystake.email.

Toute personne de moins de 18 ans prise à jouer ou participant/impliquée sous quelque forme que ce soit sera immédiatement bloquée.

Comme nous souhaitons protéger les personnes mineures de tout préjudice lié à nos services, nous ne leur permettons pas de s'inscrire sur mystake.com. Toutefois, des enfants s'adonnent encore à l'iGaming. De notre côté, nous conseillons aux parents de mineurs d'utiliser les filtres informatiques qui empêchent leurs enfants d'accéder aux sites de jeux d'argent.

Noms et indicateurs observés : Here are some of them:; www.netnanny.com; www.cyberpatrol.com; Staff

Awareness and Qualification.

Il est de notre responsabilité de veiller à ce que l'ensemble de notre personnel soit formé à reconnaître tout signe de jeu problématique et à prendre les mesures nécessaires pour protéger nos membres.

Noms et indicateurs observés : • Account limits; • Time out periods; • Self exclusion periods; • 24/7 Customer Support; • Account tools to help you manage your gambling; • Direct links to responsible gambling organisations.

Vous pouvez souhaiter vous exclure du jeu pour une période prolongée. Veuillez contacter notre équipe du service client à tout moment via l'e-mail officiel en demandant une auto-exclusion pour une période comprise entre 6 mois et 5 ans.

Avez-vous des problèmes avec le jeu ?

Voici quelques questions qui vous aideront à déterminer si vous avez ou non des problèmes avec le jeu :

• Les membres de votre famille se plaignent-ils souvent de votre engagement dans le jeu ?

• Vous arrive-t-il de vouloir jouer tout en faisant d'autres choses ?

• Pensez-vous que les jeux d'argent sont un moyen de gagner de l'argent ?

• Vos pensées et vos rêves sont-ils liés au gain du jackpot ?

• Est-il ennuyeux de passer la journée sans jouer ? Au moins une réponse affirmative aux questions ci-dessus est un signal pour vous inviter à commencer à analyser votre attitude envers les jeux d'argent. Si vous avez besoin d'aide sur cette question, voici des personnes prêtes à vous aider à éviter votre addiction :

Noms et indicateurs observés : • Gambling Anonymous; • GamCare; • Gambling Therapy; Contact Info.

Si vous avez des questions ou besoin d'informations complémentaires, contactez-nous aux coordonnées suivantes :

Noms et indicateurs observés : message Live chat.

Nous sommes là pour vous aider 24 heures par jour, 7 jours par semaine.

Noms et indicateurs observés : 224; 274; 109; +391; 3.93; 2.37; +497; 6.86; 7.76; +459; 2.19; +383; 4.24; +390; 3.54; +471; 4.28; 4.47; +484; 1.34; 5.93; 7.49; 3.34; +479; +331; 9.28; 6.69; +330; +279; 10.09; 6.23; 3.91; +258; +261; 5.01; 6.38; 2.82; +259; 1.98; 3.66.

Compte, KYC et aide

Noms et indicateurs observés : MyStake - Online Casino & Sportsbook.

MyStake

MyStake

N°	PLAYER	POINTS	PRIZE
1	A6	107363	100 FREE SPINS
2	YD	32575.09	75 FREE SPINS
3	M_	32186.18	50 FREE SPINS
4	S9	29930.33	25 FREE SPINS
5	KM	26114.6	25 FREE SPINS
6	J5	22457.2525	25 FREE SPINS
7	R5	14065.0875	25 FREE SPINS
8	W7	11794.28	25 FREE SPINS
9	M0	10857.61	25 FREE SPINS
10	N6	10485.5	25 FREE SPINS
11	M3	9760	10 FREE SPINS
12	F4	9514.94410325	10 FREE SPINS
13	D5	9166	10 FREE SPINS
14	R8	8700.925	10 FREE SPINS
15	GX	7882.6	10 FREE SPINS
16	BE	7803.55	10 FREE SPINS
17	I4	7750.775	10 FREE SPINS
18	PA	7531.2	10 FREE SPINS
19	ME	6890.4	10 FREE SPINS
20	T6	6604.91425	10 FREE SPINS
21	1L	5463.75	10 FREE SPINS
22	BK	5461.8	10 FREE SPINS
23	WY	5402	10 FREE SPINS
24	M2	5243.5	10 FREE SPINS
25	JJ	5137.48	10 FREE SPINS
26	I5	4937.8	10 FREE SPINS
27	07	4628.8	10 FREE SPINS
28	CG	4549.25	10 FREE SPINS
29	SO	4483.8	10 FREE SPINS
30	L6	4058.2	10 FREE SPINS

