ANNEXE DOCUMENTAIRE

Betify : dossier de l’opérateur

FRANÇAIS · FRANCE

Gaspard Joly · Novembre 2026

X06

Sommaire

Betify · BETIFY 4
APP-FR-BETIFY-A / APP-FR-BETIFY-I · séries de mesures 5
CASH-FR-BETIFY · journal du dépôt, du calcul et du retrait 6
WELCOME-FR-BETIFY · qualification et attribution 8
ACC-FR-BETIFY · inscription, KYC et accès ultérieur 8
ENV-FR-BETIFY · conditions de la série mobile 9
LEDGER-FR-BETIFY · mouvements EUR 11
FS-FR-BETIFY · comptabilisation de la récompense de bienvenue 12
Betify : conditions de bonus et de paiement 12
Règles, licences, confidentialité et jeu responsable 12
Catalogues, jeux, événements sportifs et indicateurs observés 192
Bonus, promotions, tournois et VIP 203
Compte, KYC et aide 209
Betify 210
Galaxsys Challenge — participation Tower Rush 214
Tournois suivants 215
Offres sur la page Promotions 215
Logos de paiement dans le pied de page 215
VIP : niveaux et privilèges vérifiés visuellement 216
Conditions importantes des bonus : paramètres approuvés 216
Wheel of Legends : probabilités 217

Onglet général Tournois : jeux visibles 218

Betify — Images nommées et légendes 218

Betify — Noms des cartes de jeu 218

Betify : correspondance entre le niveau et le cashback 219

Betify · BETIFY

Wheel of Legends est distinct de la récompense de bienvenue unique. Référence historique pour la comparaison des promos : 100 FS sur Shaolin Panda, ×0 sur le gain FS. Elle concerne l'offre initiale ; les paramètres EUR ci-dessous appartiennent au profil indiqué.

Betify · BETIFY

Paramètre	Valeur
Locales du profil, site	fr-FR, en-IN, fr-CA, de-DE, pl-PL
Locales du profil, Android	fr-FR, en-IN, fr-CA, de-DE
Locales du profil, iOS WebView	fr-FR, en-IN, de-DE, pl-PL
Affichages fiat du profil	EUR, IDR, RUB, NOK, NGN, PLN, CAD, USD, TRY, JPY, NZD
Affichages crypto du profil	ETH, USDT, BTC, USDC
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. Vérification 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	sur la demande sortante
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 08.11.2026 10:01:39 CET ; j'ai ensuite confirmé le compte nominatif et la demande par un code distinct. Le temps KYC 39 min n'est pas ajouté 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	Le retrait avant clôture d'une récompense active a été refusé ; après utilisation de FS, l'accès a été vérifié à nouveau.

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

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

Paramètre	Valeur
Android, version du profil client	2.8.11, build 260736 ; APP-FR-BETIFY-A ; Android API min 30, target 36, compile 36 ; arm64.
Android, ressources web	8.1.21
Android, taille APK	22 600 000 octets 22.60 MB 21.55 MiB
Android, volume installé et données	49.90 MB après installation, +4.20 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	2.8.3, build 260952 ; WKWebView, minimum iOS 16.0 dans le profil.
iOS, édition web	8.1.24
iOS, paquet et volume de données	17.10 MB enveloppe, 36.10 MB après installation, +5.80 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 12.40 MB et 2.80 p. p. de charge ; iOS 6.72 MB et 1.82 p. p. de charge.
Scénario de température	Écart de surface du début à la fin de la mesure 2.83 °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-BETIFY-A / APP-FR-BETIFY-I · séries de mesures

Contour	Intervalle	Mesures réussies, s	Moyenne, s	Médiane, s	Min–max, s	Succès	Résultat
A	Froid	3.095 / 2.150 / 3.410 / 3.320 / 1.700	2.735	3.095	1.700–3.410	5/5	sans erreur dans la série
A	Chaud	1.156 / 1.000 / 0.532 / 0.974 / 1.000	0.932	1.000	0.532–1.156	5/5	sans erreur dans la série
A	Jusqu'au contrôle FUN	1.330 / 3.398 / 2.787 / 2.975 / 2.975	2.693	2.975	1.330–3.398	5/5	sans erreur dans la série

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

Contour	Intervalle	Mesures réussies, s	Moyenne, s	Médiane, s	Min–max, s	Succès	Résultat
A	Recherche	0.632 / 1.276 / 0.770 / 0.724 / 0.517	0.784	0.724	0.517–1.276	5/5	sans erreur dans la série
A	Retour depuis l'arrière-plan	1.651 / 1.622 / 1.651 / 0.549 / 1.216	1.338	1.622	0.549–1.651	5/5	sans erreur dans la série
I	Froid	2.330 / 3.545 / 2.465 / 3.050 / 3.545	2.987	3.050	2.330–3.545	5/5	sans erreur dans la série
I	Chaud	1.156 / 0.870 / 0.584 / 0.558 / 1.312	0.896	0.870	0.558–1.312	5/5	sans erreur dans la série
I	Jusqu'au contrôle FUN	2.176 / 1.330 / 2.740 / 2.129	2.094	2.152	1.330–2.740	4/5	délai d'attente, restauré par la requête d'historique
I	Recherche	0.310 / 0.494 / 1.345 / 0.793 / 0.310	0.650	0.494	0.310–1.345	5/5	sans erreur dans la série
I	Retour depuis l'arrière-plan	1.274 / 0.694 / 1.158 / 0.810 / 1.332	1.054	1.158	0.694–1.332	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-BETIFY · journal du dépôt, du calcul et du 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-BETIFY · journal du dépôt, du calcul et du retrait

Paramètre	Valeur
Transition de recharge	L'autorisation Revolut Pay et le crédit ont des marques distinctes. La répétition du statut ne modifie pas le solde.
Transition de retrait	Les documents ont été vérifiés avant l'envoi ; un seul paiement sur le compte nominatif a été pris en compte.
Demande de recharge	DEP-FR-BETIFY, 55.00 EUR, Revolut Pay ; créée 08.11.2026 09:12:00 CET.
Minimum de recharge	25.00 EUR
Limite de recharge du profil	900.00 EUR par demande ; séparément de la limite du compte.
Paiement / crédit	Confirmation 08.11.2026 09:12:50 CET, crédit 08.11.2026 09:13:39 CET, 55.00 EUR.

CASH-FR-BETIFY · journal du dépôt, du calcul et du retrait	
Paramètre	**Valeur**
Commission de recharge	0.00 EUR frais de paiement externes en sus ; débit 55.00 EUR, crédit du portefeuille 55.00 EUR.
Demande expirée	Délai de paiement 26 min à compter de la création. J'ai clôturé une demande en retard distincte sans crédit et créé une nouvelle ID après vérification de la première ; le principal DEP-FR-BETIFY a été payé dans le délai.
Pays et paramètres du profil	France, EUR, CET. Coordonnées nominatives.
Chiffre d'affaires / gross	19.20 EUR / 23.36 EUR
Minimum de retrait	50.00 EUR ; condition générale conservée Betify.
Méthode sortante	SEPA Credit Transfer (SCT) ; parcours nominatif confirmé du profil.
Limite du profil	1000.00 EUR par opération ; 3000.00 EUR par jour ; 20000.00 EUR sur 30 jours. Aucune limite hebdomadaire distincte ne s'applique dans ces conditions.
Opérations précédentes dans la limite	0 EUR dans les demandes précédentes du profil.
Retrait externe	WD-FR-BETIFY, 52.50 EUR, demande 08.11.2026 10:06:39 CET, envoi 09.11.2026 11:06:39 CET, réception 09.11.2026 12:20:39 CET.
Durée	25 h de vérification de la demande à l'envoi + 74 min de livraison ; 26 h 14 min au total. Envoi le lundi dans la fenêtre 09:00–17:00 GMT+1 ; délai de traitement 24–48 h après KYC.
Commission de retrait	5.25 EUR retenu sur la demande : 10 % × 52.50 EUR. Chiffre d'affaires 19.20 EUR inférieur à 3 × 55.00 = 165.00 EUR ; prélèvement prévu par les conditions retenu jusqu'à 10 %, prélèvement externe distinct 0 EUR.
Réception / solde final	47.25 EUR / 6.66 EUR
Annulation de la réservation	L'annulation avant envoi débloque la réservation initiale. Une demande annulée ne crée pas de nouvelle réception.

CASH-FR-BETIFY · journal du dépôt, du calcul et du retrait

Manche	Mise EUR	Multiplicateur	Gross EUR	Net EUR	Solde EUR
CASH-FR-BETIFY-R01	3.20	0×	0.00	-3.20	51.80
CASH-FR-BETIFY-R02	3.20	0×	0.00	-3.20	48.60
CASH-FR-BETIFY-R03	3.20	1.2×	3.84	0.64	49.24
CASH-FR-BETIFY-R04	3.20	1.5×	4.80	1.60	50.84
CASH-FR-BETIFY-R05	3.20	2.2×	7.04	3.84	54.68
CASH-FR-BETIFY-R06	3.20	2.4×	7.68	4.48	59.16

WELCOME-FR-BETIFY · qualification et attribution

WELCOME-FR-BETIFY · qualification et attribution

Paramètre	Valeur
Type / qualification	FS sur Shaolin Panda
Minimum de la promotion	33.00 EUR
Dépôt éligible distinct	55.00 EUR
Cap match	0.00 EUR
Total match	min(55.00 × 0 % ; 0.00) = 0.00 EUR
Attribution	J'ai reçu 100 FS après Claim : initialement 100 FS, correction 0 FS, final 100 FS. Composante de match en espèces 0.00 EUR.
Heure du crédit	08.11.2026 09:15:13 CET, après 94 s suivant la qualification dans l'épisode.
Solde propre / bonus	55.00 EUR / 0.00 EUR avant utilisation de la récompense. Les conditions d'affichage des soldes MyStake figurent dans une offre distincte.
Affichage total	55.00 EUR
Échéance	Réception/activation sous 24 h ; utilisation FS dans le pack choisi 48 h à compter du crédit ; durée totale du bonus casino 14 jours, le SANS WAGER spécial est prioritaire pour le wagering.
Mise en jeu	0× sur le gain FS 19.20 EUR. Exigence 0,00 EUR.
Tower Rush	0 % de prise en compte. Après un chiffre d'affaires de 19.20 EUR sur Tower Rush, 0,00 EUR ont été comptabilisés ; reste 0.00 EUR.
Jeu autorisé	Shaolin Panda
Mise maximale de la promotion	5.00 EUR — plafond global du bonus actif ; la valeur nominale de ce FS est fixée à 0.20 EUR.
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	100 × 0.20 EUR, valeur nominale 20.00 EUR, total distinct FS 19.20 EUR.
Conversion FS	min(19.20 ; 250.00) = 19.20 EUR ; welcome win cap 250 EUR, mise FS fixe, wagering 0× sur SANS WAGER.
Sortie anticipée	Le bonus sticky actif ne peut pas être annulé ; le retrait est bloqué avant son achèvement. Dans ce pack FS, après 100 utilisations et la conversion de 19.20 EUR, aucune récompense active ne subsiste.

ACC-FR-BETIFY · inscription, KYC et accès ultérieur

J'ai analysé le profil Betify 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-BETIFY · inscription, KYC et accès ultérieur

Événement	Heure CET	Action et résultat
Inscription	08.11.2026 07:12:00 CET	J'ai renseigné le prénom, le nom, l'email, le téléphone +33,

ACC-FR-BETIFY · inscription, KYC et accès ultérieur

Événement	Heure CET	Action et résultat
		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	08.11.2026 07:16:00 CET	J'ai confirmé l'email, ouvert une session distincte ; les droits sur les opérations sortantes dépendaient de l'achèvement de KYC.
KYC : demande	08.11.2026 09:22:39 CET	Pièce d'identité ; confirmation de l'adresse et coordonnées nominatives pour l'opération sortante.
KYC : achèvement	08.11.2026 10:01:39 CET	J'ai comparé le nom et la date de naissance ; la vérification a pris 39 min, aucun crédit financier n'a eu lieu.
Première recharge	08.11.2026 09:12:00 CET	Demande 55.00 EUR ; l'autorisation de paiement est autonome et ne constitue pas KYC.
Premier retrait	08.11.2026 10:06:39 CET	Demande 52.50 EUR ; le bénéficiaire correspondait au titulaire du profil.
Reconnexion	08.11.2026 10:08:39 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	08.11.2026 10:09:39 CET	J'ai relu la même ID de la demande ; aucune seconde réservation ni second versement n'est apparu.
Récupération d'accès	08.11.2026 10:10:39 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-BETIFY · 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-BETIFY · conditions de la série mobile

Vérification	Android	iOS WebView	Résultat
Obtention et installation	APP-FR-BETIFY-A : pack APK, version/build et taille dans le passeport	APP-FR-BETIFY-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.
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.

ENV-FR-BETIFY · conditions de la série mobile

Vérification	Android	iOS WebView	Résultat
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-BETIFY · mouvements EUR

LEDGER-FR-BETIFY · mouvements EUR

Événement	Heure	Type	Crédit EUR	Débit EUR	Solde EUR	Zone
DEP-FR-BETIFY	08.11.2026 09:13:39 CET	deposit	55.00	0.00	55.00	Un crédit après confirmation
CASH-FR-BETIFY-R01-D	08.11.2026 09:15:39 CET	stake	0.00	3.20	51.80	Server accepted ; un débit
CASH-FR-BETIFY-R01-C	08.11.2026 09:16:03 CET	payout	0.00	0.00	51.80	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-BETIFY-R02-D	08.11.2026 09:17:39 CET	stake	0.00	3.20	48.60	Server accepted ; un débit
CASH-FR-BETIFY-R02-C	08.11.2026 09:18:03 CET	payout	0.00	0.00	48.60	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-BETIFY-R03-D	08.11.2026 09:19:39 CET	stake	0.00	3.20	45.40	Server accepted ; un débit
CASH-FR-BETIFY-R03-C	08.11.2026 09:20:03 CET	payout	3.84	0.00	49.24	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-BETIFY-R04-D	08.11.2026 09:21:39 CET	stake	0.00	3.20	46.04	Server accepted ; un débit
CASH-FR-BETIFY-R04-C	08.11.2026 09:22:03 CET	payout	4.80	0.00	50.84	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-BETIFY-R05-D	08.11.2026 09:23:39 CET	stake	0.00	3.20	47.64	Server accepted ; un débit
CASH-FR-BETIFY-R05-C	08.11.2026 09:24:03 CET	payout	7.04	0.00	54.68	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
CASH-FR-BETIFY-R06-D	08.11.2026 09:25:39 CET	stake	0.00	3.20	51.48	Server accepted ; un débit
CASH-FR-BETIFY-R06-C	08.11.2026 09:26:03 CET	payout	7.68	0.00	59.16	Règlement terminal ; la répétition ID ne crée pas de crédit
RES-FR-BETIFY	08.11.2026 10:06:39 CET	reserve	0.00	0.00	59.16	Disponible 6.66 EUR ; réserve 52.50 EUR, solde non débité
WD-FR-BETIFY	09.11.2026 11:06:39 CET	withdrawal	0.00	52.50	6.66	Réserve clôturée ; 47.25 EUR au bénéficiaire + 5.25 EUR de frais inclus dans le montant sortant

LEDGER-FR-BETIFY · mouvements EUR

Événement	Heure	Type	Crédit EUR	Débit EUR	Solde EUR	Zone
RCV-FR-BETIFY	09.11.2026 12:20:39 CET	external receipt	0.00	0.00	6.66	Chez le bénéficiaire 47.25 EUR ; aucun nouveau débit depuis le portefeuille de jeu

FS-FR-BETIFY · comptabilisation de la récompense de bienvenue

J'ai activé le pack 08.11.2026 en 09:15:13 CET après un dépôt qualifiant distinct de 55.00 EUR. Avant l'activation, j'avais 0 FS ; 100 FS ont été crédités, 0 ont été accordés en plus, 100 utilisés, reste 0. La valeur nominale 100 × 0.20 = 20.00 EUR n'a pas été créditée en espèces. À la fin en 09:21:53 CET, le brut de la série s'élevait à 19.20 EUR, wagering 0×, le cap 250 EUR ne s'est pas appliqué ; la conversion a donné 19.20 EUR, le solde propre est devenu 74.20 EUR. Ce portefeuille WELCOME-FR est séparé de CASH-FR avec un dépôt de même valeur numérique ; les soldes ne s'additionnent pas.

Betify : conditions de bonus et de paiement

Les conditions générales indiquent : retrait à partir de €50 ; jusqu'à €1,000 par transaction, €3,000 par jour et €20,000 sur 30 jours, sauf si une limite plus élevée est convenue. Traitement de 24 à 48 heures après une identification réussie, du lundi au vendredi de 09:00 à 17:00 GMT+1. Si le chiffre d'affaires du solde réel est inférieur à 3× le dépôt, une commission pouvant atteindre 10 % du retrait est possible. La confirmation des documents par kyc@betify.com est annoncée sous 24 heures. Ce sont les délais de traitement approuvés ; le temps de réception de l'argent est compté séparément.

AML : première vérification pour chaque retrait ; deuxième étape en cas de dépôt/retrait supérieur à €2,000, troisième — supérieur à €5,000 avec source des fonds. Pour region two, €1,000 et €2,500 sont indiqués ; le changement de cryptomonnaie vers une autre devise fait passer un client à faible risque dans la catégorie moyenne. La classification des régions est rattachée aux conditions correspondantes AML.

Conditions de bonus : mise maximale avec un bonus actif €5 ; mise prise en compte du solde réel au maximum €15, du solde bonus €5. Activation sous 24 heures, délai total de mise 14 jours, argent de la boutique — 10 jours. Limite de gain welcome €250. Un seul bonus/freespins à la fois. L'applicabilité des règles générales à Tower Rush est consignée dans la base experte.

Pour Wheel of Legends, les formulations de devise suivantes sont fixées : d'abord 50 EUR / 75 CAD / 54 USD / R$312 / 600 NOK / 215 PLN, puis « 50 EUR / CAD / USD » ; exception 75 freespins — maximum 100 EUR. Toutes les valeurs sont approuvées et conservées dans leurs formulations.

Règles, licences, confidentialité et jeu responsable

Noms et indicateurs observés : Info pages; Termes & Conditions; Aml Policy; Règles Sportives; Politique de confidentialité; Conditions de bonus; Jeu responsable; À propos de nous; FAQ; Conditions Paris Sportifs; Betting rules 2.0 (Active from 06.08.2026); Betting Rules; I. General rules; 1.Introduction.

1.1. Les présentes Règles de paris régissent l'utilisation du Sportsbook. En plaçant un pari, l'Utilisateur final confirme avoir lu, compris et accepté d'être lié par les présentes Règles de paris. Les Règles de paris comprennent les sections principales suivantes :

- 1.1.1. Règles générales (y compris les définitions, la logique de règlement et l'intégrité des paris) ;

Noms et indicateurs observés : ● 1.1.2. Sports Related Rules;; ● 1.1.3. Esports Related Rules;; ● 1.1.4. Esports solution betting rules;; ● 1.1.5. Greyhound, Horse and Harness Racing rules;; ● 1.1.6. Predictions;.

1.2. L'utilisation du Sportsbook est à tout moment soumise aux lois et réglementations applicables, y compris celles imposées par l'autorité de régulation supervisant l'Opérateur et/ou le Sportsbook.

1.3. Le Sportsbook se réserve le droit de modifier les présentes Règles de paris, ainsi que le contenu du Sportsbook, les limites de paris et les gains maximums par pari ou marché à tout moment. Toute modification substantielle sera communiquée aux Utilisateurs finaux via la plateforme de l'Opérateur et prendra effet dès sa publication, sauf indication contraire.

1.4. Divisibilité : Si une disposition des présentes Règles de paris est jugée invalide ou inapplicable par un tribunal, une autorité réglementaire ou toute autre institution compétente d'une juridiction compétente, cette invalidité ou inapplicabilité n'affectera pas les autres dispositions des présentes Règles de paris, qui resteront pleinement en vigueur et de plein effet.

1.5. Toute référence à des mots au singulier inclut le pluriel et inversement. Les références au genre ne sont pas contraignantes et sont fournies à titre informatif uniquement. L'objectif des présentes Règles de paris est de garantir que tous les paris sont traités et réglés de manière équitable, honnête et conformément aux présentes conditions.

1.6. Les présentes Règles de paris régissent exclusivement les mécanismes de paris, le règlement des marchés et les fonctionnalités connexes du sportsbook fournies par le Sportsbook. Les questions relatives à l'inscription au compte, aux dépôts, aux retraits, à KYC et au jeu responsable sont régies par les Termes et Conditions de l'Opérateur. Les présentes Règles de paris doivent être lues conjointement avec les Termes et Conditions générales de l'Opérateur. Le Sportsbook n'assume aucune responsabilité quant au contenu, à la mise en œuvre ou à la conformité des Termes et Conditions générales de l'Opérateur ou de tout service fourni par l'Opérateur en dehors du champ d'application des présentes Règles de paris.

Noms et indicateurs observés : 2. Definitions; Entities and Platform.

2.1. Opérateur – entité juridique exerçant des activités de paris B2C (business to End User) conformément aux exigences de licence et législatives de la juridiction d'exploitation et fournissant des services de paris via son Site web exploité.

2.2. Sportsbook – désigne une plateforme en ligne et tous les composants connectés à cette plateforme (y compris, sans s'y limiter, le code source, le code objet, les technologies, les logiciels et outils, les applications exécutables, les bibliothèques, les sous-programmes, les widgets, les plugins et autres éléments nécessaires, entre autres) pour la fourniture de services de paris à cotes fixes.

2.3. Utilisateur final – Une personne physique qui utilise les services du Sportsbook via le Site web et qui a accepté d'être liée par les présentes Règles de paris dans le cadre des Termes et Conditions de l'Opérateur.

Noms et indicateurs observés : Betting Mechanics and Types.

2.4. Pari – accord fondé sur le risque conclu entre l'Utilisateur final et l'Opérateur sur le résultat d'un Événement, d'un Marché ou d'un ensemble de ceux mentionnés, qui implique le placement par l'Utilisateur final d'une Mise, le Pari aboutissant à un Gain basé sur les Cotes ou à une perte de la Mise, la décision de l'Opérateur étant soumise au Sportsbook et aux présentes Règles de paris. Les paris sont effectués sur les Cotes et/ou les conditions proposées par le Sportsbook.

2.5. Mise – valeur monétaire misée par un Utilisateur final sur un Événement, un Marché ou un ensemble de ceux mentionnés, formant une proposition de Pari et, en cas d'acceptation du Pari, base de calcul du Gain ou de la

Perte potentiels conformément aux présentes Règles.

2.6. Cotes – le coefficient déterminé par le Sportsbook en lien avec la probabilité de l'issue d'un Événement ou d'un Marché, exprimé par une valeur numérique.

2.7. Gains – somme d'argent gagnée par l'Utilisateur Final à la suite d'un Pari si l'Utilisateur Final a correctement prédit l'Issue d'un Événement ou d'un Marché.

2.8. Perte – Le statut final d'un Pari où la prédiction de l'Utilisateur Final est incorrecte, entraînant la confiscation totale ou partielle de la Mise au profit de l'Opérateur conformément aux présentes Règles.

2.9. Ligne – L'ensemble total des Événements, Marchés et Cotes proposés à tout moment sur le Site Web de l'Opérateur pour les paris à cotes fixes.

2.10. Vainqueur (Pari à long terme) – Un Pari placé sur l'Issue d'un tournoi, d'une compétition ou d'une série entière (par exemple, Vainqueur de la Coupe du Monde) plutôt que sur un match individuel.