MyStake

2nd Example:		
Teams	Double Asian Handicap	Odds
Manchester United:	0.75 (-0.5, -1)	2.0
Liverpool:	+0.75 (+0.5, +1)	1.8

MyStake

5th Example:		
Teams	Double Asian Handicap	Odds
Manchester United:	-2.25 (-2, -2.5)	2.0
Liverpool:	+2.25 (+2, +2.5)	1.8

MyStake

Avant le roque blanc du côté dame. Avant le roque noir du côté roi.	Après le roque blanc du côté dame. Après le roque noir du côté dame.

MyStake

'DELETE' GAME

Vous pouvez utiliser la fonction de suppression jusqu'à ce que l'un des jeux du ticket actif ait commencé.

Après avoir retiré un jeu du ticket actif, à chaque fois 10% du pari en cours sera déduit du montant du pari. Par exemple : si le pari sur le ticket est de 100 USD, après avoir retiré le jeu 10% du pari en cours sera déduit (dans ce cas 10 USD) et il restera 90 USDT. Après avoir retiré le deuxième jeu, 10% seront à nouveau déduits (9 USDT) et vous aurez 81 USDT.

Vous pouvez utiliser la fonction de retrait jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule position sur le ticket.

Vous pouvez retirer le jeu avec n'importe quelle cote, sauf si la cote en direct dépasse la cote du ticket actif de 30%. Après avoir utilisé la fonction de retrait, vous pouvez toujours utiliser les fonctions Remplacer, Ajouter et Encaisser.

Après avoir utilisé la fonction de retrait, la fonction d'encaissement sera calculée à partir du pari actuel.

Après avoir retiré une position spécifique du ticket, elle ne peut plus être ajoutée à nouveau.

Après avoir retiré une position spécifique du ticket, elle ne peut plus être remplacée par la même position. L'utilisation de la fonction de retrait ne sera pas possible si le montant du pari est inférieur à 0.10 USDT.

MyStake

'REPLACE' the game

Conditions générales :

MyStake

'REPLACE' the game
Avec la fonction 'REPLACE', vous pouvez modifier un ticket existant, à savoir retirer 1 position et ajouter 1 ou plusieurs autres à la place.
Dans le ticket, le 'REPLACE' s'effectue à l'aide du coefficient : le coefficient remplacé ou le multiplicateur de coefficient ne doit pas être inférieur au coefficient de la position remplacée (au moment de la substitution). Par exemple : si vous remplacez 3 coefficients, vous devez trouver au moins 3 coefficients ou plusieurs coefficients dont le multiplicateur est égal ou supérieur à trois. Par exemple : deux positions avec les coefficients 1.8 et 1.25 (2 X 1.50 = 3). ou 3 positions, avec les coefficients (1.45 X 1.44 X 1.44 = 3.0.), etc. Il est possible d'utiliser un remplaçant pour un seul ticket une seule fois.
'REPLACE' ne peut être utilisé qu'une seule fois par ticket.
Il est possible de remplacer une seule position.
La position ne peut pas être remplacée par une autre position liée au même match.
La fonction 'REPLACE' ne peut être utilisée que pour les événements pré-match.
Lors de l'utilisation de la fonction 'REPLACE', la fonction 'CASHOUT' ne sera pas disponible pour ce ticket.
Les événements supplémentaires ne seront pas pris en compte dans le calcul des événements remplacés. Par exemple : s'il ne vous reste qu'un événement non commencé 1 de votre ticket d'origine, mais que vous ajoutez un événement en même temps que la fonction 'ADD', la fonction de remplacement ne sera pas disponible car au moins deux événements du ticket d'origine doivent être non commencés. Par exemple : s'il ne vous reste qu'un événement non commencé 1 du ticket d'origine, mais que vous avez ajouté un événement en même temps avec la fonction 'ADD', la fonction 'REPLACE' ne sera pas disponible, car au moins deux événements du ticket d'origine doivent être non commencés.