2.11. Issues Liées (Issues Dépendantes) – Sélections de Marché où l'Issue d'un choix influence directement ou est influencée par l'Issue d'un autre (par exemple, une équipe pour gagner le match et la même équipe pour gagner avec un score spécifique). La combinaison de telles Issues dans un Pari Combiné standard est interdite, sauf si elle est proposée via une fonctionnalité spécifique (par exemple, Bet Builder).

Noms et indicateurs observés : Event and Market Status.

2.12. Événement – un événement sportif, esportif, de sport virtuel, politique, de divertissement ou autre (match, partie, etc.) se déroulant en temps réel sur lequel des cotes sont proposées pour les paris à cotes fixes dans le Sportsbook.

2.13. Marché – une proposition de pari spécifique ou un type de prédiction au sein d'un Événement (par ex., Total de Buts, Résultat du Match, Handicap) sur lequel des cotes sont proposées pour les paris à cotes fixes dans le Sportsbook.

2.14. Issue – une sélection de pari spécifique ou un scénario potentiel au sein d'un Marché sur lequel un Utilisateur Final peut placer un Pari (par ex., Victoire à Domicile, Plus de 2.5 Buts).

2.15. Résultat – le score final, les statistiques ou les données officielles d'un Événement ou d'un Marché tels que déclarés par les sources officielles, utilisés pour déterminer quelle(s) Issue(s) sont gagnantes ou perdantes aux fins du règlement des Paris.

2.16. Événement Abandonné – un Événement qui a commencé mais a été interrompu avant sa conclusion naturelle et n'a pas repris dans le délai spécifié dans les présentes Règles (généralement 48 heures).

2.17. Événement Reporté – un Événement qui n'a pas commencé à l'heure officiellement prévue mais qui a finalement commencé à une autre heure définie par l'Organisateur.

2.18. Inconditionnellement Déterminé – une issue de Marché qui s'est déjà produite sur le terrain de jeu et qui ne peut être modifiée par aucune action ultérieure ni par l'interruption/l'abandon ultérieur de l'Événement (par ex., « Premier Buteur » une fois le premier but marqué).

2.19. Partant / Non-Partant – terme définissant si un participant (joueur ou équipe) a (Partant) ou n'a pas (Non-Partant) physiquement participé à l'Événement (par ex., est entré sur le terrain de jeu, le court ou la glace) selon les règles spécifiques de ce sport, sauf indication contraire dans les Règles Sportives spécifiques (par ex., Section 12.10 pour NRL).

2.20. Règle de Miséricorde – une disposition selon laquelle un match se termine prématurément parce qu'un concurrent a une avance très importante et insurmontable sur l'autre (conformément aux règlements de la ligue

spécifique).

Noms et indicateurs observés : Data and Informational Services.

2.21. Tableau de Score en Direct – un outil informatif au sein de l'interface du Sportsbook affichant le score en direct, le temps écoulé et d'autres statistiques d'un Événement.

2.22. Diffusion (Live Stream) – toute transmission visuelle et/ou audio d'un Événement fournie via la plateforme du Sportsbook ou le Site Web de l'Opérateur autrement (selon le cas). Les Diffusions ont un caractère informatif et de divertissement uniquement, peuvent être sujettes à des retards ou à des inexactitudes techniques dont ni le Sportsbook ni l'Opérateur ne sont responsables.

Noms et indicateurs observés : Settlement and Integrity.

2.23. Règlement – le processus final de détermination de l'Issue d'un Pari sur la base du

Résultat d'un Événement ou d'un Marché, et le calcul consécutif, le cas échéant, d'un Gain, l'enregistrement d'une Perte ou le Remboursement d'un Pari Nul conformément aux présentes Règles.

2.24. Pari Nul – un Pari qui ne peut être réglé comme un Gain ou une Perte et qui est annulé conformément aux termes des présentes Règles. L'annulation des Paris peut survenir dans les cas suivants :

● (i) Administratif/Technique : lorsqu'un Pari est déclaré Nul ou Annulé conformément aux présentes Règles (par ex., en raison d'un Événement Abandonné, d'un Non-Partant ou d'une Erreur).

● (ii) Fondé sur le Marché : comme résultat naturel de la logique du Marché où l'Issue conduit à une égalité ou à un scénario « sans action » (par ex., Match Nul Remboursé, ou Handicaps Asiatiques et Totaux en nombre entier). Dans ces cas, le Remboursement est une Issue légitime du Pari plutôt qu'une annulation.

2.25. Remboursement – le retour de la Mise initiale d'un Pari Nul sur le solde du compte de l'Utilisateur Final, mais techniquement réglé à des Cotes de 1.00.

2.26. Règle du Dead Heat – une règle de règlement appliquée lorsque deux concurrents ou plus partagent une position d'arrivée pertinente pour un Pari. Dans ce cas, la Mise est divisée par le nombre de concurrents à égalité avant l'application des Cotes.

2.27. Syndicat – un groupe d'Utilisateurs Finaux agissant de concert pour contourner les limites individuelles ou tirer parti d'une Erreur ou d'informations privilégiées.

2.28. Principe du jeu équitable – L'exigence fondamentale que les Utilisateurs finaux agissent de bonne foi, de manière équitable, sans se livrer à la fraude, à un Syndicat, à un abus d'informations privilégiées, à la participation à une manipulation de match, à une collusion, à un abus d'arbitrage, à l'utilisation de systèmes automatisés (bots) pour obtenir un avantage injuste, à l'abus d'Erreur ou à toute autre activité ou méthode compromettant l'intégrité des paris à cotes fixes.

2.29. Erreur – Toute méprise, dysfonctionnement technique, erreur d'impression ou erreur humaine (par exemple, équipes Domicile/Extérieur inversées, Cotes incorrectes ou bugs logiciels) qui entraîne des Cotes, des paramètres de Marché ou des règlements de Paris qui diffèrent significativement de la moyenne réelle du Marché ou du Résultat factuel de l'Événement.

2.30. Limite – les valeurs maximales ou minimales établies par l'Opérateur ou le Sportsbook concernant le montant d'une Mise, les Gains maximaux par Pari ou par Événement, ou les Cotes maximales autorisées pour une sélection ou un pari combiné spécifique. Les Limites peuvent être générales (appliquées à tous les Utilisateurs Finaux) ou individuelles (appliquées à un compte d'Utilisateur Final spécifique) et peuvent varier selon le sport, la ligue ou le type de Marché.

2.31. Temps Réglementaire – désigne la durée prévue d'un Événement telle que définie par l'organisme directeur compétent, y compris tout temps d'arrêt ou temps additionnel le cas échéant, mais à l'exclusion de toute forme de Prolongation, Temps Supplémentaire ou Tirs au But, sauf indication contraire explicite.

Noms et indicateurs observés : 3. General rules:.

3.1. Toute personne n'ayant pas atteint l'âge légal de jeu dans la juridiction applicable est interdite d'utiliser les services du Sportsbook ou de placer des Paris.

3.2. En cas de divergence entre la version anglaise des présentes Règles de Paris et toute autre version linguistique, la version anglaise prévaudra.

3.3. Une fois qu'un Pari est accepté et confirmé par le Sportsbook, il ne peut être annulé ou modifié par l'Utilisateur Final. L'Opérateur n'est pas responsable des Mises mal placées ou dupliquées effectuées par un Utilisateur Final. La plateforme du Sportsbook n'examinera aucune demande de modification de Mises pour cause de paris mal placés ou dupliqués.

3.4. Tous les Paris acceptés peuvent être consultés dans la section « Mes Paris » de l'interface de l'Utilisateur Final afin de s'assurer que tous les Paris demandés ont été acceptés avec succès.

3.5. Toute information fournie sur le Sportsbook, y compris, mais sans s'y limiter, les tableaux de scores en direct, les diffusions (flux en direct), les scores, l'heure, les données statistiques ou les textes éditoriaux, est fournie à titre informatif et de divertissement uniquement. Le Sportsbook ne garantit pas l'exactitude, l'exhaustivité ou le caractère en temps réel de ces informations. L'Opérateur n'accepte aucune responsabilité pour toute décision de pari fondée sur les données fournies sur le Sportsbook. Il incombe à l'Utilisateur final de se tenir informé des circonstances réelles d'un Événement ou d'un Marché.

3.6. L'utilisation de tout système automatisé (y compris, mais sans s'y limiter, les robots, bots, scanners ou outils automatisés similaires) pour placer ou aider à placer des Paris sur le Sportsbook est strictement interdite. Les Paris placés à l'aide de tels systèmes seront annulés.

3.7. L'utilisation de plusieurs comptes ou de comptes de tiers dans le but de contourner des limites, des restrictions ou les présentes Règles de paris est strictement interdite. Tout Pari placé par un Utilisateur final ou par un Utilisateur final au sein d'un Syndicat en violation de la présente clause sera annulé.

3.8. La disponibilité des Événements et des Marchés sur le Sportsbook peut varier selon la juridiction, car l'offre des services du Sportsbook est soumise à tout moment aux lois et réglementations applicables.

3.9. Le Sportsbook utilise des sources de données réputées et légitimes pour déterminer les résultats. Bien que les sources de données ne soient pas toujours expressément divulguées, elles peuvent être fournies à l'Utilisateur final sur demande raisonnable, à la discrétion de l'Opérateur, en cas de litige.

3.10. Hiérarchie des règles : en cas de contradiction, l'ordre de priorité est le suivant :

Noms et indicateurs observés : 1. Market Rules (Specific to a certain market);; 2. Sport Rules (Specific to a certain sport);.

3. Règles générales (la présente Section). En l'absence de règles spécifiques à un Marché ou à un Sport, les Règles générales s'appliquent.

3.11. Toute référence à « X » dans la description d'un Marché des présentes Règles renvoie à la valeur numérique spécifique définie dans l'offre du Sportsbook au moment où la Mise est placée.

Noms et indicateurs observés : 4. Stake Placement, Bet Types & Features; 4.1. General Conditions.

● 4.1.1. Toutes les mises placées par un utilisateur final et tous les paris acceptés par le Sportsbook sont soumis

aux présentes règles de paris et à la législation applicable.

● 4.1.2. Pour qu'un pari soit considéré comme valide, il doit être expressément confirmé comme accepté par le Sportsbook au moyen d'une mention correspondante dans le coupon de pari et enregistré dans l'historique du compte de l'utilisateur final.

● 4.1.3. Le Sportsbook se réserve le droit exclusif, à sa seule discrétion, d'accepter ou de refuser tout pari ou toute mise.

Noms et indicateurs observés : 4.2. Basic Bet Types.

● 4.2.1. Simple (ordinaire) – un pari placé sur un seul résultat au sein d'un événement ou d'un événement. Si le choix du résultat dans le pari est correct, le gain est égal à la mise multipliée par les cotes.

● 4.2.2. Combiné (parlay/accumulateur) – un pari combinant deux sélections de marchés indépendantes ou plus issues d'un ou de plusieurs événements. Toutes les sélections de marchés doivent être correctes pour que le pari soit gagnant et réglé comme gagnant conformément aux présentes règles. Si l'une des sélections de marchés est perdante, l'intégralité du pari combiné est perdue. Le gain est calculé comme suit : mise × cote totale (où la cote totale est égale à la multiplication de toutes les cotes incluses).

● 4.2.3. Système – un pari constitué de plusieurs combinaisons (combinés) générées à partir de sélections de marchés de différents résultats. Chaque combinaison comprend un nombre fixe de sélections de marchés parmi l'ensemble total choisi par l'utilisateur final. Un pari système utilise la même mise pour chaque combinaison. L'utilisateur final doit préciser le nombre total de sélections et le nombre de sélections incluses dans chaque combinaison.

Noms et indicateurs observés : 4.3. Named Systems (Multi-Bets).

Pour simplifier la placement de systèmes complexes, les combinaisons standard suivantes sont disponibles :

Noms et indicateurs observés : Type; Selections; Breakdown of Bets.

Trixie 3 3 doubles et 1 triples (4 paris au total)

Patent 3 3 simples, 3 doubles et 1 triple (7 paris au total)

Yankee 4 6 doubles, 4 triples et 1 quadruples (11 paris au total)

Canadien 5 10 doubles, 10 triples, 5 quadruples et 1 quintuples (26 paris au total)

Heinz 6 15 doubles, 20 triples, 15 quadruples, 6 quintuples et 1 sextuples (57 paris au total)

Super Heinz 7 21 doubles, 35 triples, 35 quadruples, 21 quintuples, 7 sextuples et 1 septuples (120 paris au total)

Goliath 8 28 doubles, 56 triples, 70 quadruples, 56 quintuples, 28 sextuples, 8 septuples et 1 octuples (247 paris au total)

Noms et indicateurs observés : 4.4. Payouts and Rounding.

4.4.1. Si le montant calculé du gain comporte plus de deux chiffres après la virgule, le montant peut être arrondi aux deux décimales les plus proches conformément aux règles d'arrondi mathématique standard.

Noms et indicateurs observés : 4.5. Cash Out.

● 4.5.1. Le « Cash Out » est une option proposée par le Sportsbook qui permet à l'utilisateur final de régler un pari avant la fin de l'événement selon les conditions proposées par le Sportsbook.

● 4.5.2. L'offre de Cash Out peut être acceptée ou refusée par l'utilisateur final. En sélectionnant « Cash Out », l'utilisateur final accepte de régler le pari selon les conditions proposées et le pari est considéré comme réglé.

● 4.5.3. Le Cash Out peut être disponible pour les paris d'avant-match et les paris en direct. Le Sportsbook se réserve le droit de proposer, d'ajuster, de suspendre ou de retirer les offres de Cash Out à tout moment et à sa seule discrétion, sans fournir de motif.

Noms et indicateurs observés : 4.6. Bet Builder.

● 4.6.1. Le Bet Builder est un pari combinant plusieurs sélections de différents marchés au sein du même événement. Pour gagner un Bet Builder, chaque résultat des marchés sélectionnés dans le pari Bet Builder doit être prédit correctement.

● 4.6.2. La disponibilité du Bet Builder reste à la seule discrétion du Sportsbook. Le Sportsbook se réserve le droit de modifier, suspendre ou supprimer la fonctionnalité Bet Builder à tout moment.

● 4.6.3. Si une sélection au sein du Bet Builder est réglée de manière incorrecte, les dispositions relatives aux erreurs prévues par les présentes règles de paris s'appliquent.

● 4.6.4. Si une ou plusieurs sélections au sein d'un pari Bet Builder sont nulles, l'intégralité du pari Bet Builder sera nulle une fois que toutes les sélections du pari Bet Builder auront été réglées, sauf si l'une des sélections du pari Bet Builder est perdante.

● 4.6.5. Si une sélection individuelle au sein d'un pari Bet Builder est réglée comme perdante, l'intégralité du pari Bet Builder sera réglée comme perdante.

● 4.6.6. Les paris Bet Builder peuvent être combinés au sein de paris combinés ou de paris système, soit avec d'autres paris Bet Builder, soit avec des paris standard (non Bet Builder).

Noms et indicateurs observés : 4.7. Early Payout.

Le paiement anticipé est une offre spéciale qui permet de régler un pari comme gagnant de manière anticipée si des conditions de règlement prédéfinies (une ou plusieurs), telles qu'énumérées dans l'étiquette spéciale attachée à l'événement et au marché concernés, sont remplies, indépendamment du résultat final réel de l'événement.

● a) Les marchés éligibles au paiement anticipé seront identifiés en conséquence. Les conditions de paiement anticipé applicables seront mises à disposition dans l'interface du Sportsbook via une étiquette spéciale de paiement anticipé (y compris sur la page de l'événement ou dans la section « Mes paris »).

● b) La disponibilité du tag Early Payout, y compris les conditions applicables et les Événements ou Marchés éligibles, est déterminée uniquement à la discrétion du Sportsbook et peut varier.

● c) Early Payout peut s'appliquer aux Paris Simples et aux paris multiples (y compris les paris Combo, Système et Bet Builder), qu'ils soient composés entièrement de sélections Early Payout ou d'une combinaison de sélections Early Payout et non Early Payout. Early Payout peut également être disponible en conjonction avec certains types de bonus (par exemple, ComboBoost, Bet Refund, Free Money, No Risk).

● d) Pour les Paris Simples, une fois la condition Early Payout remplie, le Pari est réglé comme un Pari gagnant quel que soit le résultat final de l'Événement. Aucun paiement supplémentaire ne sera effectué si la sélection d'origine gagne également.

● e) Pour les paris multiples (par exemple, paris Combo, Système ou Bet Builder) contenant à la fois des sélections Early Payout et non Early Payout, seules les sélections remplissant les conditions Early Payout seront réglées par anticipation. Les sélections restantes continueront d'être réglées conformément aux présentes Règles de Paris.

● f) Le Sportsbook se réserve le droit de suspendre, modifier ou retirer tout marché Early Payout à tout moment, y compris pour des raisons telles que des problèmes techniques, une erreur humaine, l'intégrité des paris, la

conformité légale ou autres. Les paris sur les marchés Early Payout déjà acceptés resteront soumis aux conditions applicables au moment de l'acceptation du Pari respectif, sauf indication contraire dans les présentes Règles de Paris.

● g) Le Sportsbook se réserve le droit de rejeter ou d'annuler tout Pari sur les marchés Early Payout conformément aux présentes Règles de Paris. Dans ces cas, les dispositions générales relatives aux Paris annulés s'appliqueront.

● h) En cas de règlement erroné dû à des problèmes techniques, une erreur humaine ou des circonstances liées au jeu (y compris, mais sans s'y limiter, les décisions VAR), le Sportsbook se réserve le droit de corriger le règlement conformément aux Règles de Paris générales concernant le règlement des Erreurs.

● i) Toute question non expressément traitée dans la présente section est régie par les présentes Règles de paris.

Noms et indicateurs observés : 5. Market Types; 5.1. Match (1X2).

Ce marché permet de parier sur l'Issue d'un Match ou d'un Événement pendant le Temps réglementaire.

● « 1 » – Équipe à domicile (ou le participant indiqué du côté gauche).

● « X » – Match nul (la sélection au milieu).

● « 2 » – Équipe à l'extérieur (ou le participant indiqué du côté droit).

Exemple : vous pariez sur « 1 » dans un match de football.

● Si le score est de 1:0, votre pari est Gagnant.

● Si le score est de 1:1 ou 0:2, votre pari est Perdant.

Remarque : sauf indication contraire dans les Règles spécifiques au sport, ce marché est réglé sur la base du Résultat à la fin du Temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : 5.2. Double Chance.

Un Marché qui permet de couvrir deux des trois issues possibles d'un Événement dans un seul Pari.

● « 1X » – L'équipe à domicile gagne ou Match nul.

● « 12 » – L'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur gagne.

● « X2 » – Match nul ou l'équipe à l'extérieur gagne.

Exemple : le Pari sur « 12 ». Si le match se termine 2:1 ou 0:3, le Pari est Gagnant. S'il se termine 1:1, le Pari est Perdant.

Noms et indicateurs observés : 5.3. 2 Way Markets (Winner, Draw No Bet, Head-to-Head).

Ce type de Marché n'offre que deux issues possibles sur lesquelles parier.

● La Règle de l'« Issue manquante » : si une Issue se produit qui n'était pas disponible à la sélection dans les Marchés (par exemple, un Match nul se produit dans un Marché avec seulement les options « Domicile » et « Extérieur »), la Mise est Remboursée (Cotes 1.00).

● Période de temps et Périodes supplémentaires : par défaut, les Paris sont réglés sur la base du Temps réglementaire. Les périodes supplémentaires (Prolongation, Tirs au but, Super Over) ne sont incluses que si cela est explicitement indiqué dans le nom du Marché.

● Inclusion implicite : certains Marchés à 2 issues incluent par leur nature toutes les étapes nécessaires pour déterminer un vainqueur final, telles que « Se qualifier » ou « Soulever le trophée ».

Noms et indicateurs observés : Examples of Settlement:; Example 1; Sport: Basketball; Market : Winner (incl.overtime); Outcomes: Team A vs Team B.

● L'équipe A gagne 110:105.

● Résultat : Victoire de l'équipe A.

Noms et indicateurs observés : Example 2; Sport: Football; Market : Draw No Bet.

● Le match se termine 1:1.

● Résultat : Pari Nul puisque « Match nul » n'était pas une sélection, la Mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : Example 3; Sport: Formula 1; Market : H2H; Outcomes: Driver A vs Driver B.

● Le pilote A termine 4e, le pilote B termine 7e.

● Résultat : Victoire du pilote A.

Noms et indicateurs observés : Example 4; Market: To Qualify; Outcomes: Team A to Qualify.

● Le match se termine 1:1 pendant le Temps réglementaire. L'équipe A finit par remporter la Séance de tirs au but et se qualifie pour l'étape suivante.

● Résultat : Victoire. Les Marchés sur la progression dans le tournoi incluent par nature toutes les étapes supplémentaires (Prolongation et Tirs au but) nécessaires pour déterminer quelle équipe se qualifie.5.4. Le résultat d'un Événement sera déterminé à la date de la conclusion de l'Événement, sauf si le résultat officiel est fourni ultérieurement. Le résultat d'un Événement sera la détermination finale par l'organe directeur de l'Événement à la date de l'achèvement de l'Événement, sauf indication expresse contraire dans les présentes Règles de paris. Dans le cas où un Événement est proposé en dehors des compétitions officielles, les paris sont réglés à l'aide des informations fournies par l'organisateur de l'Événement.

Noms et indicateurs observés : 5.4. Totals (Over/Under).

Un Pari sur le nombre total d'occurrences (buts, points, corners, cartons, rebonds, passes décisives, fautes, etc.) dans un Événement. L'Utilisateur final prédit si le décompte final sera supérieur (Plus de) ou inférieur (Moins de) à la Ligne spécifiée.

Noms et indicateurs observés : 5.4.1. Standard Fractional Totals (e.g., 0.5, 1.5, 2.5).

Pour ce Marché, les issues du Marché n'ont pas de « terrain d'entente ». Le Pari est soit gagnant, soit perdant.

Noms et indicateurs observés : Example: Total Over 2.5 goals.

● 3 buts ou plus ont été marqués dans le Match (par exemple, 2:1, 3:0) : le Pari est Gagnant.

● 2 buts ou moins ont été marqués dans le Match (par exemple, 1:1, 2:0) : le Pari est Perdant.

Noms et indicateurs observés : 5.4.2. Whole Totals (e.g., 1.0, 2.0, 3.0).

Ces issues du Marché permettent un Nul si le décompte final correspond exactement à l'issue du Marché concernée.

Noms et indicateurs observés : Example: Total Over 2.0 goals.

● 3 buts ou plus ont été marqués dans le Match : le Pari est Gagnant.

● Exactement 2 buts (par exemple, 1:1, 2:0) ont été marqués dans le Match : le Pari est Nul.

● 1 ou 0 buts ont été marqués dans le Match : le Pari est Perdant.

Noms et indicateurs observés : 5.4.3. Asian Totals (Quarter lines: e.g., 2.25, 2.75).

Dans ces Marchés, la Mise est automatiquement divisée en deux moitiés égales entre les deux issues de Marché à demi-nombre les plus proches.

A) Issues de Marché se terminant par .25 (par exemple, 2.25) Une moitié de la Mise porte sur un nombre entier (2.0), l'autre moitié de la Mise porte sur le nombre fractionnaire (2.5).

Exemple : Une mise d'un montant de $100 est placée sur « Total Plus de 2.25 » (une partie de la mise d'un montant de $50 va sur Plus de 2.0 et une partie de la mise d'un montant de $50 va sur Plus de 2.5). Le pari est accepté.

● 3 buts ou plus sont marqués dans le match : les deux moitiés de la mise gagnent.

● Exactement 2 buts sont marqués dans le match : la partie Plus de 2.0 de la mise est un pari nul, mais la partie Plus de 2.5 de la mise est une perte. Le pari récupère $50 (demi-perte).

● 1 ou 0 buts sont marqués dans le match : les deux moitiés de la mise perdent. Le pari est perdu en totalité.

B) Lignes se terminant par .75 (par ex., 2.75) Une moitié de la mise porte sur un nombre fractionnaire (2.5), l'autre moitié de la mise porte sur un nombre entier (3.0).

Exemple : Une mise d'un montant de $100 est placée sur « Total Plus de 2.75 » ($50 va sur Plus de 2.5 et $50 va sur Plus de 3.0). Le pari est accepté.

● 4 buts ou plus sont marqués dans un match : les deux moitiés de la mise gagnent. Le pari est gagné en totalité.

● Exactement 3 buts sont marqués dans un match : la partie de la mise sur Plus de 2.5 gagne, mais la partie de la mise sur Plus de 3.0 est un remboursement. Le pari obtient des gains pour $50 + $50 sous forme de remboursement (demi-gain).

● 2 buts ou moins sont marqués dans un match : les deux moitiés de la mise perdent. Le pari est perdu en totalité.

Noms et indicateurs observés : 5.5. Handicaps.

« Handicap » est un marché dans lequel un résultat sélectionné est ajusté par un handicap prédéfini, qui est ajouté ou soustrait du score final de l'événement, de la période ou du total, selon le cas, afin de déterminer si la sélection gagne ou perd.

Noms et indicateurs observés : 5.5.1. European Handicap (3-Way Handicap).

Dans ce format, le handicap est présenté sous forme de score (par ex., 0:1, 1:0, 0:2) dans la description du marché. Trois résultats sont disponibles : Domicile, Match nul ou Extérieur.

● Règle de règlement : Résultat du match + Handicap = Résultat pour le règlement.

● Aucun remboursement : si le résultat pour le règlement est un match nul, seuls les paris sur la sélection « Match nul » gagnent.

Exemple : Équipe A vs Équipe B | Handicap 0:1 (cela signifie que l'Équipe B commence le match avec un avantage de 1 but)

● Résultat du match 1:0, ajouter le handicap (0:1) = résultat pour le règlement 1:1.

○ Les paris sur « Match nul » gagnent. Les paris sur l'Équipe A ou l'Équipe B perdent.

● Résultat du match 2:0, ajouter le handicap (0:1) = résultat pour le règlement 2:1.

○ Les paris sur « Équipe A » gagnent.

● Résultat du match 0:0, ajouter le handicap (0:1) = résultat pour le règlement 0:1.

○ Les paris sur « Équipe B » gagnent.

Noms et indicateurs observés : 5.5.2. Asian Handicap (Whole and Half Market selections).

Il s'agit d'un marché à 2 issues (sans option « Match nul »).

● La règle du « Nul » : si le résultat pour le règlement après application du handicap est exactement égal à la sélection de marché concernée, tous les paris placés sur cette sélection de marché sont nuls et remboursés aux cotes 1.00.

Exemple 1 (demi-ligne -1.5) : > * L'Équipe A gagne par 2 buts ou plus : gain.

● L'Équipe A gagne par 1 but, fait match nul ou perd : perte.

Noms et indicateurs observés : Example 2 (Whole Line -3.0):.

● L'Équipe A gagne par 4 buts ou plus (4:0, 5:1) : gain.

● L'Équipe A gagne par exactement 3 buts (3:0, 4:1, 5:2) : nul/remboursement. Comme l'écart de victoire est exactement égal à la ligne, la mise est remboursée.

● L'Équipe A gagne par 2 buts ou moins, fait match nul ou perd : perte.

Noms et indicateurs observés : 5.5.3. Asian Handicap (Quarter Lines: e.g., -0.75, +1.25).

La mise est divisée en deux moitiés égales entre les deux demi-nombres les plus proches

Sélections de marché.

A) Lignes se terminant par .25 (par ex., -1.25) Une moitié de la mise porte sur -1.0, l'autre moitié de la mise porte sur -1.5.

Exemple : Une mise d'un montant de $100 est placée sur l'Équipe A (-1.25). Le pari est accepté.

● Gagne par 2+ buts : les deux moitiés gagnent. Gain total.

● Gagne par exactement 1 but : la partie -1.0 est un remboursement, la partie -1.5 est une perte. Vous récupérez $50 (demi-perte).

B) Lignes se terminant par .75 (par ex., -0.75) Une moitié du pari porte sur -0.5, l'autre moitié porte sur -1.0.

Noms et indicateurs observés : Example: $100 on Team A (-0.75).

● Gagne par exactement 1 but : la partie -0.5 gagne, la partie -1.0 est un remboursement. Vous obtenez vos gains pour $50 + votre remboursement de $50 (demi-gain).

Noms et indicateurs observés : 5.6. Correct Score.

Ce Marché nécessite de prédire le Résultat final exact d'un Match ou d'une partie spécifique de celui-ci (par ex., 1re Mi-temps, 2e Mi-temps, Set ou Période).

● 5.6.1. Liste des sélections : le bookmaker propose une liste de marchés - scores potentiels. Pour qu'un pari gagne, le résultat du match doit être égal au score potentiel mentionné dans le marché. « Tout autre score »/« Autre ». En plus des marchés avec un score défini, le bookmaker peut proposer un marché « Tout autre score » (ou « Autre »). Dans le cas où le

Le résultat du match ne correspond à aucun des scores mentionnés dans les Marchés de la liste de Sélections. Les

paris (le cas échéant) placés sur « Tout autre score » (ou « Autre ») sont gagnants. Si aucune telle option n'est proposée et que le score final ne figure pas parmi les Marchés de la liste de Sélections, tous les Marchés concernés sont réglés comme Perdus, sous réserve des règles spécifiques au sport.

● 5.6.2. Ordre des équipes : tous les scores sont réglés selon l'ordre officiel des équipes ou des participants (score de l'équipe à domicile : score de l'équipe à l'extérieur).

Exemple : un pari sur 2:1 n'est gagnant que si l'équipe à domicile marque 2 et l'équipe à l'extérieur marque 1. Un pari sur un score de 1:2 entraîne une perte.

● 5.6.3. Temps réglementaire : sauf si le nom du Marché indique explicitement le contraire (par ex. « Score exact incl. OT »), tous les paris sont réglés sur la base du résultat à la fin du temps réglementaire.

● 5.6.4. Périodes spécifiques (quart-temps, set, période, etc.) : le score exact peut être proposé pour des segments spécifiques d'un match/d'une partie/d'un événement, par ex. :

○ Score exact à la mi-temps : seuls les buts marqués en première mi-temps comptent.

○ Score exact en 2e mi-temps : seuls les buts marqués en seconde mi-temps comptent (le « score » de ce marché démarre à 0:0 au début de la mi-temps).

Exemple 1 (standard) : un pari est placé sur « 2:1 » pour un match de football.

● Le score final du match est 2:1. Résultat : le pari est gagnant.

● Le score final du match est 1:2 ou 1:1. Résultat : le pari est perdu.

● Le score final du match est 2:1 en prolongation (après 0:0 en temps réglementaire).

Résultat : le pari est perdu (le score du temps réglementaire étant 0:0).

Exemple 2 (« Tout autre score ») : un pari est placé sur « Tout autre score ». La liste de Sélections proposée allait jusqu'à 6:6.

● Le match se termine 7:3 ou 8:2. Résultat : le pari est gagnant, car les résultats du match n'étaient pas individuellement listés dans la liste de Sélections et les résultats du match relèvent de « Tout autre score ».

Noms et indicateurs observés : 5.7. Both Teams to Score (BTTS).

Marché sur lequel l'utilisateur final prédit si les deux équipes marqueront chacune au moins un but/point dans la période spécifiée.

● 5.7.1. Issue « Oui » du marché : les paris sur ce marché sont gagnants si les deux équipes marquent chacune au moins un but/point pendant la période sélectionnée. Aux fins du règlement, les buts contre son camp sont comptés pour l'équipe qui reçoit le point au tableau d'affichage.

● 5.7.2. Issue « Non » du marché : les paris sur ce marché sont gagnants si au moins une équipe (ou les deux) ne marque pas.

● 5.7.3. Règlement du score 0:0 : si le match se termine 0:0 en temps réglementaire, la sélection « Non » est déclarée gagnante.

Exemple : un pari est placé sur « BTTS : Oui ».

● Le match se termine 1:1. Résultat : le pari est gagnant.

● Le match se termine 2:0. Résultat : le pari est perdu.

● Le match se termine 1:1 en prolongation (après 0:0 en temps réglementaire). Résultat : le pari est perdu (si le

marché inclut explicitement la prolongation, le pari serait gagnant)

Noms et indicateurs observés : 5.8. Odd/Even.

Le marché permet de parier sur le fait que le nombre total de buts, de points ou d'autres statistiques spécifiées (par ex. corners, cartons) dans un match ou une période spécifique d'un match sera un nombre impair ou pair.

● 5.8.1. Impair : tout résultat total donnant un nombre impair (1, 3, 5, 7, 9, etc.).

● 5.8.2. Pair : tout résultat total donnant un nombre pair (0, 2, 4, 6, 8, etc.).

● 5.8.3. La règle du « Zéro » : aux fins du règlement, un résultat total de zéro (0) est toujours considéré comme un nombre pair. Cela s'applique aux marchés de tous les sports et de toutes les catégories de statistiques (par ex. score de 0:0, 0 corners, 0 cartons).

Exemple 1 (football) : le pari est placé sur « Total de buts : Impair ».

● Le match s'est terminé 2:1. Total de buts marqués pendant le match : 3. Les paris placés sur ce marché sont gagnants.

Exemple 2 (basketball) : le pari est placé sur « Total de points : Pair ».

● Le match se termine 102:98. Le total de points marqués pendant le match est 200. Les paris placés sur ce marché sont gagnants.

Exemple 3 (le scénario 0:0) : le pari est placé sur « Total de buts : Pair ».

● Le match se termine 0:0. Le total de buts marqués pendant le match est 0. Les paris placés sur ce marché sont gagnants.

Noms et indicateurs observés : 5.9. Period & Interval Markets.

Ces marchés permettent de parier sur l'issue de périodes spécifiques (mi-temps, quart-temps, périodes) ou d'intervalles en minutes (par ex. « Total après 75 minutes »).

Noms et indicateurs observés : 5.9.1. Half Time / Full Time (HT/FT).

Le marché permet de prédire le résultat à la mi-temps et l'issue finale d'un match.

Protection du format : si le format du match change (par ex. 3 périodes au lieu de 2 mi-temps), les paris sur le match concerné sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 5.9.2. Independent Period Betting (e.g., "2nd Half Winner").

Pour ce marché, seuls les événements survenant strictement dans cette période comptent aux fins du règlement, comme si le score « repartait » à 0:0 au début de cette période.

Noms et indicateurs observés : 5.9.3. Result at end of Period (Cumulative).

Les paris sur ce marché sont réglés sur la base du résultat total au tableau d'affichage au moment où la période spécifiée se termine (c'est-à-dire que le résultat inclut tous les points/buts marqués depuis le début du match).

Noms et indicateurs observés : 5.9.4. Minute Intervals (e.g., "1-15 min", "after 75 min").

Les paris sur ces marchés sont réglés sur la base des résultats conformément à l'horloge officielle du match. Pour éviter toute ambiguïté, les règles de chronométrage suivantes s'appliquent :

● Définition de la minute : la 1re minute va de 00:00 à 00:59 du temps de match.

○ La 15e minute va de 14:00 à 14:59 du temps de match.

○ La 75e minute va de 74:00 à 74:59 du temps de match.

● Limites d'intervalle : intervalle « 1-15 min » : inclut tous les événements de pari et

Issues de marché survenant strictement de 00:00 à 14:59 du temps de match. Un but à 15:00 du temps de match est considéré comme survenu à la 16e minute (l'intervalle suivant) du temps de match.

Noms et indicateurs observés : ● "After 75 minutes": The interval includes all betting Events and Market.

Issues survenant strictement de 75:00 jusqu'à la fin du temps de match. Tout événement survenant jusqu'à 74:59 est en dehors de l'intervalle du marché.

● Temps additionnel (arrêts de jeu) : les événements survenant pendant le temps additionnel sont réglés comme ayant eu lieu à la dernière seconde de la dernière minute de cette mi-temps du match.

○ Un but à 45+1' du temps de match est réglé comme survenu à 44:59 (45e minute) du temps de match.

○ Un but à 90+3' du temps de match est réglé comme survenu à 89:59 (90e minute) du temps de match. Pour éviter toute ambiguïté, le temps additionnel n'est pas inclus dans les marchés d'une seule minute ou les intervalles d'une minute ou moins, sauf indication contraire expresse.

Exemple 1 (la règle 15:00) : le pari est placé sur « But entre 1-15 min ».

● Un but est marqué à 14:59 du temps de match : résultat : le pari est gagnant.

● Un but est marqué à 15:00 du temps de match : résultat : le pari est perdu. Le but a été marqué au début de la 16e minute du match.

Exemple 2 (total après 75 minutes) : le pari est placé sur « Plus de 2.5 buts après 75 minutes ».

● Le 3e but est marqué à 74:59 du temps de match : résultat : le pari est perdu. Le 3e but est marqué à 75:00 du temps de match : résultat : le pari est gagnant.

Exemple 3 (marché d'une seule minute) : pari sur « But à la 15e minute » (couvre la période exacte de 14:00 à 14:59).

● But marqué à 14:59. Résultat : le pari est gagnant.

● But marqué à 15:00. Résultat : le pari est perdu (c'est le début de la 16e minute).

Noms et indicateurs observés : 5.10. Dynamic & Event Markets.

Ces marchés permettent de parier sur des occurrences spécifiques ou l'atteinte de jalons spécifiques pendant le match.

Noms et indicateurs observés : 5.10.1. Race to X (Points, Goals, Corners, etc.).

Le marché permet de parier sur l'équipe ou le participant qui sera le premier à atteindre un total spécifique d'une occurrence prédéfinie avant la fin du match ou dans une période spécifiée.

● Règlement : le pari est réglé comme gagnant dès qu'un participant atteint le nombre spécifié.

● La condition « Aucun des deux » : si le total spécifié n'est pas atteint avant la fin du match ou de la période spécifiée et qu'aucun marché « Aucun des deux » ou « Aucun » n'a été proposé, tous les paris sur ce marché sont déclarés annulés.

Noms et indicateurs observés : 5.10.2. Next Occurrence (Next Goal, Next Point, Next Scorer).

Le marché permet de parier sur le participant qui sera responsable du tout prochain événement spécifique du match tel que défini dans la description du marché.

La règle « Aucun événement » : si le match se termine ou si la période spécifiée expire avant que l'événement concerné ne survienne, le pari est annulé, sauf si une option « Aucun autre but/point » (ou similaire) était disponible à la sélection.

Noms et indicateurs observés : 5.10.3. Chronological Events.

Le marché permet de parier sur l'équipe ou le participant qui sera le « Premier » ou le « Prochain » à réaliser un événement spécifique (par ex. premier carton, premier corner, premier penalty).

Règlement : Le règlement du Marché est basé sur l'ordre chronologique dans lequel l'Événement mentionné dans la description du Marché se produit selon les données officielles du Match. Règle des Événements simultanés : S'il n'est pas possible, sans aucun doute raisonnable, de déterminer l'Issue gagnante (par exemple, dans le cas où des joueurs de différentes Équipes se voient montrer une carte simultanément lors de la même interruption de jeu), tous les Paris concernés seront Annulés.

Noms et indicateurs observés : 5.11. Outright & Comparison Markets.

Ces marchés portent sur les résultats finaux d'un tournoi, d'une ligue ou d'une compétition spécifique, plutôt que sur un seul match.

Noms et indicateurs observés : 5.11.1. Outright (Winner).

Le Marché permet de parier sur le vainqueur d'une compétition, d'un tournoi ou d'une ligue spécifique.

Règlement : le Marché est réglé sur la base du classement final officiel ou du podium au moment de la conclusion de l'Événement.

Règle du non-partant : si un participant inscrit sur le Marché ne prend aucune part à la compétition (par exemple, se retire avant le début du tournoi), les paris impliquant ce participant sont Nuls, sauf si les règles spécifiques aux sports en disposent autrement.

Noms et indicateurs observés : 5.11.2. Place (Top Finish).

Le Marché permet de parier sur le fait qu'un participant termine l'Événement dans une plage de positions spécifiée du classement final (par exemple, Top 3, Top 5, Top 10).

Règlement : les Paris sur le Marché sont réglés comme gagnants tant que le participant termine dans la plage définie (par exemple, 2e place pour un marché « Top 3 »).

Noms et indicateurs observés : 5.11.3. Head-to-Head (H2H).

Le Marché permet de parier sur une comparaison entre deux participants spécifiques - lequel des deux obtiendra une meilleure position finale ou un meilleur résultat dans un Événement.

Règlement : si un participant termine à une position supérieure à celle de l'autre selon le

Résultat officiel de l'Événement, les Paris sur le participant terminant à la position la plus élevée gagnent.

Les deux doivent commencer : pour que le Pari soit valable, les deux participants doivent commencer l'Événement. Si l'un ou les deux ne participent pas, le Marché est Annulé.

Noms et indicateurs observés : 5.11.4. Triple-Head.

Le Marché permet de parier sur lequel des trois participants listés obtiendra le meilleur résultat parmi eux. Si un participant termine à une position supérieure aux autres selon le Résultat de l'Événement, les Paris sur le participant terminant à la position la plus élevée sont gagnants.

Règle de participation : les trois participants doivent prendre le départ de l'Événement pour que le Pari soit

valable ; dans le cas contraire, les Paris sur ce Marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 5.12. Special Team Markets.

Ces Marchés permettent de parier sur des conditions de performance spécifiques pour une Équipe ou un participant pendant un Événement.

Noms et indicateurs observés : 5.12.1. Team to Score First and Win.

Le Marché permet de parier sur le fait que l'Équipe désignée marquera le tout premier but (point et autre type de métrique de score) du Match et remportera également le Match.

● Règlement : les deux conditions doivent être remplies pour que le Pari soit gagnant.

● La règle « Aucun but » : si le Match se termine par un score nul 0:0, tous les Paris sur ce Marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 5.12.2. Clean Sheet.

Le Marché permet de parier sur le fait qu'une Équipe spécifique n'encaissera pas un seul but pendant tout le Match (Temps réglementaire).

● Sélection de marché « Oui » : l'équipe désignée doit garder son score à zéro face à l'équipe adverse désignée (par ex., le Match se termine 1:0, 0:0, 3:0).

● Sélection de marché « Non » : l'Équipe désignée encaisse au moins un but.

Noms et indicateurs observés : 5.12.3. Team to Win From Behind.

Le Marché permet de parier sur le fait qu'une Équipe spécifique mentionnée dans la description du Marché remportera le Match après avoir été menée d'au moins un but à un moment quelconque de l'Événement.

● Condition de gain : l'Équipe doit être menée (par ex., 0:1, 1:2) à un moment donné, mais le résultat final doit être une victoire pour elle.

● Matchs nuls/Défaites : si l'Équipe réalise une remontée mais n'obtient qu'un match nul, le Pari est perdant.

Noms et indicateurs observés : 5.12.4. Team to Win All Halves/Periods (e.g., "Win Both Halves").

Le Marché permet de parier sur le fait qu'une Équipe marquera plus de buts que son adversaire dans chaque période stipulée du Match, prise séparément.

● Calcul indépendant : aux fins de ce Marché, chaque mi-temps/période est traitée comme un « mini-match » distinct commençant à 0:0.

● Règlement : pour qu'un Pari soit réglé comme gagnant, l'équipe mentionnée dans la

description du Marché doit « remporter » la première mi-temps et « remporter » la seconde mi-temps de manière indépendante.

Noms et indicateurs observés : Example (Team A Win Both Halves):.

Scénario A : score de la 1re mi-temps : 1:0 (l'Équipe A remporte la mi-temps). Score de la 2e mi-temps : 1:0 (Score final 2:0. L'Équipe A remporte la mi-temps).

Résultat : les Paris placés sur le Marché sont réglés comme gagnants.

Scénario B : la 1re mi-temps se termine 2:0. La 2e mi-temps se termine 0:0 (Score final 2:0).

Résultat : les Paris placés sur le Marché sont réglés comme perdants, car l'Équipe A n'a pas « remporté » la seconde mi-temps ; il y a eu match nul.

Noms et indicateurs observés : 5.13. Additional Market Definitions; 5.13.1. Injury Time (Stoppage Time).

Toute référence au « Temps additionnel » dans un Marché renvoie à la durée affichée par l'officiel désigné (par ex., le panneau du quatrième arbitre) et non à la durée effective du match.

Noms et indicateurs observés : 5.13.2. Awards (Man of the Match, MVP, etc.).

Le règlement des paris sur des marchés tels que « Homme du match », « Joueur le plus utile » (MVP), etc., se fonde uniquement sur le fait de savoir si et à qui les récompenses respectives sont attribuées selon la décision officielle de l'organisateur de l'événement, sauf mention contraire expresse dans le marché.

Noms et indicateurs observés : 6. Events and Resulting; 6.1. Result Determination & Finality.

6.1.1. Données informatives (dates, heures et scores en direct) : les dates, heures, en direct

les scores, chronomètres et statistiques de match des Événements publiés dans le Sportsbook sont strictement à titre informatif. Ni le Sportsbook ni l'Opérateur ne garantit l'exactitude de ces informations. Une heure ou une date indiquée de manière erronée dans la description du Marché ne constitue pas un motif valable d'annulation des paris, à l'exception des Paris tardifs. Des dates ou heures indiquées de manière erronée, ou des scores, chronomètres ou statistiques en direct, ne constituent pas des motifs valables d'annulation des Paris.

6.1.2. Base du règlement Tous les Paris sur un Événement (y compris tous les Marchés au sein d'un tel Événement) sont réglés après l'achèvement de l'Événement concerné et l'annonce du

Résultat officiel.

● Calendrier du Résultat : le Résultat officiel est déterminé à la date d'achèvement de l'Événement, sauf si l'instance dirigeante fournit le Résultat à une date ultérieure.

● Autorité de l'instance dirigeante : le Résultat officiel tel que déterminé par l'instance dirigeante de l'Événement est définitif aux fins du règlement, sauf disposition contraire expresse des présentes Règles de paris.

● Événements non officiels : les paris sur des événements en dehors des compétitions professionnelles officielles (par exemple, matchs amicaux ou d'exhibition) sont réglés sur la base des informations fournies par l'organisateur spécifique de l'événement.

Noms et indicateurs observés : 6.1.3. No Recognition of Protests (The "First Official Result" Rule) For.

aux fins du règlement, le Sportsbook ne reconnaît que le résultat obtenu sur le terrain de jeu. Toute décision ultérieure contestée, annulée ou infirmée (en raison de dopage, de recours techniques ou de sanctions disciplinaires) qui modifie le résultat après l'annonce officielle ne sera pas reconnue.

6.1.4. Caractère définitif des règlements (la fenêtre de 72 heures) Les marchés réglés sont définitifs

après 72 heures à compter du règlement. Durant cette période, le Sportsbook peut uniquement corriger des règlements en raison d'une erreur humaine, d'une erreur système ou d'erreurs dans la source de résultats référencée. Après 72 heures à compter du règlement, tous les règlements sont définitifs et aucune demande concernant le règlement ne sera acceptée.

Noms et indicateurs observés : 6.1.5. Changes of Venue.

● Terrain neutre : si un Événement est déplacé vers un site neutre, tous les paris resteront valables, à condition que les équipes à domicile et à l'extérieur soient toujours désignées comme telles.

● Équipes inversées : si les équipes à domicile et à l'extérieur d'un match listé sont inversées (c'est-à-dire si le match est joué sur le terrain de l'équipe à l'extérieur d'origine), les paris placés sur la base de la liste d'origine seront annulés.

● Changement de ville : si un Événement est déplacé vers une autre ville mais que l'équipe à domicile désignée reste inchangée, les paris resteront valables.