MyStake

3rd Example:		
Teams	Double Asian Handicap	Odds
Manchester United:	-1.25 (-1, -1.5)	2.0
Liverpool:	+1.25 (+1, +1.5)	1.8

MyStake

4th Example:		
Teams	Double Asian Handicap	Odds
Manchester United:	-1.75 (-1.5, -2)	2.0
Liverpool:	+1.75 (+1.5, +2)	1.8

MyStake

Example of double total bets				
№	Match	Double Total Bet	Odds	Bet
1	Bayern-Borussia	Over 2.25 (2, 2.5)	2.0	$400
2	Bayern-Borussia	Under 2.25 (2, 2.5)	1.8	$400

MyStake

Example of double total bets				
3	Bayern-Borussia	Over 2.75 (2.5, 3)	1.9	$400
4	Bayern-Borussia	Sous 2.75 (2.5, 3)	1.9	$400

MyStake

'SAVE' GAME

Marquez les événements souhaités, observez l'évolution des cotes et créez un ticket sans quitter la section brouillon !

La fonctionnalité unique de l'option Brouillon vous donne la possibilité de choisir les positions, de faire une analyse et de stocker les informations sur les jeux souhaités, dans un menu confortable.

MyStake

Avant le roque blanc côté roi. Avant le roque noir côté dame.	Après le roque blanc côté roi. Après le roque noir côté dame.

MyStake

A white king		A black king	
A white queen		A black queen	
Two white rooks		Two black rooks	
Two white bishops		Two black bishops	
Two white knights		Two black knights	
Eight white pawns		Eight black pawns	

MyStake

Example of double total bets				
№	Match	Double Total Bet	Odds	Bet
1	Bayern-Borussia	Over 2.25 (2, 2.5)	2.0	(respective currency)400
2	Bayern-Borussia	Under 2.25 (2, 2.5)	1.8	(respective currency)400
3	Bayern-Borussia	Over 2.75 (2.5, 3)	1.9	(respective currency)400
4	Bayern-Borussia	Sous 2.75 (2.5, 3)	1.9	(respective currency)400

MyStake

1st Example:		
Teams	Double Asian Handicap	Odds
Manchester United:	-0.25 (0, -0.5)	2.0
Liverpool:	+0.25 (0, +0.5)	1.8

MyStake
'CASHOUT'
L'utilisation de la fonction 'CASHOUT' dans un pari est disponible à tout moment, pour n'importe quel nombre de positions, pour tout type de ticket, sauf pour le 'Système'.
Pour utiliser la fonction 'CASHOUT', les positions du pari doivent être actives.
Si l'événement prématch spécifié dans le pari actif n'est pas disponible en paris en direct, la fonction 'CASHOUT' ne sera pas disponible. Si l'événement en direct spécifié dans le pari actif n'est pas disponible en paris en direct (jeu désactivé ou toute autre raison), la fonction 'CASHOUT' ne sera pas disponible. Cashout n'est pas disponible pour les tickets de pari avec un coefficient supérieur à 8.0 et / ou les tickets de pari combinés avec plus de 7 événements
Termes et conditions
L'utilisation de la fonction 'CASHOUT' est possible pour tout événement sportif (Pré-match, Live, Sports virtuels).
Après avoir utilisé la fonction 'CASHOUT', le ticket est automatiquement payé quel que soit son résultat après le cashout.
La fonction 'CASHOUT' ne sera pas disponible pour les paris ayant utilisé la fonction 'Remplacer'.
La quantité 'CASHOUT' est modifiable
La fonction 'CASHOUT' n'est pas disponible pour les paris effectués à l'aide de FreeBet.
La Société se réserve le droit de désactiver la fonction 'CASHOUT' à tout moment, sans préavis au client.