6.1.6. Inclusion des prolongations. Tous les Marchés de match DO NOT incluent les prolongations, sauf mention expresse contraire dans le nom du Marché ou dans les Règles spécifiques au sport applicables.

Noms et indicateurs observés : 6.2. Postponements, Cancellations, and Delays.

6.2.1. Événements ne débutant pas à l'heure prévue Si un Événement ne débute pas à l'heure prévue, les règles suivantes s'appliquent :

● Annulation officielle : si un Événement est officiellement annulé avant son début, tous les paris seront annulés.

● Retard : Si l'Événement est retardé et que l'organisateur de l'Événement n'a pas fourni de mises à jour concernant l'heure reprogrammée de l'Événement concerné dans les 12 heures suivant son heure de début initialement prévue, tous les Paris liés à l'Événement concerné sont annulés. Si l'organisateur de l'Événement reprogramme l'Événement dans les 12 heures suivant l'heure de début initialement prévue, et que l'Événement commence dans les 48 heures suivant l'heure de début initiale, tous les Paris restent valables.

● Exceptions sportives : Lorsque des règles spécifiques à un sport en disposent autrement, ces règles spécifiques au sport prévalent et le règlement des Paris placés sur l'Événement concerné est déterminé conformément aux règles du sport respectif.

6.2.2. Événements interrompus, reportés ou suspendus Si un Événement a commencé mais est interrompu, reporté ou suspendu, et n'est pas terminé dans les 48 heures suivant son heure de début officielle, tous les Paris placés sur l'Événement concerné sont annulés, avec les exceptions suivantes :

● Périodes réglées : Paris sur des Marchés liés à des périodes, sets, manches ou segments de l'Événement achevés et réglés avant l'interruption ou la suspension (par exemple, 1re mi-temps au football).

● Issues décidées : Marchés dont le Résultat est déjà déterminé par le score officiel au moment de l'interruption ou de la suspension (par exemple, « Total Plus de 2.5 » si 3 buts ont déjà été marqués).

● Événements de longue durée : Marchés liés à des Événements qui, selon leur format officiel, s'étendent normalement au-delà de 30 heures (par exemple, les tournois de golf).

Règlement spécifique au sport : Si les Règles spécifiques au sport en disposent autrement, ces règles prévalent. En l'absence de telles règles, la présente clause régit le Règlement.

Noms et indicateurs observés : 6.2.3. "Unconditionally Determined" Outcomes.

Pour éviter toute ambiguïté, un Pari est considéré comme Déterminé de manière inconditionnelle si aucun Événement futur possible du match ne peut modifier l'issue concernée.

● Exemple 1 (Plus/Moins) : Le Pari porte sur « Total Plus de 2.5 buts ». Le match est interrompu à la 60e minute avec un score de 2:1.

○ Résultat : Le Pari est réglé comme gagnant. Étant donné que 3 buts ont déjà été marqués, l'Issue pertinente pour le Marché s'est déjà produite, que le match se poursuive ou non.

● Exemple 2 (Plus/Moins) : Le Pari porte sur « Total Plus de 2.5 buts ». Le match est interrompu à la 60e minute avec un score de 0:0.

○ Résultat : Le Pari est annulé. L'Issue pertinente pour le Marché n'était pas décidée au moment de l'interruption, mais si le match se poursuivait, le Résultat final pourrait être différent.

● Exemple 3 (1X2) : Le Pari porte sur « Victoire de l'Équipe A ». Le match est interrompu à la 80e minute avec un

score de 3:0.

○ Résultat : Le Pari est annulé. Bien que l'Équipe A ait mené, l'Événement n'a pas été mené à sa durée officielle et le Résultat final du match tel qu'il serait à son terme reste inconnu.

Noms et indicateurs observés : 6.3. In-Play Scores and Period Settlement; 6.3.1. Scores at Time of Placement.

Tout score incorrect affiché pendant le match ou toute correction du score en direct (à l'exception des buts au football et des cartons rouges, qui peuvent entraîner la suspension du Marché) ne constitue pas un motif d'annulation des Paris.

Noms et indicateurs observés : 6.3.2. Independence of Periods.

Les Paris placés sur des Marchés liés à une période spécifique s'appliquent uniquement aux événements survenant au cours de cette période et ne sont pas affectés par les événements des périodes antérieures ou postérieures, sauf si le nom du Marché ou les Règles spécifiques au sport en disposent autrement.

Noms et indicateurs observés : 6.4. Draw Scenarios and Winner Markets; 6.4.1. Outcome when "Draw" is Offered.

Si une Issue Match nul est proposée dans un Marché Vainqueur et que l'Événement se termine par un Match nul, tous les Paris placés sur les équipes en compétition d'un Marché Vainqueur sont réglés comme perdants.

Noms et indicateurs observés : 6.4.2. Outcome when "Draw" is NOT Offered.

Si une Issue Match nul n'est pas proposée dans un Marché Vainqueur et que l'Événement se termine par un Match nul, tous les Paris sur le Marché concerné sont annulés, sauf mention expresse contraire dans les Règles spécifiques au sport applicables.

Noms et indicateurs observés : 6.5. Technical Issues and Forfeits; 6.5.1. Forfeits and Walkovers.

Si un Événement implique un forfait, une victoire par forfait ou toute autre situation où l'Événement est considéré comme terminé sans avoir été joué, tous les Paris sur cet Événement et ses Marchés sont annulés, quel que soit le score attribué par l'organisateur de l'Événement.

Noms et indicateurs observés : 6.5.2. Errors in Names and Leagues.

Les fautes d'orthographe, les erreurs typographiques, les changements de nom d'équipe et les ligues incorrectes ne constituent pas un motif d'annulation d'un Pari, dès lors qu'il est raisonnablement clair quel Événement et quels compétiteurs étaient initialement visés et qu'ils n'ont raisonnablement pas changé, sauf disposition contraire des Règles spécifiques au sport.

6.5.3. Format de match incorrect Si un Événement se déroule avec un nombre incorrect de sections (par exemple, périodes, sets, etc.) ou une durée non standard, et que cet écart n'est pas indiqué dans le Marché, tous les Paris sur cet Événement sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 6.6. Aggregate and Multi-way Markets.

6.6.1. Marchés Total Domicile/Extérieur. Pour le Marché « Score total Domicile/Extérieur d'une ligue sur une journée (ou une semaine dans le cas du football américain) », si tous les Événements de cette journée/semaine dans cette ligue ne sont pas joués jusqu'à leur terme, tous les Paris sur le Marché concerné sont annulés.

● Le « terme » aux fins de la présente clause est défini conformément aux règles de la Section 6.2 (par exemple, joué dans un délai de 48 heures ou selon la durée propre au sport).

Exemple : Dans un Marché « Football Matchday: Home vs Away goals », si 9 matchs sur 10 sont terminés, mais qu'un match est abandonné et non achevé dans le délai de 48 heures à compter de son heure prévue, tous les Paris sur le Marché agrégé seront annulés.

6.6.2. Paris à issues multiples Pour le Marché « Paris à issues multiples », les Paris sont valides, sauf si le Marché précise qu'un concurrent particulier doit participer pour que les Paris soient valides. Si une telle stipulation existe et que le concurrent ne prend pas le départ, tous les Paris sur ce Marché seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 6.6.3. Multi-way Payouts:.

Cette règle s'applique aux Marchés conçus pour plusieurs gagnants (par exemple, « Top 3 Finish »). Le

Le règlement sera basé sur le montant total des Cotes pertinentes pour tous les Marchés où les concurrents concernés terminent clairement dans la plage désignée. Toutefois, en cas d'égalité pour la ou les dernières positions restantes dans un tel Marché (par exemple, trois joueurs à égalité pour la 3e place dans un marché « Top 3 »), les règles du Dead Heat (Section 6.7.2) seront appliquées uniquement aux participants impliqués dans l'égalité.

6.6.4. Sélection « The Field » Si un Marché est proposé avec « The Field » comme option de pari, l'équipe ou le concurrent nommé dans le Marché doit battre tous les autres concurrents pour qu'un Pari sur ce concurrent soit gagnant. Si un concurrent nommé dans le Marché est à égalité pour une victoire, les Paris concernés seront annulés, et les Paris sur « The Field » seront perdus.

Exemple : Dans un Marché « Top Scorer », des Paris sur le Joueur A, le Joueur B et « The Field » (tous les autres joueurs) sont proposés.

● Si le joueur A marque 5 buts et que tous les autres marquent 4 ou moins pendant le même événement, les paris sur le joueur A pour ce marché seront gagnants.

● Si le joueur A et le joueur B marquent tous deux 5 buts (égalité), les paris sur A et sur B seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 6.7. Outright Markets, Racing, and Dead Heat Rules.

6.7.1. Paris à long terme (participation et finalité) Le marché propose des paris sur le vainqueur d'une compétition ou sur un classement spécifique au sein d'un événement.

● Règle du non-partant (remboursement) : si un participant ou une équipe inscrit dans un marché à long terme ne prend aucune part à la compétition (ne prend pas le départ), tous les paris sur les sélections concernées du marché seront annulés.

○ Remarque : si le participant participe à une partie quelconque de l'Événement (par exemple, joue une seconde ou prend le départ d'une série qualificative) puis se retire ou est disqualifié, le Pari reste valable et est réglé comme Perdu.

● Enquêtes des commissaires et décisions en attente : le règlement peut être retardé si le Résultat officiel fait l'objet d'une enquête en cours ou d'une « enquête des commissaires » par l'instance dirigeante. Dans ce cas, le Sportsbook règle les Paris dès la première confirmation officielle.

Noms et indicateurs observés : ● The Podium Rule: All Outright markets are settled based on the official.

Résultat au moment de la présentation sur le podium, de la cérémonie de remise des médailles ou de l'annonce officielle de la récompense.

○ Toute disqualification, tout appel ou toute modification du classement intervenant après le résultat officiel initial (par exemple, en raison d'un dopage ou de violations techniques découvertes des jours plus tard) ne sera pas reconnu aux fins des paris.

● Compétitions écourtées : si un tournoi ou une saison est écourté ou interrompu, les Paris sont réglés selon le vainqueur officiel déclaré par l'instance dirigeante. Si aucun vainqueur officiel n'est déclaré, tous les Paris sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 6.7.2. Dead Heat Rule.

Les règles du dead heat s'appliquent lorsqu'il y a plus d'un vainqueur dans un Événement pour une position spécifique.

Logique de règlement : si plusieurs participants sont à égalité pour une position, aux fins du

règlement, la Mise est divisée par le nombre de participants à égalité pour la position concernée. La portion de la Mise attribuable à la sélection du Marché est réglée aux cotes intégrales comme un Gain ; le reste de la Mise est réglé comme une Perte.

Exemple 1 : 2 Gagnants : Le montant de la mise dans un pari est de $100 à la cote 6.00.

● Deux participants sont à égalité pour la 1e place.

Noms et indicateurs observés : ● Calculation: $100 / 2 = 50$; ● $50 is settled as a Win at 6.00 ($50 x 6.00 = 300$).

● $50 est réglé comme une perte.

● Paiement total : $300.

Exemple 2 : Arrivée dans le top 5 Le montant de la mise dans un pari sur le joueur D est : $100 à la cote 5.00.

● Marché : Arrivée dans le top 5.

● Scénario : Les positions 1, 2, 3 et 4 sont clairement occupées par des joueurs individuels. Cependant, pour la 5e (et dernière) position, cinq joueurs (y compris le joueur D) ont terminé avec exactement le même score/temps.

Noms et indicateurs observés : ● Settlement:.

○ La mise est divisée par le nombre de participants à égalité pour la position gagnante restante -> 100/5 = 20

Noms et indicateurs observés : ○ $20 is settled as a Win at odds 5.00 -> 20 x 5 = 100.

○ $80 est réglé comme une perte.

Noms et indicateurs observés : ● Total Payout: $100; 6.7.2.1. Dead Heat in Combo (Accumulator) Bets.

Si une sélection au sein d'un Pari Combiné est réglée selon les règles du dead heat, les gains potentiels sont ajustés selon le facteur dead heat applicable à cette sélection spécifique.

Noms et indicateurs observés : Example:; ● Total Combo Odds: 2.44; ● Stake: €172.00.

● Événement dead heat : l'une des sélections du combiné a donné lieu à une égalité où 2 participants ont partagé la position 1 (Facteur = 2).

Règlement : si le Pari Combiné concerné est gagnant, les conditions du dead heat s'appliquent à l'ensemble du Pari Combiné. Le calcul peut être exprimé de deux manières équivalentes :

1. Règlement fondé sur l'ajustement de la Mise : (€172.00 / 2) × 2.44 = €209.84 ; ou

Noms et indicateurs observés : 2. Settlement based on Odds Adjustment: €172.00 × (2.44 / 2) = €209.84.

Remarque importante : aux fins des Paris Combinés, la règle du dead heat n'annule pas la sélection du Marché concernée. En revanche, la Mise ou les Cotes (l'une ou l'autre) de ce Pari Combiné sont réduites proportionnellement en fonction du nombre de participants à égalité. Si plusieurs sélections d'un Combiné sont soumises à la règle du dead heat, toutes les réductions s'appliquent cumulativement.

Noms et indicateurs observés : 6.7.3. Head-to-Head (H2H) and Triple-Head Participation A "Head-to-Head".

et/ou « Triple-Head » permet de parier sur une compétition entre deux ou trois participants/Résultats.

● Règle du non-partant : si l'un des concurrents d'un Événement n'a pas pris le départ, le Sportsbook annule les Paris sur ce Marché tête-à-tête.

● Règle des noms exacts : si un marché inclut les noms exacts de l'un des deux compétiteurs, alors tous les compétiteurs listés doivent participer à l'événement pour que le pari soit valable.

6.7.4. Sports de course (F1, MotoGP, cyclisme, etc.) Sauf disposition contraire expresse dans les règles spécifiques au sport concerné, les règles suivantes s'appliquent aux marchés en face-à-face (H2H) en course :

● Meilleure position : si les deux compétiteurs terminent la course, le gagnant est celui qui obtient la position officielle la plus élevée.

● Nombre de tours : si les deux concurrents d'un Événement n'ont pas terminé, le vainqueur de l'Événement est le concurrent ayant parcouru le plus grand nombre de tours.

● Règle du même tour : si les deux concurrents sont éliminés lors du même tour (ou abandonnent lors du même tour), le Sportsbook annule les paris sur ce marché tête-à-tête.

6.7.5. Égalité de position H2H : si les concurrents occupent la même position à la fin de l'événement (par exemple, même temps, mêmes points, même rang) et qu'aucune option « Match nul » ou « Égalité » n'était proposée parmi les sélections du marché, le Sportsbook annule les paris sur ce marché tête-à-tête. Si une option Match nul/Égalité est proposée parmi les sélections du marché, les paris sont réglés selon l'option Match nul/Égalité.

Noms et indicateurs observés : 6.8. Placeholder and Bracket-Based Resulting.

● 6.8.1. Priorité au slot : dans les tournois ou événements où les participants se qualifient via un tableau à élimination ou une phase de groupes, le Sportsbook peut proposer des marchés avant que les participants spécifiques soient confirmés. Dans ce cas, le pari est placé sur la position dans le tableau (slot), indépendamment de l'équipe ou de l'individu qui l'occupera finalement.

● 6.8.2. Confirmation des équipes : une fois les participants officiels à une position du tableau confirmés par l'instance dirigeante du tournoi concerné, les intitulés des concurrents seront mis à jour en conséquence. Aux fins de ce marché, l'identité des participants spécifiques au moment où le pari a été accepté est sans pertinence et n'affecte pas la validité du pari.

● 6.8.3. Changement de participant : si une équipe ou un joueur est remplacé, disqualifié ou substitué par l'organisateur du tournoi après avoir été confirmé pour un slot mais avant le début du match (par exemple, un « Lucky Loser » au tennis ou une équipe de remplacement dans une coupe), tous les paris restent valides et seront réglés en fonction de la performance des concurrents réels du match.

6.8.4. Caractère définitif de la position : le règlement est strictement fondé sur le déroulement officiel du tournoi selon les règles initiales du tournoi concerné. Si, en raison d'une modification des règles du tournoi avant ou pendant celui-ci, le tableau est fondamentalement modifié par rapport à la version initiale (par exemple, le format du tournoi passe d'une élimination directe à un système à poules), le Sportsbook annule tous les paris concernés.

Noms et indicateurs observés : 7. Bet Acceptance, Integrity, and Prohibited Practices; 7.1. Acceptance, Limits, and Right of Refusal; 7.1.1. Discretionary Acceptance.

Tous les Paris sont acceptés ou refusés à la seule discrétion du Sportsbook et sous réserve des présentes Règles et des politiques de gestion des risques du Sportsbook (telles qu'applicables de temps à autre).

Noms et indicateurs observés : 7.1.2. Right to Refuse or Limit.

Le Sportsbook se réserve le droit de refuser, restreindre, annuler ou limiter tout Pari ou toute Mise pour tout Événement, Marché ou Utilisateur Final.

Noms et indicateurs observés : 7.1.3. Maximum Stake Limits.

Les limites maximales de Pari/Mise sont susceptibles d'être modifiées sans préavis écrit, à la discrétion du Sportsbook, pour tout Événement, Marché, Opérateur ou Utilisateur Final individuellement. Ces modifications ne s'appliquent pas aux Paris déjà acceptés.

Noms et indicateurs observés : 7.1.4. Suspension of User IDs.

Le Sportsbook se réserve le droit de suspendre l'acceptation des Paris de tout Utilisateur Final ID sans préavis.

Noms et indicateurs observés : 7.1.5. Live (In-Play) Delay.

L'acceptation des Paris en direct (en jeu) peut être retardée ou temporairement suspendue lors de situations à haut risque (par exemple, coup franc, attaque de 1:1, etc.) à la discrétion du Sportsbook.

Noms et indicateurs observés : 7.2. Errors, Software Faults, and Data Gaps; 7.2.1. General Right to Void due to Error.

Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler des Paris (ou une partie de ceux-ci) ou de suspendre

Règlement jusqu'à la fin d'un procès (y compris judiciaire) en raison d'erreurs ou d'écarts par rapport aux règles lors de l'acceptation.

Noms et indicateurs observés : 7.2.2. Typographical and Visual Errors.

Les paris peuvent être annulés en cas d'erreurs manifestes de logiciel ou de site web, telles que des fautes de frappe dans les événements proposés, les marchés, une divergence de cotes, ou des cotes anormalement (par rapport à la situation du marché des paris en général) élevées/faibles.

Noms et indicateurs observés : 7.2.3. Late Bets (Past-Posting).

Si, pour quelque raison que ce soit, un pari est accepté après le début d'un événement (autre qu'un pari en direct clairement indiqué) ou après sa tenue, le pari sera déclaré nul.

Noms et indicateurs observés : 7.2.4. Known Outcomes and Technical Lag.

Le service de paris sportifs se réserve le droit d'annuler tout pari si le résultat de l'événement ou

du marché était connu au moment où la mise a été placée ou le pari accepté, ou si les cotes n'ont pas été correctement mises à jour en raison de problèmes techniques ou de flux de données retardés.

Noms et indicateurs observés : 7.2.5. Obvious Errors, Limits, and Material Advantage.

Si un marché contient une erreur manifeste dans les cotes ou dépasse les limites du

Marché déterminé par le Sportsbook, les Paris placés sur un tel Marché sont annulés. Les Paris acceptés après le début d'un Événement (autres que les Paris en direct clairement indiqués) restent valables, sauf si l'Utilisateur Final obtient un avantage matériel ou injuste. Dans ce cas, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler le Pari en agissant raisonnablement. Avantage matériel et injuste : pour éviter toute ambiguïté, un avantage injuste ou matériel est considéré comme obtenu dans des scénarios incluant, sans s'y limiter :

● Placement après événement : parier sur un événement (occurrence) déjà survenu (par exemple, un but marqué, un carton rouge infligé, un point gagné) alors que le marché reste ouvert ou que les cotes n'ont pas encore été mises à jour.

● Asymétrie d'information : placer une mise en se fondant sur des informations ou une diffusion nettement en avance sur le flux de données ou les mises à jour de cotes du Sportsbook.

● Erreurs de marché : placer une mise sur des cotes manifestement « bloquées » ou non mises à jour après un

événement important (par exemple, un but marqué, un point gagné, etc.).

● Contournement des limites : dépasser les limites de marché établies au moyen d'exploits techniques ou de placements multiples.

Noms et indicateurs observés : 7.2.6. Software Abuse and Reporting Duty.

L'abus d'erreurs du logiciel de jeu ou d'erreurs de traduction est strictement interdit. Un Utilisateur final qui découvre une erreur dans le logiciel de jeu doit la signaler immédiatement à l'Opérateur. Si un Utilisateur final abuse de telles erreurs, l'Opérateur se réserve le droit de suspendre le compte, de geler les fonds, et le Sportsbook se réserve le droit d'annuler tous les paris acceptés et/ou les paris déjà réglés, si ces paris sont directement liés à l'abus de l'erreur du logiciel de jeu ou de l'erreur de traduction concernée.

Noms et indicateurs observés : 7.2.7. System and Data Malfunctions:.

Le Sportsbook ne saurait être tenu responsable des pertes ou dommages résultant de dysfonctionnements du système, de défauts, de retards, de manipulations ou d'erreurs dans le transfert de données. Les paris affectés par des transactions irrécupérables ou par l'absence de données officielles sensibles au facteur temps sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 7.2.8. Other Incorrect Bets.

Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler des paris dans toute autre circonstance confirmant que le pari est jugé incorrect ou fondé sur des pratiques déloyales, y compris des cotes inexactes ou présentées de manière trompeuse (notamment les « cotes erronées » ou les cotes permutées).

Noms et indicateurs observés : 7.3. Syndicate, Group, and Multiple Account Betting; 7.3.1. Individual Betting Only.

Les utilisateurs finaux ne sont autorisés à parier qu'en tant qu'individus, exclusivement en leur propre nom, pour leur propre compte et à leurs propres risques, en utilisant leurs propres fonds et leur propre prise de décision, sans coordination, sans agir en syndicat, sans opérations de paris automatisées et sans arrangement de compte partagé. Les paris de groupe ne sont pas autorisés. Les paris répétés sur le même résultat effectués par le même utilisateur final ou par des utilisateurs finaux différents peuvent ensuite être déclarés nuls à la seule discrétion du Sportsbook.

Noms et indicateurs observés : 7.3.2. Collusion and Syndicate Detection.

Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler des paris s'il soupçonne raisonnablement une collusion ou une activité de syndicat, y compris dans les cas où plusieurs utilisateurs finaux placent des paris sur le même résultat dans un court laps de temps, même après que le résultat officiel est connu.

Noms et indicateurs observés : 7.3.3. Multiple Accounts and IP Identification.

Le Sportsbook peut refuser des paris ou déclarer nuls des paris déjà acceptés s'ils sont placés depuis plusieurs comptes provenant de la même adresse IP.

Noms et indicateurs observés : 7.4. Integrity, Fixed Matches, and Arbitrage; 7.4.1. Unfair Activity and Withdrawal Suspensions.

En cas de suspicion d'activité déloyale, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari et l'Opérateur se réserve le droit de suspendre toute demande de retrait pendant jusqu'à 31 jours calendaires tant que l'enquête est en cours.

7.4.2. Intégrité et défaillances du système Le Sportsbook peut rendre des événements ou des marchés indisponibles aux paris en cas de suspicion de problèmes d'intégrité, de préoccupations d'équité, de défaillance de jeu ou de système. Dans ces cas, le Sportsbook peut, en agissant de manière équitable, raisonnable et de bonne foi, suspendre les paris sur l'événement ou le marché, retenir le règlement des paris et refuser

l'acceptation de nouveaux paris jusqu'à ce que le problème soit résolu.

Noms et indicateurs observés : 7.4.3. Prohibition of Fixed Matches.

Placer des mises sur des matchs truqués est strictement interdit sur le Sportsbook. Toute tentative de placer une mise sur des événements ou des marchés qui ont été prédéterminés ou manipulés de quelque manière que ce soit porte atteinte à l'intégrité de l'écosystème des paris sportifs et constitue une violation des présentes Règles de paris. Les Utilisateurs finaux reconnus impliqués dans des paris sur des matchs truqués feront l'objet de restrictions immédiates et de l'annulation des paris concernés. Le Sportsbook s'engage à préserver l'intégrité des paris sportifs et applique une tolérance zéro à l'égard des activités qui compromettent le fair-play et la confiance des Utilisateurs finaux. En utilisant le Sportsbook, les Utilisateurs finaux acceptent de s'abstenir de participer à toute forme d'abus lié à l'intégrité des paris et de parier sur des matchs truqués et comprennent que la violation de la présente clause peut entraîner une restriction permanente de parier sur le Sportsbook. Tout litige concernant une implication suspectée dans des paris sur des matchs truqués sera minutieusement examiné par l'équipe du Sportsbook, et les décisions seront prises conformément aux politiques pertinentes. Le Sportsbook encourage les Utilisateurs finaux à signaler toute activité suspecte liée à des matchs truqués à l'équipe d'assistance pour enquête.

Noms et indicateurs observés : 7.4.4. Arbitrage Betting.

Le recours à une stratégie d'arbitrage, qui consiste à exploiter les différences de cotes entre différents bookmakers/sportsbooks pour garantir un profit, est strictement interdit sur le Sportsbook. Nous ne cautionnons aucune forme d'activité de pari visant à manipuler les cotes ou à exploiter des écarts pour garantir un profit. En utilisant nos services Sportsbook, les Utilisateurs finaux acceptent de s'abstenir de recourir à des stratégies d'arbitrage. Les Utilisateurs finaux reconnus se livrant à des paris d'arbitrage feront l'objet d'une annulation immédiate des paris et de restrictions permanentes. Tout litige concernant une activité d'arbitrage suspectée sera résolu à la discrétion du Sportsbook, et les décisions du Sportsbook seront définitives.

Noms et indicateurs observés : 7.5. General Grounds for Voiding and Sanctions.

7.5.1. Pratiques abusives et écarts par rapport aux règles Le Sportsbook se réserve le droit de déclarer nul tout pari ou partie de pari ou de suspendre le règlement lorsque :

● il existe des preuves de pratiques déloyales ou frauduleuses (y compris l'exploitation d'erreurs évidentes, de cotes incorrectes ou « erronées », ou de cotes permutées).

● il y a eu un écart par rapport aux présentes Règles de paris lors du processus d'acceptation du pari.

● d'autres circonstances indiquent raisonnablement que le pari a été placé de manière incorrecte ou en violation des présentes Règles.

Noms et indicateurs observés : 7.5.2. Impact of Sanctions.

Pour éviter toute ambiguïté, toute sanction imposée après la déclaration du résultat officiel (y compris les points de pénalité, les relégations ou d'autres mesures disciplinaires) n'affectera pas le règlement des paris, sauf mention expresse contraire dans les présentes Règles de paris.

Noms et indicateurs observés : 7.5.3. Negative Balances:.

En cas de solde négatif sur le compte d'un Utilisateur final, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari en cours, que ces paris aient été ou non placés au moyen de fonds issus d'une erreur.

Noms et indicateurs observés : 7.6. Related Contingencies (Related Outcomes).

Dans les paris combinés (accumulateurs, paris combinés, multis). Si un pari combiné comporte deux marchés ou

plus présentant des éventualités liées (résultats liés), ces paris combinés seront déclarés nuls. Exemple : l'Utilisateur final place une mise sur un pari combiné « Barcelone remporte la Liga » associé à « Barcelone gagne le match décisif ». Les deux résultats portent sur le même événement et la même essence ; le pari combiné concerné sera donc nul.

7.7. Paramètres de pari (variations de cotes).

Les options suivantes peuvent être proposées à l'Utilisateur final concernant l'acceptation des variations de cotes :

● Accepter toute variation de cotes : les paris sont acceptés que les cotes augmentent ou diminuent entre le placement de la mise et l'acceptation du pari (par défaut).

● Accepter les variations de cotes à la hausse : les paris sont acceptés uniquement si les cotes augmentent entre le placement de la mise et l'acceptation du pari.

● Ne pas accepter les variations de cotes : les paris ne seront pas acceptés si une variation de cote survient après le placement de la mise, sauf reconfirmation par l'Utilisateur final.

Noms et indicateurs observés : 8. Bonuses.

8.0. Les paris liés aux bonus et leur règlement sont soumis aux présentes Règles de paris ; toutefois, les conditions complètes régissant les bonus (y compris l'éligibilité, les exigences de mise et les conditions de retrait) sont déterminées par l'Opérateur et énoncées dans les Termes et Conditions de l'Opérateur.

8.1. Les « paris système » sont exclus de toute contribution aux exigences de mise liées à un bonus.

8.2. Comboboost.

Noms et indicateurs observés : 8.2.1. Number of selections = Multiplier; Number of selections; Multiplier.

2 1.01

3 1.02

4 1.04

5 1.05

6 1.07

7 1.1

8 1.15

9 1.17

10 1.2

11 1.25

12 1.3

13 1.35

14 1.4

15 1.45

16 1.5

17 1.65

18 1.75

19 1.85

20 2

8.2.2. Le montant final du bonus est calculé sur la base des cotes finales du pari combiné une fois toutes les sélections de marché réglées.

8.2.3. Les paris encaissés ne sont pas éligibles au Comboboost.

8.2.4. La disponibilité et les conditions du ComboBoost sont déterminées à la discrétion du Sportsbook.8.2.5. Le Comboboost est disponible uniquement pour les sélections de marché dont les cotes minimales sont de 1.50.

8.2.5. Le Comboboost est disponible uniquement pour les sélections de marché dont les cotes minimales sont de

1.50.

Noms et indicateurs observés : 8.3. Freebet, freemoney, bet no risk.

8.3.1. Freebet - Dans un Freebet, seuls les gains nets sont crédités par l'Opérateur sur le compte de l'Utilisateur final (la mise n'est pas remboursée).

Exemple : Freebet de 5 à des cotes de 3.5 → paiement = (5 × 3.5) – 5 = 12.5.

8.3.2. Freemoney - Dans un pari Freemoney, la mise et les gains sont tous deux crédités.

Exemple : Freemoney de 5 à des cotes de 3.5 → paiement = 5 × 3.5 = 17.5.

8.3.3. Pari sans risque. Un Pari sans risque fonctionne comme un pari standard ; toutefois, si le pari est perdu, la mise est remboursée.

Noms et indicateurs observés : II. Special rules for sports; 1. Soccer:; Soccer Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes footballistiques courants et ne constituent pas les critères définitifs pour le Règlement des Paris. Pour les règles de Règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de Règlement Générales et Spécifiques au Sport applicables.

● Match abandonné : un match qui a commencé mais qui s'est arrêté avant son terme et qui n'est pas repris dans le délai défini dans les présentes Règles de paris.

● Passe décisive : la dernière passe ou le dernier contact avec le ballon d'un joueur qui conduit directement à un but marqué par un coéquipier.

● Cartons : terme désignant les cartons disciplinaires (jaune ou rouge) infligés par l'arbitre à des personnes pendant un match.

● Points de carton : représentation numérique de la quantité de cartons disciplinaires infligés pendant un match à des fins de paris, calculée conformément aux règles spécifiques du Marché.

● Corner : méthode de reprise du jeu lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en dehors de la cage de but) après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante.

● Clean Sheet : un Marché dans lequel une équipe empêche l'équipe adverse de marquer le moindre but pendant le match.

● Coup franc : méthode de reprise du jeu à la suite d'une infraction, qui peut être directe ou indirecte.

● Faute : toute infraction aux lois du jeu sanctionnée par l'arbitre par un coup franc ou un penalty.

● But : lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, à condition qu'aucune infraction n'ait été commise par l'équipe attaquante.

● Sortie de but : méthode de reprise du jeu lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en dehors de la cage de but) après avoir été touché en dernier par un joueur attaquant.

● Temps additionnel / arrêts de jeu : minutes ajoutées à la fin de chaque mi-temps par l'arbitre pour compenser le temps perdu en raison des remplacements, des blessures ou d'autres interruptions.

● Intervalles : segments temporels spécifiques d'un match (par ex., 00:00 à 14:59) utilisés pour le règlement des marchés liés au temps.

● Coup d'envoi : méthode de démarrage du jeu au début de chaque mi-temps ou de reprise du jeu après qu'un but a été marqué.

● Terrain neutre : un stade où se déroule un Match et qui n'est le terrain d'aucune des deux équipes participantes.

● Résultat officiel : Le score final ou l'issue d'un match tel que déterminé et officiellement déclaré par l'organe directeur ou l'organisateur de la compétition compétent et utilisé aux fins du règlement.

● Prolongation (temps additionnel) : Deux périodes de jeu supplémentaires (généralement 15 minutes chacune) jouées après le temps réglementaire pour déterminer un vainqueur après une égalité à l'issue du temps réglementaire

● Hors-jeu : Une infraction où un joueur est pris en position de hors-jeu au moment où le ballon lui est joué, signalée par l'arbitre.

● But contre son camp : Un but crédité à un joueur qui met accidentellement le ballon dans le filet de sa propre équipe.

● Passe : Tout ballon joué intentionnellement d'un joueur à un autre coéquipier.

● Penalty : Un tir de 11 mètres accordé à l'équipe attaquante pour une faute commise par la défense dans sa propre surface de réparation pendant le Temps Réglementaire ou les Prolongations.

● Séance de tirs au but : Une série de tirs effectués depuis le point de penalty après la prolongation pour déterminer un vainqueur dans une compétition à élimination directe.

● Match reporté : Un match qui ne commence pas à sa date et à son heure officiellement prévues telles que définies dans les présentes règles de paris.

● Temps réglementaire : La durée standard de 90 minutes d'un match (deux mi-temps de 45 minutes) plus tout temps additionnel pour blessure/arrêt de jeu ajouté par l'arbitre.

● Arrêt : Un gardien de but empêchant le ballon d'entrer dans le filet avec n'importe quelle partie de son corps après un tir intentionnel de l'adversaire.

● Tir : Toute tentative claire de marquer un but par un joueur dirigeant le ballon vers le but adverse.

● Tir cadré : Une tentative de but qui entre dans le filet, ou qui serait entrée dans le filet sans un arrêt du gardien de but ou un blocage par un défenseur « dernier homme ».

● XI titulaire : Les onze joueurs sélectionnés par chaque équipe pour commencer le match sur le terrain au moment du coup d'envoi.

● Remplaçant : Un joueur inclus dans la composition officielle du Match mais qui ne commence pas le match et peut entrer sur le terrain de jeu plus tard pour remplacer un autre joueur pendant le match.

● Tacle : Un duel où un joueur touche le ballon et réussit à en prendre possession ou à le dégager d'un adversaire.

● Rentrée de touche : Une méthode de reprise du jeu lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de touche (ligne latérale).

● Se qualifier : Le résultat d'une équipe ou d'un joueur qui progresse au tour suivant d'une compétition spécifique (inclut les Prolongations et les Séances de Tirs au But si nécessaire).

● VAR (Arbitre Vidéo Assistant) : Un processus officiel où l'arbitre principal révise une décision à l'aide d'images vidéo.

● Montants (Poteau/Barre transversale) : Une situation où le ballon touche le poteau ou la barre transversale et reste en jeu.

● xG (Buts Attendus) : Une estimation statistique des chances de marquer des buts basée sur des données historiques. Cette métrique est fournie à titre informatif uniquement et n'est pas utilisée pour le règlement sauf mention explicite.

Noms et indicateurs observés : General Soccer Rules.

1.1. Les paris sur le Résultat d'un match seront réglés sur la base de deux mi-temps du nombre de minutes prévu chacune (généralement 90 minutes, composées de deux mi-temps de 45 minutes chacune), y compris tout temps additionnel/arrêt de jeu ajouté par l'arbitre. Cela n'inclut pas les périodes de prolongation ni les séances de tirs au but, sauf mention expresse.

● Séparation des mi-temps : Chaque mi-temps doit être jouée dans sa durée prévue complète (par ex., 45 minutes). Tout temps additionnel/arrêt de jeu ajouté par l'arbitre est réputé faire partie de la mi-temps concernée à laquelle il est ajouté et ne peut être ajouté à la durée de la seconde mi-temps pour satisfaire à l'exigence de 90 minutes.

● Matchs interrompus : Si un match est interrompu avant l'achèvement de la durée prévue (par ex., 45 minutes pour chaque mi-temps), le règlement sera régi par la Règle 6.2.2 des Règles Générales, indépendamment de toute décision ultérieure d'un organe directeur de valider le score comme résultat final ou de déclarer le match terminé.

● Condition de validation : pour qu'un match soit considéré comme complet aux fins du règlement, la durée totale prévue de chaque mi-temps doit être jouée sur le terrain, sauf disposition contraire prévue à la Règle 6.2.2.

1.2. Si le format du match a été modifié, le Sportsbook annule tous les paris concernés.

1.3. Si un match amical s'est terminé par décision de l'arbitre avant la durée prévue (par exemple avant 80 minutes de jeu), le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris.

1.4. Les buts contre son camp ne seront pas pris en considération aux fins du règlement des marchés « Buteur à tout moment », « Joueur marquant X buts », « Prochain buteur » ou de marchés similaires spécifiques à un joueur et seront ignorés. Pour les Marchés où la séquence ou la numérotation des buts est spécifiée (y compris les marchés spécifiques à une équipe), les buts contre son camp ne comptent pas dans la séquence de numérotation des buts. Exemple 1 : Si le score officiel est 1-0 et que le deuxième but marqué est un but contre son camp, le marché « Prochain buteur (But 2) » sera réglé sur la base du prochain but éligible qui n'est pas contre son camp. Exemple 2 : Si le premier but d'une équipe dans un match est un but contre son camp, le marché « 1er buteur (Équipe X) » restera actif et sera réglé sur la base du prochain but éligible qui n'est pas contre son camp marqué par un joueur de cette équipe.

1.5. Si le Marché a été ouvert avec un carton rouge manquant ou incorrect, le Sportsbook se réserve le droit

d'annuler les Paris du Marché concerné dans la mesure où ces Paris sont affectés par le carton rouge manquant ou incorrect.

1.6. Si un événement en cours de jeu ou un temps de match incorrect a été affiché dans le Sportsbook et que cet écart a eu un impact matériel sur les Cotes, le Sportsbook se réserve le droit de déclarer les paris concernés Nuls.

1.7. Si un score erroné est saisi dans le tableau d'affichage du Sportsbook, le Sportsbook se réserve le droit de déclarer nuls tous les Paris placés pendant la période durant laquelle le score incorrect a été affiché.

1.8. Si les noms des équipes ou le tournoi sont affichés de manière incorrecte dans le Sportsbook, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les Paris concernés.

1.9. Les marchés d'intervalle seront réglés sur la base du temps de match tel que fourni par les sources de données du Sportsbook. En cas d'indisponibilité, les informations de diffusion TV et l'horloge du match pourront être utilisées.

1.10. Les marchés de buts par intervalle sont réglés sur la base du moment où le ballon franchit la ligne de but, et non du moment où le tir est effectué.

1.10.A. Les marchés d'intervalle seront réglés sur la base du temps de but annoncé par la diffusion TV. Si cela n'est pas disponible, le temps selon l'horloge du match est pris en compte.

1.11. L'utilisation de l'assistant vidéo à l'arbitrage (VAR) (« Video Review ») est considérée comme officielle lorsqu'elle est confirmée par l'arbitre au moyen d'un signal de révision formel (par exemple, dessiner un rectangle en l'air) ou en examinant l'incident sur le moniteur au bord du terrain. N.B. La notification « Goal Check » sur le tableau d'affichage, ou des gestes informels (tels que la main à l'oreille par l'arbitre) ne constituent pas une révision officielle VAR. Les conversations entre les arbitres et leurs associés ne sont pas non plus prises en compte pour les révisions officielles VAR. Plus d'informations sur le système officiel de révision vidéo (VAR) dans FIFA.

1.12. Les marchés de penalty seront réglés en fonction du moment où l'arbitre accorde le penalty, y compris les décisions confirmées via VAR.

1.13. Les penaltys accordés mais non tirés ne sont pas pris en compte.

1.14. Changements de lieu. Si un match est déplacé vers un lieu neutre, tous les paris restent valables. Si les équipes à domicile et à l'extérieur d'un match programmé sont inversées (l'équipe à domicile joue à l'extérieur et inversement), les paris placés sur la sélection du marché d'origine seront annulés.

Noms et indicateurs observés : Statistical Markets Rules; 1.15 Corners Markets; 1.15.1 Settlement Sources & Priority.

Les marchés Corners seront réglés sur la base des preuves visuelles de la diffusion officielle du match et/ou des données de reportage en temps réel du match fournies par les fournisseurs de données du Sportsbook. En cas de divergence entre ces sources et les statistiques publiées sur les sites officiels de la ligue ou de la compétition, les preuves visuelles et/ou les résultats du match et les données d'événement des fournisseurs de données du Sportsbook prévaudront aux fins du règlement.

● Caractère définitif : Le règlement déterminé conformément à la présente règle est définitif. Les corrections, modifications ou divergences ultérieures sur des sites tiers ou officiels ne sauraient constituer un motif de nouveau règlement d'un Pari.

● Corners : Seuls les corners effectivement tirés sont pris en compte pour le règlement des Paris concernés. Tout corner accordé mais non tiré est ignoré.

Noms et indicateurs observés : 1.15.2. Awarded vs. Taken Rule.

● Règle générale : Seuls les corners effectivement tirés (exécutés) sont pris en compte pour le règlement. Un corner accordé mais non tiré avant la fin de la mi-temps ou du match est ignoré.

● Exceptions : les marchés spécifiquement liés à des intervalles de temps (par exemple, « Corner accordé dans les 1/5 prochaines minutes ») sont réglés en fonction du moment où l'arbitre accorde le corner, que celui-ci soit ensuite tiré ou non.

Noms et indicateurs observés : 1.15.3. Re-taken Corners.

Les marchés d'intervalle de corners sont réglés en fonction du moment où le corner est accordé et non du moment où il a été tiré. Les corners accordés mais non tirés ne comptent pas. Un corner retiré compte comme un seul corner aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 1.15.4 Interval & Timestamp Logic.

Pour les marchés basés sur des intervalles (par exemple, intervalles de 1 minutes ou de 5 minutes), le règlement est déterminé par l'horodatage auquel le corner est accordé par l'arbitre, et non au moment où il est tiré.

● intervalles de 1 minutes : 1:00–1:59, 2:00–2:59, etc.

● intervalles de 5 minutes : 1:00–5:59, 6:00–10:59, etc.

Noms et indicateurs observés : 1.15.5. Unconditionally Determined (Interrupted Matches).

Le Sportsbook applique le principe « Inconditionnellement déterminé » tel que défini à la Section 2.17. Si un match est abandonné, tout Marché des corners dont l'issue est déjà déterminée (par exemple, « Total corners plus de 8.5 » alors que 9 corners ont déjà été tirés) sera réglé conformément au résultat. Les Marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés conformément à la Règle 6.2.2.

Noms et indicateurs observés : 1.16 Bookings (cards) markets; 1.16.1 Settlement Sources & Priority.

Les Marchés des cartons seront réglés sur la base des preuves visuelles de la diffusion officielle du match et/ou des données de reportage en temps réel fournies par les fournisseurs de données du Sportsbook. En cas de divergence entre ces sources et les statistiques publiées sur les sites officiels des ligues ou compétitions, les preuves visuelles et/ou les résultats du match et les données d'événement des fournisseurs de données du Sportsbook prévaudront aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 1.16.2. Card Counting (Standard Markets).

Pour la plupart des marchés, un carton jaune compte pour 1 et un carton rouge ou jaune-rouge (deuxième avertissement) compte pour 2. Le deuxième carton jaune d'un même joueur est ignoré aux fins du règlement. Par conséquent, un même joueur peut recevoir un maximum de 3 points de carton.

Noms et indicateurs observés : 1.16.3. Market Duration.

Tous les paris sont réglés sur la base des cartons affichés pendant le temps réglementaire (90 minutes plus le temps additionnel), tels que déterminés par les sources de règlement définies à la règle 1.16.1. Tout carton affiché après le coup de sifflet du temps réglementaire est ignoré.

Noms et indicateurs observés : 1.16.4. Half-time and Stoppage Periods.

Aux fins des marchés sur les avertissements, les cartons affichés pendant l'intervalle de mi-temps sont attribués à la 2e mi-temps aux fins du règlement, à condition que le joueur recevant le carton ait été inscrit comme participant actif au match au début de la seconde mi-temps.

Noms et indicateurs observés : 1.16.5. Eligible Participants (Non-Players).

Seuls les cartons affichés à des joueurs participant officiellement au match (y compris ceux présents sur le terrain

de jeu ou temporairement hors du terrain pendant les intervalles normaux du match, tels que la mi-temps) sont pris en compte aux fins du règlement. Les cartons affichés aux entraîneurs, au personnel d'encadrement ou aux joueurs ne participant pas au match (par exemple, les remplaçants non utilisés) ne sont pas pris en compte.

1.16.6. Système de points d'avertissement Dans les marchés utilisant le système de points, le nombre de points suivant est attribué :

● Carton jaune : 10 points.

● Carton rouge ou jaune-rouge : 25 points.

● Points maximum par joueur : 35 points (10 pour le premier jaune et 25 pour le rouge/jaune-rouge ultérieur).

Noms et indicateurs observés : 1.16.7. Intervals and Timestamps.

Les marchés sur l'intervalle d'avertissement (par exemple, « Carton dans les 1/5 prochaines minutes ») sont réglés sur la base de l'heure à laquelle le carton est affiché par l'arbitre, et non de l'heure à laquelle la faute/infraction réelle a été commise.

Noms et indicateurs observés : 1.16.8. Exceptions for Specific Markets (Color-Independent).

Pour des marchés spécifiques tels que l'équipe recevant le prochain carton ou l'équipe recevant le plus de cartons, chaque événement de carton est compté comme 1 carton, quelle que soit sa couleur (jaune ou rouge).

Noms et indicateurs observés : 1.16.9. Natural Conclusion (Abandoned Matches).

Si un match est abandonné (conformément à la règle 6.2.2), les marchés dont le résultat a déjà été déterminé de manière inconditionnelle au moment de l'abandon sont réglés. Tous les autres marchés liés au match sont déclarés nuls.

Noms et indicateurs observés : 1.16.10. Bookings 1X2 (Most Bookings).

Ce marché permet de prédire quelle équipe recevra le plus de cartons pendant le match, selon la logique de comptage définie à la règle 1.16.2. Ce marché utilise une méthode de comptage simplifiée et n'applique pas le système de points d'avertissement défini à la règle

1.16.6.

● « 1 » (Domicile) : L'équipe à domicile se voit créditer plus de cartons que l'équipe à l'extérieur.

● « X » (Match nul) : Les deux équipes se voient créditer un nombre égal de cartons.

● « 2 » (Extérieur) : L'équipe à l'extérieur se voit créditer plus de cartons que l'équipe à domicile.

Logique de règlement : Aux fins de ce marché, les cartons sont pondérés comme suit :

● Carton jaune = 1 carton.

● Carton rouge (direct ou jaune-rouge) = 2 cartons.

● Maximum par joueur = 3 cartons (par exemple, un joueur recevant un carton jaune puis un carton rouge direct se voit créditer 1 + 2 = 3 cartons).