MyStake — Images nommées et légendes

Éléments graphiques MyStake ; CGA Verified Certificate Seal ; lime_cube ; lime_cube_fragmented ; lime_cube_small_fragmented ; purple_cube_def ; purple_cube_fragmented ; red_cube ; red_cube_def ; red_cube_fragmented ; red_cube_small_fragmented ; Desktop ; MAIN_PAGE__VIP_CLUB ; Bonus de dépôt de 10% ; 3,4f2c9867c8fd.webp ; 3,4c5b6644f3e8.webp ; 4,4ea94097e6c3.webp.

Liens externes conservés selon le contexte des pages sources

- https://discord.gg/wvDPr5xKhH — MyStake : canal social dans l'en-tête
- https://t.me/+eAMVjYO1sLFmZGJi — MyStake : canal social dans l'en-tête
- https://x.com/mystake_casino — MyStake : canal social dans l'en-tête
- https://www.instagram.com/mystake.world/ — MyStake : canal social dans l'en-tête
- https://cert.cga.cw/certificate?id=ZXlKcGRpSTZJbEJsVGtwM01IcGxZMnBDWXpkWWNtOXVWbTVqWVVFOVBTSXNJblpoYkhWbElqb2lSWEJPZEUwMGQwVllTV3ROYjJSR01HMWxObUp2UVQwOUlpd2liV0ZqSWpvaU1HUTVNR1E1T1RRd1pqUmlNamRpT1dZNVpEazROR1JqWm1VeE9EWXdaR013TkRneVkyTTBNbVJoWVRJNE1Ua3pNems1TWpSa1lqTmpZelUwWlRVMk1DSXNJblJoWnlJNklpSjk= — MyStake : CGA Verified Certificate Seal
- http://www.gamblersanonymous.org/ — MyStake : Gambling Anonymous
- https://www.gamcare.org.uk/ — MyStake : GamCare
- https://www.gamblingtherapy.org/ — MyStake : Gambling Therapy

MyStake — compléments issus des bannières promotionnelles enregistrées

Sur la page Promotions, la bannière graphique Crypto Deposit Bonus promet 100 free spins pour le premier dépôt en cryptomonnaie. La légende de la carte dans la couche textuelle ne mentionne que Crypto Deposit Bonus ; le nombre et la condition du premier dépôt sont visibles sur l'image.

La carte Sport Reload Bonus contient l'offre graphique 35% Reload Bonus. Il s'agit d'une offre sportive ; son applicabilité à Tower Rush est déterminée par les conditions du bonus correspondant.

La bannière 10% Crypto Cashback précise la formulation publicitaire : 10% cashback on all crypto deposits. La base de calcul de ce cashback est constituée des dépôts en cryptomonnaie ; le pourcentage des pertes de jeu ne relève pas de cette condition.

La bannière 3 + 1 Freebet précise : Every 4th ticket is a gift — chaque quatrième billet est offert. Le dépôt minimum, les cotes minimales, les restrictions du cadeau et les conditions de participation complètes sont approuvés dans la base experte.

Les quatre observations se rapportent aux conditions publicitaires approuvées MyStake ; l'attribution des bonus, les paiements et l'applicabilité des promotions à Tower Rush sont fixés dans les conditions correspondantes et les épisodes de reporting.

Illustration VIP Club et jeu distinct

L'illustration graphique VIP Club montre des cartes de récompenses avec des jetons étoilés : £500 Bonus —110;30 Free Spins —100;700 Dino Free Bet —280;£1400 Bonus —300;Chicken Cross 3 Free Bet —125. Des jetons étoilés100,200,300 sont dessinés séparément. Les secteurs5,10,320,160,80,40,20,10 sont indiqués sur la roue. Ce sont les valeurs approuvées de l'illustration publicitaire VIP Club ; le taux de change effectif des étoiles, les probabilités des secteurs et la disponibilité des récompenses pour un compte donné sont fixés dans les paramètres du programme correspondant.

Sur l'artwork de la carte Mystake Sevens (Evoplay), MAX WIN $35000 est affiché. Il s'agit d'une valeur publicitaire locale d'un autre jeu ; elle ne concerne pas Tower Rush.