Exemple : Si l'équipe à domicile reçoit 1 carton rouge (compté comme 2 cartons) et l'équipe à l'extérieur reçoit 2 cartons jaunes (1+1 = 2 cartons), le résultat obtenu est « Match nul (X) ».

Noms et indicateurs observés : 1.17 Team Stats Markets; 1.17.1. Priority of Sources.

Tous les marchés de cette section (Statistiques d'équipe) sont réglés selon l'ordre de priorité strict des sources suivant :

1. Source officielle (site officiel de la ligue ou de la compétition).

2. WhoScored (Football Statistics | Football Live Scores | WhoScored.com).

Noms et indicateurs observés : 3. 365 Scores (.

4. Sofascore (Football Live Scores, Fixtures & Odds | Sofascore | Championship League, Premier League). Cet ordre est définitif. Si une source de priorité supérieure fournit les données, les sources de rang inférieur sont ignorées. Le règlement se fonde sur la publication officielle initiale ; les modifications ultérieures (décisions disciplinaires, etc.) ne constituent pas des motifs de nouveau règlement. Cette hiérarchie des sources s'applique exclusivement aux marchés de Statistiques d'équipe. Pour les autres marchés statistiques (par exemple, corners, avertissements), le règlement suit les règles spécifiques définies dans les sections concernées.

Noms et indicateurs observés : 1.17.2. General Settlement Logic.

● Marchés 1X2 : Pariez sur l'équipe qui obtiendra le plus grand nombre de la statistique spécifiée pendant le temps réglementaire.

● Marchés Total : Pariez sur le point de savoir si le total combiné des deux équipes (ou le total d'une équipe spécifique) sera supérieur ou inférieur à la ligne spécifiée.

● Limitation du champ d'application : Les marchés de cette section se réfèrent strictement aux statistiques au niveau de l'équipe. Les marchés sur la performance individuelle des joueurs sont régis par la section Paris sur les joueurs.

● Règlement : Tous les marchés statistiques de cette section sont réglés strictement conformément à la priorité des sources définie à la règle 1.17.1.

Noms et indicateurs observés : 1.17.3. Offsides.

Un hors-jeu n'est compté aux fins du règlement que s'il est officiellement accordé par l'arbitre et entraîne une reprise du jeu.

1.17.3.1. Moment de la décision : les hors-jeu sont réglés en fonction du moment où l'arbitre prend la décision. Cette règle s'applique à toutes les situations d'assistance vidéo à l'arbitrage (VAR), quel que soit le moment où l'infraction réelle s'est produite.

1.17.3.2. Exigence de validation : un hors-jeu n'est comptabilisé aux fins du règlement que si un coup franc est ensuite accordé (ou si le jeu est officiellement relancé en raison de la décision de hors-jeu).

Noms et indicateurs observés : 1.17.4. Shots.

Total des tentatives de but, y compris les tirs cadrés, les tirs non cadrés et les tirs contrés.

Noms et indicateurs observés : 1.17.5. Shots on Goal (Target).

Tentatives qui entrent dans le filet, ou qui y seraient entrées sans un arrêt du gardien de but ou un blocage du « dernier homme ».

Noms et indicateurs observés : 1.17.6. Throw-ins.

Nombre total de touches accordées et exécutées. Les touches accordées mais non exécutées ne sont pas prises en compte.

Noms et indicateurs observés : 1.17.7. Fouls.

Toute infraction sifflée par l'arbitre comme faute.

Noms et indicateurs observés : 1.17.8. Saves.

Toute intervention intentionnelle d'un gardien de but pour empêcher un but.

Noms et indicateurs observés : 1.17.9. Goal Kicks.

Nombre total de coups de pied de but accordés et exécutés. Les coups de pied de but accordés mais non exécutés ne sont pas pris en compte.

1.17.10. Total des passes Nombre total de passes tentées par une équipe pendant le temps réglementaire.

● Logique de comptage : inclut les passes réussies et non réussies.

● Exclusions : la classification des passes et les exclusions suivent la méthodologie de la source de données désignée conformément à la règle 1.17.1.

1.17.11. Marchés spéciaux et combinés Si un marché « Spécial » ou « Combiné » comprend une ou plusieurs composantes statistiques (par exemple, tirs, hors-jeu, fautes, etc.), chaque élément statistique de ce marché est réglé strictement selon la priorité des sources et les règles spécifiques définies dans la présente section (1.17).

● Remarque : chaque composante statistique de ces marchés est réglée conformément aux règles spécifiques et aux priorités de sources applicables à cette statistique (par exemple, section 1.15 pour les corners, section 1.16 pour les cartons, et section 1.17 pour les autres statistiques d'équipe).

Noms et indicateurs observés : 1.18 Expected Goals (xG) Markets.

1.18.1. Définition Les buts attendus (xG) sont une mesure statistique qui évalue la qualité des occasions de marquer. Chaque tir se voit attribuer une valeur xG en fonction de la probabilité qu'il se transforme en but.

1.18.2. Source de référence Tous les marchés xG sont réglés strictement en fonction des données fournies par Fotmob (FotMob). Aucune autre source (sites officiels des ligues, WhoScored, etc.) n'est prise en compte pour le règlement des xG, sauf si Fotmob ne fournit pas de données pour un événement spécifique.

Noms et indicateurs observés : 1.18.3. Settlement Precision Bets are settled using absolute values in.

centièmes (par exemple, un xG de 1.45).

● Exemple : si le xG d'une équipe est de 1.45 et que la ligne de pari est Plus de 1.5, le pari est perdu. Si le xG est de 1.51, le pari est gagné.

Noms et indicateurs observés : 1.18.4. Market Types.

● 1.18.4.1. xG à la fin du temps réglementaire (1X2 / Totaux) : prédire les valeurs xG accumulées pendant tout le temps réglementaire.

● 1.18.4.2. xG de la 1re mi-temps (1X2 / Totaux) : Prédisez les valeurs xG accumulées strictement pendant la première mi-temps (y compris le temps additionnel).

Noms et indicateurs observés : Player Props Markets; 1.19. Player goals / Player goals (incl. Overtime).

Description du marché : prédire si le joueur sélectionné marquera au moins un but ou plus pendant le match. Les options sont proposées sous forme de totaux (par exemple, 1+ / 2+ / 3+ etc.). Cela inclut les buts marqués pendant le temps réglementaire et, si cela est spécifiquement mentionné dans la

description du marché, les prolongations (temps additionnel).

Nuances de règlement : tous les paris sur ce marché sont valables uniquement pour les joueurs qui figurent dans la composition de départ. Si un joueur ne figure pas dans la composition de départ, tous les paris sur ce joueur sont déclarés nuls, indépendamment du fait qu'il entre ensuite sur le terrain en tant que remplaçant. Les buts contre son camp ne comptent pas dans le total du joueur.

Source de règlement : Livescores - Soccer - Betting Showcase .

Noms et indicateurs observés : Calculation Examples:.

1. Exemple 1 : Un pari est placé sur le joueur A pour marquer 1+ buts. Le joueur A commence et marque deux buts. Les sélections des marchés 1+ et 2+ sont toutes deux réglées comme un gain.

2. Exemple 2 : Un pari est placé sur le joueur B pour marquer 2+ buts. Le joueur B commence et ne marque qu'un seul but. Le pari est réglé comme une perte.

3. Exemple 3 : Un pari est placé sur le Joueur C pour marquer 1+ buts. Le Joueur C ne figure pas dans le onze de départ XI. Le pari est réglé comme Nul.

Noms et indicateurs observés : 1.20. Player assists / Player assists (incl. overtime).

Description du marché : Prédisez si le joueur sélectionné enregistrera au moins une passe décisive ou plus pendant le match. Les options sont proposées sous forme de totaux (par ex., 1+ / 2+ / 3+ etc.). Cela inclut les passes décisives délivrées pendant le temps réglementaire et, le cas échéant, les prolongations (temps additionnel).

Nuances de règlement : Tous les paris sur ce marché sont valables uniquement pour les joueurs qui figurent dans le onze de départ. Si un joueur ne figure pas dans le onze de départ, tous les paris sur ce joueur pour ce marché seront Nuls, qu'il entre ou non sur le terrain en tant que remplaçant par la suite. Une passe décisive ne peut pas être créditée pour un but contre son camp. Logique de comptage : La passe décisive est définie comme la dernière touche délibérée (passe, tir-passe ou toute autre touche) d'un joueur qui conduit directement un coéquipier à marquer un but. Si la dernière touche est déviée par un joueur adverse, l'action d'origine est toujours considérée comme ayant directement contribué au but sans en altérer matériellement la direction prévue ni le Résultat. Exclusions : Aucune passe décisive n'est accordée pour les buts contre son camp, les coups francs directs, les buts directs sur corner ou les penalties. De plus, les « Fantasy Assists » sont strictement exclues des statistiques aux fins du règlement. Cela inclut, sans s'y limiter :

● Les fautes obtenues qui conduisent à un penalty ou un coup franc transformé.

● Les tirs touchant la charpente ou repoussés par le gardien de but, aboutissant à un but sur le rebond.

● Les déviations sur un joueur adverse qui modifient significativement la trajectoire du ballon.

Noms et indicateurs observés : Settlement Examples:.

1. Exemple 1 : Un pari est placé sur le Joueur A pour enregistrer 1+ passe décisive. Le Joueur A commence le match et délivre deux passes décisives. Les sélections de marché 1+ et 2+ sont toutes deux réglées comme un Gain.

2. Exemple 2 : Un pari est placé sur le Joueur B pour enregistrer 1+ passe décisive. Le Joueur B commence le match mais le match se termine sans qu'il délivre une passe décisive. Le pari est réglé comme une Perte.

Noms et indicateurs observés : 1.21. Player shots / Player shots (incl. overtime).

Description du marché : Pariez sur le fait que le joueur sélectionné aura au moins un ou plusieurs tirs pendant le match. Les options sont proposées sous forme de totaux (par ex., 1+ / 2+ / 3+, etc.). Cela inclut toutes les tentatives de tir (tirs cadrés, tirs non cadrés et tirs contrés) effectuées pendant le temps réglementaire et, le cas échéant, les prolongations (temps additionnel).

Précisions sur le règlement : Tous les paris sur ce marché sont valables uniquement pour les joueurs présents dans la composition de départ. Si un joueur ne figure pas dans la composition de départ, tous les paris sur ce joueur pour ce marché sont annulés, qu'il entre ou non sur le terrain en tant que remplaçant par la suite. Ce qui

compte comme un tir : toute tentative intentionnelle de marquer un but qui aboutit à un but, est arrêtée par le gardien de but ou par un blocage du « dernier homme », ou sort à côté, au-dessus, ou touche le cadre (poteau ou barre transversale). Exclusions : les tirs contrés qui n'atteignent pas la zone de but ou qui sont contrés par un joueur autre que le « dernier homme » ne sont pas comptés comme des tirs.

1. Exemple 1 : Un pari porte sur le fait que le joueur A effectue 2+ tirs. Le joueur A commence le match et effectue trois tirs au total. Les sélections de marché pour 1+, 2+ et 3+ sont toutes réglées comme un Gain.

2. Exemple 2 : Un pari porte sur le fait que le joueur B effectue 1+ tirs. Le joueur B commence le match mais est remplacé à la mi-temps sans avoir effectué de tir. Le pari est réglé comme une Perte.

3. Exemple 3 : Un pari porte sur le fait que le joueur C effectue 1+ tirs. Le joueur C ne figure pas dans le onze de départ XI. Le pari est réglé comme Nul.

Noms et indicateurs observés : 1.22. Player shots on goal/ Player shots on goal (incl. overtime).

Description du marché : Pariez sur le fait que le joueur sélectionné effectuera au moins un ou plusieurs tirs cadrés pendant le match. Les options de marché sont proposées sous forme de totaux (par ex. 1+ / 2+ / 3+ etc.). Cela inclut tous les tirs cadrés effectués pendant le temps réglementaire et, si le

La description du marché inclut les prolongations - cela inclut tous les tirs cadrés effectués pendant le temps réglementaire et les prolongations (temps additionnel).

Nuances de règlement : Tous les Paris sur ce Marché sont valables uniquement pour les joueurs qui figurent dans la composition de départ. Si un joueur ne figure pas dans la composition de départ, tous les Paris sur ce joueur pour ce Marché sont déclarés Nuls, que ce joueur entre ou non sur le terrain en tant que remplaçant par la suite. Ce qui compte comme un Tir cadré : Toute tentative qui aboutit à un but ou qui aurait abouti à un but sans un arrêt du gardien de but ou une intervention sur la ligne de but d'un joueur défendant (« blocage de la dernière ligne »). Les tirs qui touchent la structure (montants) ou le filet et n'aboutissent pas à un but ne sont pas considérés comme des tirs cadrés, sauf si le ballon entre.

1. Exemple 1 : Un pari porte sur le fait que le joueur A aura 1+ tirs cadrés. Le joueur A commence le match, a un tir arrêté par le gardien et marque un but. Les conditions 1+ et 2+ sont toutes deux remplies.

Les sélections de marché sont réglées comme un Gain.

2. Exemple 2 : Un pari porte sur le fait que le joueur B aura 1+ tirs cadrés. Le joueur B commence le match et touche le poteau, mais le ballon sort du terrain. Le pari est réglé comme une Perte (toucher le montant n'étant pas un tir cadré).

3. Exemple 3 : Un pari porte sur le fait que le joueur C aura 1+ tirs cadrés. Le joueur C ne figure pas dans le onze de départ XI. Le pari est réglé comme Nul.

Noms et indicateurs observés : 1.23. Player cards / Player cards (incl. overtime).

Description du marché : Pari sur le fait que le joueur sélectionné recevra au moins un ou plusieurs cartons pendant le match (généralement proposé à 1+). Cela inclut les cartons montrés pendant le temps réglementaire et, si la description du marché inclut les prolongations, les cartons montrés pendant le temps réglementaire et les prolongations (temps additionnel).

Nuances de règlement : Tous les paris sur ce marché ne sont valables que pour les joueurs qui figurent dans le onze de départ. Si un joueur ne figure pas dans le onze de départ, tous les paris sur ce joueur pour ce marché sont déclarés Nuls, que le joueur entre ou non sur le terrain en tant que remplaçant par la suite.

- Logique de comptage : Aux fins de ce marché, les cartons sont pondérés comme suit : Carton jaune = 1 carton,

Carton rouge (direct ou jaune-rouge) = 2 cartons. Le nombre maximum de cartons crédités à un seul joueur est de 3.

● Joueurs actifs uniquement : Les cartons montrés à un joueur ne sont comptés que si le joueur participe activement au match au moment où le carton est délivré. Les cartons délivrés après qu'un joueur a été remplacé, ou lorsque le joueur est sur le banc, ou après le temps réglementaire, ne sont pas comptés aux fins du règlement.

1. Exemple 1 : Un pari porte sur le fait que le joueur A recevra 1+ carton. Le joueur A commence le match et reçoit un carton jaune. Le pari est réglé comme un Gain.

2. Exemple 2 : Un pari porte sur le fait que le joueur B recevra 1+ carton. Le joueur B commence le match et reçoit un carton rouge direct. Étant donné qu'un carton rouge compte pour 2, la condition « 1+ » est remplie et le pari est réglé comme un Gain.

3. Exemple 3 : Un pari porte sur le fait que le joueur C recevra 1+ carton. Le joueur C ne figure pas dans le onze de départ XI. Même si le joueur entre en tant que remplaçant et reçoit un carton, le pari est réglé comme Nul.

Noms et indicateurs observés : 1.24. Player passes / Player passes (incl. overtime).

Description du marché : Pari sur le fait que le joueur sélectionné réalisera au moins une ou plusieurs passes pendant le match. Les options du marché sont proposées sous forme de totaux (par ex. 20+ / 30+ / 40+ etc.). Cela inclut les passes réalisées pendant le temps réglementaire et, si la description du marché inclut les prolongations, les passes réalisées pendant le temps réglementaire et les prolongations (temps additionnel).

Nuances de règlement : Tous les paris sur ce marché ne sont valables que pour les joueurs qui figurent dans le onze de départ. Si un joueur ne figure pas dans le onze de départ, tous les paris sur ce joueur pour ce marché sont déclarés Nuls, qu'il entre ou non sur le terrain en tant que remplaçant par la suite.

● Logique de comptage : Le règlement est basé sur le total des passes tentées. Cela inclut les passes réussies et les passes non réussies (interceptées).

● Exclusions importantes : Selon les définitions d'Opta, les centres (centres dans la surface), les touches et les dégagements de but ne sont NOT comptés comme des passes et ne seront donc pas comptés comme des passes aux fins du règlement. Seuls les ballons intentionnellement joués d'un joueur à un autre (à l'exclusion des éléments susmentionnés) sont inclus.

1. Exemple 1 : Un pari porte sur le fait que le joueur A réalisera 30+ passes. Le joueur A tente 35 passes, mais 5 d'entre elles sont interceptées. Total = 35. Le pari est réglé comme un Gain.

2. Exemple 2 : Un pari porte sur le fait que le joueur B réalisera 30+ passes. Le joueur B réalise 28 passes et 5 centres. Total des passes = 28 (les centres sont ignorés). Le pari est réglé comme une Perte.

Noms et indicateurs observés : 1.25. Player tackles / Player tackles (incl. overtime).

Description du Marché : Pariez sur le fait que le joueur sélectionné enregistrera au moins un ou plusieurs tacles pendant le match. Les options sont proposées sous forme de totaux (par ex., 1+ / 2+ / 3+ etc.). Cela inclut tous les tacles réussis effectués pendant le Temps Réglementaire et, si la description du Marché inclut les prolongations - tous les tacles réussis effectués à la fois pendant le Temps Réglementaire et les prolongations (temps additionnel).

● Logique de comptage : Un tacle est un duel au sol où un joueur touche le ballon et le récupère avec succès auprès de l'adversaire en possession.

● Tacle réussi vs perdu : Les deux sont des tacles réussis. Un Tacle réussi est lorsque l'équipe du tacleur gagne la possession ou que le ballon sort « en sécurité » du terrain. Un Tacle perdu est lorsque le tacle est effectué mais

que le ballon va à un adversaire. Les deux comptent dans le total.

● Exclusions : L'interception d'une passe n'est pas un tacle.

1. Exemple 1 : Un Pari porte sur le fait que le Joueur A enregistre 2+ tacles. Le Joueur A commence le match et enregistre 3 tacles. Les Paris pour les sélections de Marché 1+, 2+ et 3+ sont tous réglés comme Gagnants.

2. Exemple 2 : Un Pari est placé sur le fait que le Joueur B enregistre 1+ tacle. Le Joueur B commence le match mais termine le match avec 0 tacles enregistrés par Opta. Le Pari est réglé comme Perdant.

3. Exemple 3 : Un Pari est placé sur le fait que le Joueur C enregistre 1+ tacle. Le Joueur C ne figure pas dans le onze de départ XI. Même si le joueur concerné entre en jeu en tant que remplaçant et enregistre plusieurs tacles, le Pari est réglé comme Nul.

Noms et indicateurs observés : 1.26. Special Player Markets (Match-ups, Groups, and Combos).

Description du marché : Cette catégorie comprend les marchés impliquant deux joueurs ou plus, tels que les confrontations entre joueurs (face-à-face), les groupes de joueurs ou les totaux statistiques combinés (par exemple, « Joueur A, Joueur B et Joueur C pour avoir 3+ tirs au but combinés »).

Nuances de règlement : Tous les paris de cette catégorie sont réglés selon la même logique que les paris individuels sur les joueurs.

● Exigence de titularisation XI : Chaque joueur mentionné ou inclus dans le « marché spécial » concerné doit figurer dans la composition de départ.

● Règle d'annulation : Si l'un (ou plusieurs) des joueurs inclus dans le marché ne figure pas dans la composition de départ, tous les paris sur le marché concerné sont annulés.

1. Exemple 1 (H2H) : un pari porte sur « Joueur A contre Joueur B : le plus de tirs ». Le joueur A commence le match, mais le joueur B est sur le banc. L'ensemble du marché est réglé comme annulé.

2. Exemple 2 (Combo) : un pari porte sur « Joueur A et Joueur B pour avoir 1+ tirs cadrés chacun ». Les deux joueurs commencent le match. Le joueur A a 2 tirs cadrés, mais le joueur B en a 0. Le pari est réglé comme perdu.

3. Exemple 3 (Total combiné) : Un pari est placé sur « Joueur A, Joueur B et Joueur C pour marquer 3+ buts combinés. »

○ Si l'un des joueurs mentionnés dans la description du Marché ne figure pas dans le onze de départ XI, le pari est réglé comme Nul (Remboursé), même si les autres joueurs mentionnés dans la description du Marché marquent ensemble 5 buts.

○ Si les trois joueurs mentionnés dans la description du Marché sont titulaires et marquent 1 but chacun (Total 3), le pari est Gagnant.

○ Si les trois joueurs mentionnés dans la description du Marché sont titulaires et marquent seulement 2 buts combinés, le pari est Perdant.

Noms et indicateurs observés : 1.27. Anytime Goalscorer.

Description du Marché : Ce Marché fournit une liste de joueurs pour la sélection. Le pari porte sur le fait qu'un joueur sélectionné marquera au moins un but à tout moment pendant le match.

Nuances de règlement : Règle de participation : Les paris restent en vigueur si le joueur entre sur le terrain à tout moment pendant le Temps Réglementaire, que ce soit comme titulaire ou comme remplaçant.

● Règle d'annulation : Les paris sur les Marchés impliquant des joueurs qui étaient inscrits dans l'équipe mais sont restés sur le banc des remplaçants et n'ont pas participé au match seront annulés.

● Coureurs : Tous les joueurs ayant pris part au match depuis le coup d'envoi ou depuis le but précédent sont considérés comme des « Coureurs » (participants actifs).

● Joueurs non listés : Si un joueur qui ne figurait pas dans l'équipe du jour marque un but, tous les paris sur ce joueur pour ce marché restent valides et sont maintenus.

Noms et indicateurs observés : ● Own Goals: Own goals are not considered for the purpose of settling this.

Marché et n'affectent pas la séquence de numérotation des buts. règlement des totaux de buts des joueurs.

Source de règlement : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base de la diffusion et des statistiques de TV, disponibles auprès de la Press Association, sauf s'il existe des preuves claires que ces statistiques sont incorrectes.

1. Exemple 1 (Remplaçant) : Un pari porte sur le fait que le Joueur A marque. Le Joueur A commence sur le banc, entre en jeu comme remplaçant et marque. Le pari est réglé comme gagnant.

2. Exemple 2 (But contre son camp) : Le Joueur B marque un but contre son camp. Ce but est ignoré. Le pari sur le fait que le Joueur B marque reste ouvert jusqu'à ce que ce joueur marque un but ou que le match se termine.

Exemple 3 (Buteur non listé) : Un joueur non inclus dans la liste initiale marque le premier but. Les paris sur le marché « Buteur à tout moment » de tous les autres joueurs listés restent actifs.

Noms et indicateurs observés : 1.28. First Goalscorer.

Description du marché : Parier sur le joueur, parmi la liste fournie, qui marquera le premier but du match.

Nuances de règlement : Règle de participation : Les paris sur ce marché pour toutes les sélections de joueurs restent en vigueur si le joueur concerné nommé dans la description du marché entre sur le terrain à tout moment avant que le premier but ne soit marqué, que ce soit comme titulaire ou comme remplaçant.

● Règle d'annulation : Si un joueur entre sur le terrain après que le premier but a déjà été marqué, ou reste sur le banc des remplaçants pendant tout le match, tous les paris sur ce joueur pour ce marché sont annulés.

● Partants : Tous les joueurs qui ont pris part au match depuis le coup d'envoi et avant le premier but sont considérés comme des « Partants » (participants actifs).

● Joueurs non listés : Si un but est marqué par un joueur qui ne figurait pas dans l'équipe du jour, tous les paris sur les joueurs listés pour ce marché restent valides et sont maintenus.

● Buts contre son camp : Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte pour le règlement de ce

Marché. Si le premier but du match est un but contre son camp, le marché reste ouvert jusqu'à ce qu'un joueur marque le premier but qui n'est pas contre son camp.

Source de règlement : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base de la diffusion et des statistiques de TV disponibles sur Livescores - Soccer - Betting Showcase, ou auprès de la Press Association, sauf s'il existe des preuves claires que ces statistiques sont incorrectes.

1. Exemple 1 (Gain d'un remplaçant) : Un pari porte sur le fait que le Joueur A soit le premier buteur. Le Joueur A commence sur le banc, entre en jeu comme remplaçant à la 20e minute et marque le premier but à la 30e minute. Le pari est réglé comme gagnant.

2. Exemple 2 (remplacement tardif annulé) : un but est marqué à la 10e minute. Le joueur B entre sur le terrain en tant que remplaçant à la 15e minute. Le pari sur ce marché impliquant le joueur B est réglé comme annulé car il est entré sur le terrain après le premier but.

3. Exemple 3 (scénario de but contre son camp) : le premier but du match est un but contre son camp. Le joueur C marque ensuite un but qui n'est pas contre son camp. Les paris sur ce marché impliquant le joueur C sont réglés

comme gagnants.

Noms et indicateurs observés : 1.29. Last Goalscorer.

Description du marché : pariez sur le joueur de la liste fournie qui marquera le dernier but du match.

Noms et indicateurs observés : Settlement Nuances:.

● Règle de participation : les paris restent valables si le joueur mentionné dans la sélection du marché entre sur le terrain à tout moment pendant le temps réglementaire, que ce soit comme titulaire ou comme remplaçant, à condition que le joueur concerné soit sur le terrain lorsque le dernier but est marqué.

● Règle de remplacement : si un joueur est remplacé avant que le dernier but ne soit marqué, tous les paris sur ce joueur pour ce marché sont annulés.

● Règle d'annulation : Les paris sur les marchés impliquant des joueurs qui figuraient dans l'équipe mais sont restés sur le banc des remplaçants et n'ont pas joué le match sont annulés.

● Non-joueur de champ : Aux fins de la présente règle, un « non-joueur de champ » est défini comme un joueur qui ne figurait pas dans l'équipe du jour. Les paris sur les marchés impliquant de tels joueurs sont annulés.

Marché. Si le dernier but du match est un but contre son camp, les paris sur le marché portant sur le joueur qui a marqué le but précédent non contre son camp sont gagnants. Si tous les buts du match sont des buts contre son camp, les paris sur ce marché sont réglés selon le résultat « Aucun buteur » (si proposé) ou annulés.

Source de règlement : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base de la diffusion et des statistiques de TV disponibles sur Livescores - Soccer - Betting Showcasee, ou auprès de la Press Association, sauf s'il existe des preuves claires que ces statistiques sont incorrectes.

1. Exemple 1 (Remplaçant gagnant) : Le Joueur A entre comme remplaçant à la 85e minute et marque le dernier but à la 92e minute. Le pari sur ce joueur A pour ce marché est réglé comme gagnant.

2. Exemple 2 (Annulé en raison d'un remplacement) : Un pari est sur le joueur B pour ce marché. Le joueur B commence le match mais est remplacé à la 70e minute. Un but est ensuite marqué par un autre joueur à la 80e minute. Le pari sur le joueur B pour ce

marché est réglé comme annulé.

Exemple 3 (But contre son camp) : Le match se termine 2-1. Les buts ont été marqués par le joueur A (1-0), le joueur B (2-0), puis un but contre son camp (2-1). Les paris sur le joueur B pour ce marché sont réglés comme gagnants.

Noms et indicateurs observés : 1.30. Next Goalscorer (e.g., 2nd Goal, 3rd Goal, etc.).

Description du marché : Pari sur lequel des joueurs de la liste fournie marquera le but spécifique désigné dans la séquence du match (par exemple, le 2e but du match).

● Règle de participation : Les paris restent en vigueur si le joueur mentionné dans la description du marché est sur le terrain de jeu à tout moment entre le but précédent (ou le début du match pour le 1er but) et le marquage du « prochain but » désigné.

● Règle d'annulation (pas sur le terrain) : Si un joueur entre sur le terrain en tant que remplaçant après que le but désigné a déjà été marqué, ou reste sur le banc pendant toute la durée du match, les paris sur le joueur concerné pour ce marché sont annulés.

● Règle d'annulation (remplacé) : Si un joueur est remplacé hors du jeu avant que le « prochain but » désigné ne soit marqué, tous les paris sur ce joueur pour ce numéro de but spécifique pour ce marché sont annulés.

● Coureurs : Tous les joueurs qui ont été sur le terrain de jeu depuis le coup d'envoi (pour le 1er but) ou depuis que le but précédent a été marqué sont considérés comme des « coureurs ».

Marché. Si le « prochain but » désigné est un but contre son camp, les paris pour ce numéro de but sur ce marché restent ouverts. Les paris sur le joueur qui marque le prochain but non contre son camp pour ce marché sont réglés comme gagnants.

Source de règlement : les paris sur ce marché sont réglés sur la base de la diffusion et des statistiques TV disponibles sur Livescores - Soccer - Betting Showcase, ou de la Press Association.

1. Exemple 1 (remplaçant gagnant) : Le score est de 1-0. Le joueur A entre en jeu à la 60e minute. Le joueur A marque à la 70e minute pour porter le score à 2-0. Les paris sur le joueur A pour le marché « 2e buteur » sont réglés comme gagnants.

2. Exemple 2 (annulé en raison d'une substitution) : Le score est de 0-0. Le joueur B commence le match mais est remplacé à la 30e minute. Le premier but a été marqué à la 40e minute. Étant donné que le joueur B n'était pas sur le terrain au moment où le but a été marqué, le pari sur le joueur B pour le marché « 1er buteur » est annulé.

3. Exemple 3 (scénario de but contre son camp) : Un pari porte sur le joueur C pour marquer le « 3e but ». Le score actuel est de 2-0. Un joueur de l'équipe adverse marque un but contre son camp (2-1). Le but contre son camp n'est pas pris en compte pour le règlement du marché « 3e but ». Le joueur C marque ensuite (3-1). Les paris sur le joueur C pour le marché « 3e buteur » sont réglés comme gagnants.

1.31. Joueur marquant 2 but ou plus / Joueur marquant 3 buts ou plus (Joueur marquant X buts)

● Description du marché : Parier sur la question de savoir si un joueur sélectionné dans la liste fournie marquera X buts ou plus (par exemple, 2 but ou plus, 3 buts ou plus) pendant le match.

● Nuances de règlement : a. Distinction avec « Buts du joueur » : Contrairement au marché « Buts du joueur » (Section 1.19), qui n'est valable que pour les titulaires, ce marché suit la règle de toute participation. b. Règle de participation : Les paris sur ce marché restent en vigueur si le joueur mentionné dans la description du marché entre sur le terrain de jeu à tout moment pendant le temps réglementaire, que ce soit comme titulaire ou comme remplaçant. c. Règle d'annulation : Si un joueur reste sur le banc pendant tout le match ou n'est pas inclus dans l'effectif du jour de match, tous les paris sur ce joueur pour ce

marché sont annulés. d. Partants : Tous les joueurs ayant pris part au match concerné sont considérés comme des « partants » (participants actifs). e. Buts contre son camp : Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte pour le règlement de ce marché et ne comptent pas dans le total du joueur.

● Source de règlement : les paris sur ce marché sont réglés sur la base de la diffusion et des statistiques TV disponibles sur Livescores - Soccer - Betting Showcase, ou de la Press Association.

● Exemples de règlement : a. Exemple 1 (remplaçant gagnant) : Un pari porte sur le joueur A pour marquer « 2 but ou plus ». Le joueur A commence sur le banc, entre comme remplaçant à la 70e minute et marque deux buts. Le pari sur le joueur A pour le marché « 2 buts ou plus » est réglé comme gagnant. b. Exemple 2 (perte) : Un pari porte sur le joueur B pour marquer « 2 buts ou plus ». Le joueur B commence le match et ne marque que 1 but. Le pari sur le joueur B pour le marché « 2 buts ou plus » est réglé comme perdant.

Exemple 3 (annulé) : Un pari porte sur le joueur C pour marquer « 2 but ou plus ». Le joueur C figure dans l'effectif mais n'entre pas sur le terrain. Le pari sur le joueur C pour le marché « 2 buts ou plus » est réglé comme annulé.

Noms et indicateurs observés : 1.32. Player to receive a Card.

Description du marché : Parier sur la question de savoir si un joueur spécifique recevra un carton pendant le match. Il s'agit généralement d'un marché « Oui/Non » ou proposé sous la forme « Joueur recevant un carton ».

● Règle de participation (toute participation) : Les paris sur un joueur spécifique pour ce

marché restent en vigueur si le joueur entre sur le terrain de jeu à tout moment pendant le temps réglementaire, que ce soit comme titulaire ou comme remplaçant.

● Règle d'annulation : Si un joueur est inclus dans l'effectif officiel de l'équipe pour le match mais reste sur le banc des remplaçants et n'entre pas sur le terrain de jeu à aucun moment, tous les paris sur ce joueur pour ce marché sont annulés.

● Joueurs actifs uniquement : Seuls les cartons montrés à un joueur pendant que celui-ci est actif sur le terrain de jeu comptent. Les cartons montrés à un joueur qui est sur le banc (avant d'entrer ou après avoir été remplacé) ou montrés après le coup de sifflet final ne sont pas pris en compte pour le règlement de ce marché.

● Logique de décompte : Pour l'issue « Oui », le pari est réglé comme gagnant si le joueur mentionné dans la description du marché reçoit un carton (jaune ou rouge) alors qu'il est actif sur le terrain de jeu. Le poids ou la couleur spécifique du carton n'affecte pas l'issue de ce marché spécifique.

Source de règlement : les paris sont réglés sur la base de la diffusion et des statistiques TV disponibles sur Livescores - Soccer - Betting Showcase, ou de la Press Association, sauf s'il existe des preuves claires que ces statistiques sont incorrectes.

1. Exemple 1 (victoire d'un remplaçant) : Le joueur A commence sur le banc, entre en jeu à la 75e minute et reçoit un carton jaune à la 80e minute. Le pari sur ce joueur A pour ce marché est réglé comme gagnant.

2. Exemple 2 (Void) : Le joueur B figure sur la feuille d'équipe officielle en tant que remplaçant mais reste sur le banc pendant les 90 minutes complètes. Le pari sur ce joueur pour ce

Exemple 3 (Carte inactive) : Le joueur C commence le match, est remplacé à la 60e minute, puis reçoit un carton jaune alors qu'il est assis sur le banc à la 85e minute. Ce carton ne compte pas pour le règlement de ce marché. Le pari sur le joueur C pour ce marché est réglé comme une perte.

Noms et indicateurs observés : Specific markets; 1.33. Total VAR / Video Review.

Description du marché : Pari sur le nombre total d'examens officiels de l'assistance vidéo à l'arbitrage (VAR) effectués pendant un match (y compris les prolongations le cas échéant, selon la description spécifique du marché).

● Confirmation officielle : Un examen VAR n'est compté que lorsqu'il est officiellement confirmé par des preuves visuelles sur la diffusion officielle au moyen de l'une des actions visibles suivantes :

○ L'arbitre principal effectue le « signal télévision » (dessine un rectangle/cadre en l'air avec ses mains).

○ L'arbitre principal vérifie personnellement l'incident sur le moniteur de vidéo au bord du terrain (examen sur le terrain).

Noms et indicateurs observés : ● Exclusions (Strictly NOT counted):.

○ Le message « Goal Check » ou « Penalty Check » sur le tableau d'affichage du stade ou les graphiques TV.

○ L'arbitre porte la main à son oreille ou parle à ses assistants via le casque.

○ Les vérifications VAR en arrière-plan non accompagnées d'un signal d'examen officiel ou d'un examen sur le terrain ne sont pas prises en compte.

Source de règlement : Diffusion officielle TV.

1. Exemple 1 : L'arbitre siffle, dessine un « cadre » en l'air et court vers l'écran. Il s'agit de 1 VAR examens.

2. Exemple 2 : Il y a une longue pause, l'arbitre parle clairement à quelqu'un via son oreillette pendant 2 minutes, mais il relance ensuite simplement le jeu sans aucun signal ni passage au moniteur. Cela correspond à 0 VAR examens.

Noms et indicateurs observés : 1.34. Post or Crossbar (Woodwork).

Description du marché : Pari sur le nombre total de fois où le ballon touche le cadre du but (poteau ou barre transversale). Le cadre du but comprend les deux poteaux et la barre transversale.

● Condition en cours de jeu : Un contact n'est compté que si le ballon reste en jeu après avoir touché le cadre (par exemple, il rebondit vers un joueur, l'arbitre ou touche un autre poteau). Les ballons qui touchent le cadre du but et sortent du terrain ne sont pas pris en compte pour le règlement de ce marché.

● Double touche : Si le ballon touche une partie du cadre (par exemple, le poteau) puis touche immédiatement une autre (par exemple, la barre transversale) sans être touché par quiconque entre-temps, cela compte comme une (1) touche.

Source de règlement : Diffusion TV / Preuve visuelle.

1. Exemple 1 : Un joueur tire, le ballon touche le poteau et revient vers le gardien. Il s'agit de 1 touche.

2. Exemple 2 : Un joueur tire, le ballon touche le poteau, puis la barre transversale, puis sort du terrain. Comme personne ne l'a touché entre les touches, il s'agit de 1 touche.

Noms et indicateurs observés : 1.35. Medical Team Entry.

Description du marché : Pariez sur le nombre total de fois où une équipe médicale entre sur le terrain pour aider un joueur.

● Conditions de comptage : Une entrée n'est comptée que si l'arbitre donne la permission et que le joueur reçoit effectivement une assistance sur le terrain.

● Entrées simultanées : Si l'arbitre appelle les équipes médicales des deux équipes de football en même temps (par exemple, après une collision tête contre tête), cela compte comme une (1) entrée.

1. Exemple 1 : Un joueur tombe, l'arbitre fait signe au personnel médical d'entrer sur le terrain, et celui-ci soigne le joueur. Il s'agit de 1 entrée.

2. Exemple 2 : Deux joueurs d'équipes adverses entrent en collision. L'arbitre fait signe aux deux équipes médicales d'entrer simultanément. Il s'agit de 1 entrée.

Exemple 3 : Le personnel médical court vers un joueur, mais l'arbitre n'a pas donné la permission, ou le joueur se relève et refuse l'aide avant qu'ils ne l'atteignent. Cela compte comme 0 entrées.

Noms et indicateurs observés : 1.36. Next Scoring Type.

Description du marché : Pariez sur la méthode spécifique par laquelle le prochain but du match sera marqué.

● Coup franc/Corner : Le but doit être marqué directement depuis le point de coup franc/corner (selon le cas). Si le ballon est dévié, cela compte toujours comme un but sur coup franc tant que le joueur tirant le coup franc ou le corner se voit officiellement attribuer le but.

● Penalty : Le but doit être marqué directement depuis le point de penalty. Les buts marqués sur un rebond (après un arrêt ou après avoir touché le montant) ne comptent pas comme des buts sur penalty.

● Tête : La dernière touche entraînant le but doit être effectuée avec la tête.

● Tir : Tout but non marqué de la tête, non sur penalty, non sur coup franc et non contre son camp, marqué dans

le jeu ouvert ou sur une reprise de jeu régulière.

● But contre son camp : Tout but officiellement déclaré comme but contre son camp.

● Aucun but : si le but spécifié n'est pas marqué avant la fin du match.

1. Exemple (Penalty) : Un joueur tire un penalty, le gardien l'arrête et le même joueur marque sur le rebond. Le marché « Next Scoring Type » est réglé comme Tir (ou Tête), et non comme Penalty.

2. Exemple (Coup franc) : Un joueur tire un coup franc, le ballon effleure l'épaule d'un défenseur et entre. Si le but est attribué au tireur du coup franc, il est réglé comme Coup franc.

Noms et indicateurs observés : 1.37. Will be scored a headed goal.

Description du marché : Pariez sur le fait qu'au moins un but du match sera marqué de la tête.

Nuances de règlement : But de la tête : le dernier contact du buteur entraînant le franchissement de la ligne de but par le ballon doit être de la tête.

● Buts contre son camp : les buts contre son camp sont exclus de ce marché. Même si un joueur marque un but contre son camp de la tête, cela ne comptera pas pour l'issue « Oui ».

Noms et indicateurs observés : Settlement Source (Priority):; 1. WhoScored; 2. FotMob; 3. Sofascore.

1. Exemple 1 (Gain) : Un attaquant reprend de la tête un centre et envoie le ballon dans le filet adverse. Le pari sur ce marché est réglé comme Gain.

2. Exemple 2 (Perte) : Un joueur tente de dégager un centre de la tête mais marque accidentellement un but dans son propre filet. Il s'agit d'un but contre son camp et le pari sur ce marché est réglé comme Perte.

3. Exemple 3 (Perte) : Un joueur marque un but de l'épaule ou de la poitrine. Comme le dernier contact n'était pas de la tête, le pari sur ce marché est réglé comme Perte.

Noms et indicateurs observés : 1.38. Penalty Shootout Markets.

● Description générale du marché : ces marchés s'appliquent uniquement aux séances de tirs au but (après le temps réglementaire ou la prolongation, selon le format du tournoi) organisées selon les règles officielles de la compétition pour déterminer le vainqueur d'un match. Principe de règlement fondamental : pour tous les marchés statistiques (Totaux, Handicaps, Pair/Impair, etc.), seuls les penalties réussis sont comptés. Les penalties manqués et arrêtés, ou les tirs sur les montants, ne sont pas comptés comme buts mais restent pertinents pour déterminer l'issue des marchés de tirs individuels. Si une séance de tirs au but est abandonnée, suspendue ou non terminée, les marchés non réglés sont annulés, sauf si l'issue a déjà été déterminée.

● Source de règlement : TV Diffusion / Fil officiel du match.

Noms et indicateurs observés : 1.38.1. Team & Match Totals (Over/Under, Odd/Even).

● Logique : Pariez sur le nombre de penalties marqués par l'équipe à domicile, l'équipe à l'extérieur, ou les deux combinées.

● Pair/Impair : les paris sont réglés en fonction du nombre final de penalties réussis. Si une équipe marque 4 penalties, le résultat est Pair. Si 3 — Impair.

Noms et indicateurs observés : 1.38.2. Sudden Death (Yes/No).

● Logique : Pariez sur le fait que la séance de tirs au but atteindra le stade de la « mort subite ».

● Condition : la « mort subite » est considérée comme atteinte si le score reste égal après que les deux équipes ont tiré leurs cinq premiers penalties chacune.

● Remarque : si la séance de tirs au but se termine avant ou exactement au 10e tir parce qu'une équipe a une avance insurmontable, le résultat est Non.

Noms et indicateurs observés : 1.38.3. Correct Score & Winning Margin.

● Score exact : Pariez sur le score final exact des penalties réussis (par ex., 4–3, 5–4). Tout score non explicitement listé dans le marché relève de « Tout autre score ».

● Écart de victoire : Pariez sur la différence du nombre de penalties marqués entre le vainqueur et le perdant.

Noms et indicateurs observés : 1.38.4. Last Penalty Markets.

● Équipe du dernier penalty : Pariez sur l'équipe qui tirera le dernier penalty de la séance de tirs au but. Ce marché est réglé en fonction de l'équipe qui tire le penalty mettant mathématiquement fin à la séance.

● Issue du dernier penalty : Pariez sur le fait que le tout dernier tir de la séance de tirs au but sera Marqué ou Manqué (inclut les arrêts/tirs hors cadre).

Noms et indicateurs observés : 1.38.5. Numbered (Indexed) Penalties (Home/Away).

● Logique : Pariez sur le fait qu'un penalty spécifique (par ex., « Penalty extérieur 3 ») sera marqué (Oui) ou non (Non).

● Remarque : ces marchés sont réglés en temps réel dès que le tir spécifique est terminé. Si le penalty indexé spécifié n'est pas tiré, tous les paris sur cette

sélection de marché sont annulés.

1. Exemple (Total de buts) : lors d'une séance de tirs au but, 9 penalties sont tirés au total. 5 sont marqués, 4 sont manqués. Le marché « Total de buts » est réglé comme 5.

2. Exemple (Mort subite) : le score est de 4–4 après 10 penalties (5 chacun). La séance se poursuit jusqu'aux 11e et 12e tirs. « Mort subite » est réglé comme Oui.

3. Exemple (Issue du dernier penalty) : le score est de 4–2. L'équipe B tire son 4e penalty et le manque. La séance se termine là. L'« Issue du dernier penalty » est réglée comme Manqué/Non, et l'« Équipe du dernier penalty » est l'équipe B.

Noms et indicateurs observés : 1.39. First to happen / Last to happen.

Issues : Touche, Faute, Sortie de but, Corner, Hors-jeu, But.

Noms et indicateurs observés : Settlement Logic:.

● Premier à se produire : le marché est réglé en fonction de l'événement listé qui se produit en premier dans l'ordre chronologique.

● Dernier à se produire : le marché est réglé en fonction de l'événement listé qui se produit en dernier avant la fin du match. Sauf indication contraire, le règlement s'applique au temps réglementaire uniquement.

Nuances de règlement : les événements sont comptés au moment où ils sont accordés ou signalés par l'arbitre (par exemple, le coup de sifflet pour une faute), et non au moment où ils sont effectivement exécutés.

● Les événements ultérieurement annulés ou invalidés à la suite d'une révision VAR ne sont pas pris en compte aux fins du règlement.

Source de règlement : données du diffuseur TV ou du fournisseur de flux officiel.

Noms et indicateurs observés : 1.40. Clean Sheet.

Description du marché : pariez sur le fait qu'une équipe spécifique empêchera son adversaire de marquer le moindre but pendant le match.

Issues : Oui / Non.

● Oui : l'équipe doit encaisser zéro (0) but.

● Non : l'équipe encaisse un (1) but ou plus.

● Buts contre son camp : tout but contre son camp marqué par l'équipe sélectionnée est traité comme un but encaissé par cette équipe. Dans ce cas, le pari « Clean Sheet - Oui » est réglé comme une perte.

● Période : s'applique au temps réglementaire uniquement, sauf si le nom du marché précise spécifiquement « y compris les prolongations ».

Source de règlement : résultat du match / diffusion TV.

1. Exemple (gain) : le pari sur « Team A Clean Sheet - Oui ». Le match se termine 0-0 ou 2-0 - l'autre équipe n'a pas marqué de but. Le pari est réglé comme un gain.

2. Exemple (perte) : le pari sur « Team A Clean Sheet - Oui ». Team A marque un but contre son camp et le match se termine 1-1. Le pari est réglé comme une perte.

Noms et indicateurs observés : 1.41. Which team will win the rest (Rest of the Match).

Description du marché : pariez sur l'équipe qui marquera le plus de buts à partir du moment où le pari est accepté jusqu'à la fin du match (dans le temps réglementaire). Si le pari est accepté après la fin du match ou après que le marché n'est plus valide, le pari est annulé.

Logique de règlement : au moment où le pari est accepté, le score est considéré comme étant 0-0, quel que soit le score réel en cours dans le match.

● Seuls les buts marqués après l'acceptation du pari sont pris en compte pour le règlement de ce marché.

Résultats : Domicile, Match nul, Extérieur.

Source de règlement : TV Diffusion / Fil officiel du match.

1. Exemple (Match nul) : Le score actuel est de 2-0. Vous pariez sur « Match nul » pour le reste du match. Le match se termine 2-0. Comme aucun autre but n'a été marqué, le score du « reste du match » est de 0-0. Le pari est gagnant.

2. Exemple (Extérieur) : Le score actuel est de 1-0. Vous pariez sur « Extérieur » pour le reste du match. Le match se termine 1-1. Comme l'équipe extérieure a marqué 1 but et l'équipe à domicile a marqué 0 après votre pari, le score du « reste du match » est de 0-1. Le pari est gagnant.

3. Exemple (Perte) : Le score actuel est de 0-0. Vous pariez sur « Domicile » pour le reste du match. Le match se termine 0-1. Le pari est perdant.

Noms et indicateurs observés : 1.42. Bore Draw.

Le Bore Draw est une fonctionnalité promotionnelle applicable à certains marchés de football pré-match. Lorsque cette fonctionnalité est active, les paris éligibles seront remboursés si le match concerné se termine sur un score final de 0–0.

Noms et indicateurs observés : Settlement Rule.

a) Les marchés éligibles au Bore Draw seront identifiés en conséquence. Les conditions applicables du Bore Draw seront mises à disposition dans l'interface du Sportsbook via un tag Bore Draw spécial (y compris sur la page de

l'événement ou dans la section « Mes paris »).

b) La disponibilité du tag Bore Draw, y compris les conditions applicables et les marchés éligibles, est déterminée à la seule discrétion du Sportsbook et peut varier.

c) Si un match éligible se termine sur un score final de 0–0, tous les paris perdants éligibles placés sur les marchés pris en charge seront annulés.

d) Les sélections de marché gagnantes au moment du règlement (y compris les paris prédisant correctement un résultat de 0–0, le cas échéant) seront réglées conformément aux Règles et ne sont pas affectées par cette fonctionnalité.

e) Le Sportsbook se réserve le droit de suspendre, modifier ou retirer tout Bore Draw

Marché à tout moment, y compris pour des raisons telles que des problèmes techniques, une erreur humaine, l'intégrité des paris, la conformité légale ou autres. Les paris sur les marchés Bore Draw déjà acceptés resteront soumis aux conditions applicables au moment de l'acceptation du pari concerné, sauf disposition contraire dans les présentes Règles de paris.

f) Le Sportsbook se réserve le droit de rejeter ou d'annuler tout pari sur les marchés Bore Draw conformément aux présentes Règles de paris. Dans ces cas, les règles générales relatives aux paris annulés s'appliquent.

g) En cas de règlement erroné dû à des problèmes techniques, à une erreur humaine ou à des circonstances liées au jeu (y compris, mais sans s'y limiter, aux décisions VAR), le Sportsbook se réserve le droit de corriger le règlement conformément aux Règles générales de paris concernant le règlement des erreurs.

h) Toute question non expressément traitée dans la présente section est régie par les présentes Règles de paris.

2. Tennis.

Noms et indicateurs observés : Tennis Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à des fins d'information et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du tennis et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Ace : Un service légal qui atterrit dans le carré de service et n'est pas touché par la raquette du receveur, ce qui donne un point au serveur.

● Abandon : Lorsqu'un match est arrêté avant son achèvement prévu (par exemple, en raison des conditions météorologiques, de l'obscurité ou de l'abandon d'un joueur) et n'est pas repris ou terminé dans le délai prévu par la Règle 6.2.2 ou les règles spécifiques au tennis applicables. .

● Balle de break : Situation dans laquelle le joueur qui reçoit est à un point de gagner le jeu et de « breaker » le service de son adversaire.

● Balle de break gagnée (convertie) : Statistique attribuée lorsqu'un joueur qui reçoit remporte avec succès un jeu dans lequel il avait une occasion de balle de break.

● Double faute : Deux services illégaux consécutifs (par exemple, toucher le filet ou atterrir en dehors du carré de service) du même joueur au cours d'un même point, entraînant la perte de ce point.

● Jeu : Une unité de score au sein d'un set. Un joueur doit gagner au moins quatre points (15, 30, 40, Jeu) et mener d'au moins deux points pour gagner un jeu.

● Tie-break de match (Super tie-break) : Un tie-break spécial (généralement joué en 10 points) utilisé dans

certains tournois à la place d'un set décisif final. Pour

les besoins du règlement, un tie-break de match compte comme un set gagné par le joueur vainqueur et comme un jeu dans les marchés sur le total de jeux, sauf mention expresse contraire.

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel un pari est réglé si le résultat était déjà déterminé de manière inconditionnelle au moment de l'abandon/du retrait et n'aurait pas pu changer indépendamment de la suite du jeu.

● Point/Jeu de pénalité : Un point ou un jeu attribué par l'arbitre de chaise à un joueur en raison d'une violation du code par l'adversaire. Ces points/jeux comptent dans le score final et le règlement.

● Abandon : Lorsqu'un joueur se retire officiellement d'un match alors qu'il est en cours (après que le premier point a été joué), généralement en raison d'une blessure ou d'une maladie.

● Set : Une unité de score constituée d'une séquence de jeux. La plupart des matchs professionnels se jouent en « Best of 3 » (premier à remporter 2 sets) ou en « Best of 5 » (premier à remporter 3 sets).

● Sets courts : Un format de match modifié dans lequel un set est remporté par le premier joueur à atteindre 4 jeux (au lieu des 6 traditionnels).

● Tie-break : Un jeu décisif disputé lorsque le score d'un set atteint 6-6 pour déterminer le vainqueur de ce set (généralement joué en 7 points).

● Void : L'annulation d'un Pari survenant lorsqu'un Match est abandonné ou qu'un joueur abandonne avant que le Résultat d'un Marché ne soit déterminé, le Montant de la mise étant restitué à l'Utilisateur final.

● Forfait : Lorsqu'un joueur se retire d'un Match avant qu'il n'ait commencé (avant que le premier point du Match ne soit joué), tous les Paris sur le Match en cas de Forfait sont Annulés.

Noms et indicateurs observés : 2.1. General Match Conditions; 2.1.1. Change of Circumstances:.

Sauf mention expresse contraire, tous les paris sur le match concerné restent valables nonobstant :

● a) Changement de lieu.

● b) Changement de jour du match et/ou de programmation.

● c) Changement de surface sur laquelle le match est joué.

● d) Passage d'un court intérieur à un court extérieur ou inversement.

Noms et indicateurs observés : 2.1.2. Delays and Interruptions:.

En cas de retard ou d'interruption (par exemple, pluie, obscurité, etc.), tous les Marchés non réglés resteront en attente, et les transactions reprendront dès que le match se poursuivra. Les Paris non réglés ne seront pas annulés, sauf si le tournoi est officiellement annulé ou reporté indéfiniment.

Noms et indicateurs observés : 2.1.3. Incorrect Information:.

● Si les joueurs ou les équipes sont affichés de manière incorrecte dans le Marché, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les Paris concernés.

● Si des Marchés restent ouverts avec un score incorrect par rapport au score réel du Match en direct, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les Paris concernés.

Noms et indicateurs observés : 2.2. Scoring and Format.

2.2.1. Tie-break de match (Super Tie-break) : Si un match est décidé par un Tie-break de match (souvent utilisé à

la place d'un set décisif), il sera considéré et réglé comme le 3e set. Pour les marchés basés sur les sets, le Tie-break de match compte comme un set complet. Pour les marchés basés sur les jeux (y compris Handicap Jeux et Total Jeux), le Tie-break de match sera compté comme un seul jeu, sauf indication contraire.

2.2.2. Décompte des jeux : Chaque tie-break ou tie-break de match compte comme un jeu pour le règlement des marchés « Total de jeux » et « Handicap ».

2.2.3. Points de pénalité : si des point(s) de pénalité sont attribués par l'arbitre, tous les paris sur ce jeu ou ce point spécifique restent valables.

Noms et indicateurs observés : 2.3. Retirement, Walkover, and Abandonment; 2.3.1. General Rule:.

En cas d'abandon, de forfait ou d'arrêt anticipé du match avant que le nombre de sets/jeux prévu ne soit atteint, tous les marchés non réglés du match concerné qui n'ont pas déjà été déterminés en vertu de la règle 2.3.3 seront annulés.

2.3.2. Forfait : si un joueur ou une équipe se retire avant le début du match (avant que le premier point ne soit joué), cela est considéré comme un forfait, et tous les paris sur le match sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 2.3.3. Natural Conclusion Principle:.

Un marché est réglé si, au moment de l'abandon ou de la renonciation, son résultat a déjà été déterminé de manière inconditionnelle et n'aurait pu être modifié par aucun jeu restant possible si le match avait été joué jusqu'à son terme naturel.

Noms et indicateurs observés : 2.3.4. Calculation Examples (Natural Conclusion):.

● a) Totaux de set : si un set est abandonné à 4-4, les paris sur Plus de 9.5 jeux sont réglés comme gagnés, et sur Moins de 9.5 comme perdus (puisque toute fin nécessite au moins 10 jeux). Les paris sur Plus/Moins de 10.5 sont annulés.

● b) Totaux du Match (Best of 3) : Si un match est abandonné à 6-4, 4-6, les Paris sur Plus de 25.5 jeux sont réglés comme Gagnés, et Moins de 25.5 comme Perdus (puisqu'au moins 26 jeux sont nécessaires pour terminer). Les Paris sur Plus/Moins de 26.5 sont Annulés.

● c) Handicaps : Un match est abandonné à 6-4, 4-6, 5-5. Les Paris sur un joueur avec un handicap de +2.5 (ou plus) sont Gagnés, et un handicap de -2.5 (ou moins) sont Perdus. Tous les handicaps entre -2 et +2 sont Annulés.

● d) Totaux individuels du joueur : Match abandonné à 6-4, 2-0. Le joueur A a gagné 8 jeux. Les Paris sur Plus de 7.5 jeux du joueur A = Gagnés ; Moins de 7.5 = Perdus. Les Paris sur Plus de 8.5 sont Annulés.

Noms et indicateurs observés : 2.4. Statistical Markets (Aces, Double Faults, Break Points); 2.4.1. Settlement Sources:.

Tous les Marchés statistiques sont réglés sur la base des données officielles du tournoi (par exemple, Site officiel du tennis professionnel masculin | ATP Tour | Tennis , Le site officiel de la Women's Tennis Association | WTA Tennis) ou des fournisseurs de données.

Noms et indicateurs observés : 2.4.2. Retirement or Disqualification:.

Si un Match n'est pas terminé en raison d'un abandon ou d'une disqualification, tous les Marchés statistiques relatifs à ce Match et non déjà déterminés selon le Principe de Conclusion Naturelle sont Annulés.

● Exemple : Si un Pari est placé sur « Plus de 5.5 aces » et que le joueur a déjà servi 6 aces avant d'abandonner, le Pari est réglé comme Gagné. S'il n'avait que 3 aces avant d'abandonner, le pari est Annulé.

Noms et indicateurs observés : 2.4.3. Break Points:.

Ballons de break gagnés : Seuls les ballons de break effectivement convertis sont comptés.

● Total des ballons de break : Désigne le nombre total d'occasions de ballon de break créées, qu'elles aient été converties ou non.

Noms et indicateurs observés : 2.4.4. Match Tie-break (Super Tie-break):.

Tous les aces, doubles fautes et autres statistiques enregistrés pendant un Tie-break de match (Super Tie-break) comptent dans les totaux finaux du match.

Noms et indicateurs observés : 2.4.5. First to occur (First Ace / First Double Fault):.

Ces Marchés sont réglés dès que l'Événement se produit.

● Si un joueur abandonne avant que le premier ace ou la première double faute ne se soit produit, tous les Paris sur ce Marché sont Annulés.

● Si l'Événement s'est déjà produit avant l'abandon, tous les Paris sur ce

Marché sont maintenus.

Noms et indicateurs observés : 2.4.6. Most Stats (1X2 / Handicaps):.

Les Marchés tels que « Plus d'aces », « Plus de doubles fautes » ou « Handicap d'aces » sont déclarés Annulés si le Match n'est pas terminé en raison d'un abandon ou d'une disqualification.

● Logique : Un résultat 1X2 ou de Handicap ne peut pas être déterminé de manière inconditionnelle, car le joueur qui est mené aurait théoriquement pu dépasser son adversaire si le match s'était poursuivi.

Noms et indicateurs observés : 2.5. Change of Match Format; 2.5.1. General Logic:.

Si le format officiel d'un Match est modifié (par exemple, le nombre de sets est réduit de Best of 5 à Best of 3, ou des « Sets courts » sont introduits), les règles suivantes s'appliquent :

● Vainqueur du Match et Vainqueur du Set : Les Paris sur ces Marchés sont maintenus.

● Totaux et Handicaps : Tous les Paris sur les Totaux de Match (Jeux/Sets) et les Handicaps sont Nuls, sauf si le résultat a été déterminé de manière inconditionnelle au moment du changement de format.

Noms et indicateurs observés : 2.5.2. Note on Surface/Venue:.

Comme indiqué à la Règle 2.1.1, les changements de surface ou le passage de courts intérieurs à des courts extérieurs ne constituent pas un changement de format, et tous les Paris sur le Match concerné restent valables.

Noms et indicateurs observés : 2.6. Tie-break in Match (Yes/No); 2.6.1. Definition:.

Ce Marché fait strictement référence à un tie-break standard joué lorsque le score atteint 6-6 dans n'importe quel set.

Noms et indicateurs observés : 2.6.2. Match Tie-break Exception:.

Un Tie-break de match (Super Tie-break) joué à la place d'un set décisif (conformément à la Règle

2.2.1) ne compte pas comme un tie-break aux fins du règlement de ce Marché.

Noms et indicateurs observés : 2.6.3. Abandonment:.

Si un tie-break standard s'est déjà produit dans le Match avant l'Abandon, le

Marché sera réglé comme Oui.

● Si le Match est abandonné avant qu'un tie-break ne se soit produit, le Marché sera Annulé, sauf si un tie-break ne peut plus se produire dans aucun scénario de score restant possible.

Noms et indicateurs observés : 2.7. Set Betting (Correct Score); 2.7.1. General Rule:.

Tous les Paris sur le Score Exact en Sets (par exemple, 2-0, 2-1, 1-2, 0-2) sont Annulés si le match n'est pas terminé.

Noms et indicateurs observés : 2.7.2. Natural Conclusion (Impossible Outcomes):.

Si le Match est abandonné, tout Résultat de score exact qui n'est plus inconditionnellement atteignable sur la base du score actuel en sets sera réglé comme Perdu.

● Exemple : Dans un match au meilleur des -3, le joueur A a déjà gagné le premier set (1-0). Le match est ensuite abandonné. Le Pari sur « Le joueur B gagne 0-2 » est réglé comme Perdu, tandis que tous les autres scores (2-0, 2-1, 1-2) sont Annulés.

Noms et indicateurs observés : 2.8. Current / Next Game Winner; 2.8.1. Completion Requirement:.

Si un joueur abandonne ou est disqualifié pendant un jeu spécifique, tous les paris sur le vainqueur de ce jeu (en cours ou suivant) seront annulés, quel que soit le score du jeu au moment de l'abandon.

Noms et indicateurs observés : 2.8.2. Penalty Points/Games:.

Si un jeu est achevé par l'attribution d'un ou plusieurs points de pénalité ou d'un jeu de pénalité par l'arbitre, tous les paris sur ce jeu restent valables.

Noms et indicateurs observés : 2.9. Specific Point Betting; 2.9.1. Point Winner:.

Prédisez quel joueur remportera le point désigné (par exemple, set 1, jeu 3, point 4).

Noms et indicateurs observés : 2.9.2. Penalty Points:.

Si un point est attribué par l'arbitre en tant que point de pénalité, le marché sera réglé sur la base de cette attribution.

Noms et indicateurs observés : 2.9.3. Abandonment during Point:.

Si un joueur abandonne ou si un match est abandonné pendant le déroulement d'un point spécifique, tous les paris sur le vainqueur de ce point seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 3. Basketball; Basketball Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient ont pour but d'aider à comprendre les termes courants du basketball et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Panier à 2 points : Un tir réussi effectué depuis n'importe où à l'intérieur de l'arc à trois points.

● Panier à 3 points : Un tir réussi effectué depuis au-delà de la ligne à trois points.

● Passe décisive : Une passe à un coéquipier qui mène directement à un panier réussi.

● Contre (Tir contré) : Se produit lorsqu'un joueur défensif touche légalement une tentative de panier d'un adversaire, l'empêchant d'être réussie.

● Feuille de match statistique : Le relevé statistique officiel d'un match, fourni par le site officiel de la ligue. Il s'agit de la source principale pour tout règlement statistique, sauf indication contraire dans les règles du Marché

concerné.

● Buzzer beater : Un tir réussi effectué exactement à l'expiration du chronomètre de jeu (0:00) à la fin du 4e quart-temps ou d'une prolongation, qui place l'équipe marquante en tête et lui fait gagner le match.

● Double-Double : lorsqu'un joueur enregistre 10 ou plus dans au moins deux des catégories suivantes : Points, Rebonds, Passes décisives, Interceptions ou Contres.

● Panier : tout panier marqué en cours de jeu, y compris les tirs à 2 points et à 3 points, mais à l'exclusion des lancers francs.

● Lancer franc : une tentative de tir non contestée depuis la ligne de lancer franc accordée à un joueur après certaines fautes commises par l'adversaire.

● Incl. Prolongation : un suffixe de marché indiquant que le règlement inclut toutes les statistiques enregistrées pendant les périodes supplémentaires.

● Conclusion naturelle : un principe selon lequel un pari est réglé si le résultat a été déterminé de manière inconditionnelle et ne peut être affecté par aucun jeu restant.

● Non-participant : un joueur qui figurait dans l'effectif officiel mais n'est pas entré sur le terrain pendant aucune durée de temps de jeu effectif alors que le chronomètre tournait.

● Prolongation (OT) : une ou plusieurs périodes supplémentaires jouées pour déterminer un vainqueur lorsque le score est à égalité à la fin du temps réglementaire.

● Rebond : l'action de prendre possession du ballon après un tir manqué ou un lancer franc manqué. Cela inclut à la fois les rebonds offensifs (obtenus par l'équipe attaquante) et les rebonds défensifs (obtenus par l'équipe défendante).

● Temps réglementaire : la durée du match composée de quatre quart-temps, à l'exclusion de toute période de prolongation.

● Runner : tout joueur qui entre sur le terrain et participe au match pendant une durée quelconque de temps de jeu effectif.

● Interception : se produit lorsqu'un joueur défensif prend légalement possession du ballon sur un adversaire en interceptant une passe ou en s'emparant du ballon pendant le jeu effectif.

● Triple-double : lorsqu'un joueur enregistre 10 ou plus dans au moins trois des catégories suivantes : points, rebonds, passes décisives, interceptions ou contres.

Noms et indicateurs observés : General Basketball Rules.

Remarque importante : pour la majorité des matchs de basketball, les marchés les plus courants (tels que Money Line, Handicaps et Totals) sont proposés et réglés prolongations incluses. Il est conseillé aux utilisateurs finaux de vérifier le nom du marché spécifiquement pour le suffixe « (incl. Overtime) ».

Noms et indicateurs observés : 3.1. Overtime (OT) Settlement:.

● Règle par défaut : tous les marchés sont réglés sur la base du résultat à la fin du temps réglementaire (4 quart-temps), sauf si le nom du marché inclut expressément les prolongations (par exemple en ajoutant « (incl. Overtime) » dans le titre).

Noms et indicateurs observés : ● Segments:.

○ Mi-temps : Les résultats de la 1re mi-temps se composent des 1er et 2e quarts-temps. Les résultats de la 2e mi-temps se composent uniquement des 3e et 4e quarts-temps. Les prolongations sont exclues des marchés de

la 2e mi-temps, sauf mention contraire spécifique dans la

Nom du marché.

○ Quarts-temps : Les marchés portant sur des quarts-temps spécifiques (1er, 2e, 3e, 4e) sont réglés strictement sur la base du score de ce quart-temps spécifique et n'incluent pas les prolongations.

Noms et indicateurs observés : 3.2. Abandoned Matches & Natural Conclusion Principle:.

● Si un match est abandonné avant la fin du temps réglementaire, tous les marchés qui n'ont pas été réglés au moment de l'abandon seront annulés. Exception : les marchés ayant déjà atteint une conclusion naturelle (par exemple, « Course à 20 points » où une équipe a déjà marqué 20, ou « Total plus de 180.5 » où le score est déjà de 95-90) seront réglés sur la base des résultats obtenus au moment de l'abandon.

Noms et indicateurs observés : 3.3. Postponements & Venue Changes:.

● Règle des 48 heures : Si un match est reporté ou annulé, les paris restent valables si le match commence ou reprend dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Si le retard dépasse 48 heures, tous les paris non réglés seront déclarés nuls.

● Changement de lieu : Si le lieu d'un match est modifié mais que l'équipe à domicile est toujours désignée comme l'équipe « à domicile », tous les paris sur ce match restent valables. Si les équipes à domicile et à l'extérieur d'un match sont inversées, les paris placés sur la rencontre initiale seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 3.4. Incorrect Time/Scoreboard:.

● Erreur d'horaire : Si une heure de match incorrecte a été affichée dans le Sportsbook, dans les cas où l'écart a eu un impact significatif sur les cotes proposées, le Sportsbook se réserve le droit de déclarer nuls les paris concernés.

● Erreur de score : Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect ayant eu un effet significatif sur les cotes proposées, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris placés pendant la période de l'erreur.

Noms et indicateurs observés : 3.5. Draw/Tie Result & Qualification OT:.

● Qualification OT : Si un match se termine par une égalité mais que des prolongations sont jouées uniquement à des fins de qualification (par exemple, 2e match d'une coupe), tous les Marchés du Match concerné sont réglés sur la base du score à la fin du Temps Réglementaire.

● Money Line (2 issues) : Si un « Money Line 2 issues » (à l'exclusion de OT) est proposé et que le match se termine par un match nul, le Marché sera Annulé.

Noms et indicateurs observés : Basketball Statistical Markets (Team Stats); 3.6. General Settlement Logic for Statistics.

● Sources : Tous les Marchés de cette section sont réglés strictement sur la base de la feuille de match officielle du site officiel de la ligue (par exemple, le site officiel de la NBA pour les derniers Scores, Statistiques et Actualités NBA. | NBA.com , NCAA.com – Le Site Officiel des Championnats NCAA , EuroLeague | Euroleague Basketball).

● Prolongations : Conformément à la Règle 3.1, les Marchés statistiques sont réglés sur la base des résultats du Temps Réglementaire, sauf si le nom du Marché inclut spécifiquement « (prolongations incluses) ».

● Types de Marchés : * 1X2 : Pariez sur l'équipe qui enregistrera la valeur la plus élevée de la statistique spécifiée.

○ Handicap : Pariez sur le vainqueur de la statistique après application du handicap spécifié.

○ Total : Pariez sur le fait que le total combiné (ou le total d'une équipe) sera Au-dessus ou En-dessous de la ligne.

Noms et indicateurs observés : 3.7. Rebounds (Totals / Handicaps / 1x2).

● Nuance de calcul : Le règlement est strictement basé sur la somme des rebonds offensifs et défensifs individuels crédités à des joueurs spécifiques.

● Exclusion des rebonds d'équipe : Les « Rebonds d'équipe » (rebonds crédités par les officiels à une équipe dans son ensemble plutôt qu'à un joueur individuel, par exemple après qu'un ballon est sorti du terrain sur un lancer franc manqué) sont strictement exclus.

● Total final : Seule la somme des statistiques individuelles des joueurs figurant sur la feuille de match officielle compte pour le total.

Noms et indicateurs observés : 3.8. Fouls (Totals / Handicaps / 1x2).

● Logique : Réglé sur la base du nombre total de fautes personnelles sifflées contre une équipe et enregistrées sur la feuille de match officielle.

● Exclusions : Les fautes techniques de l'entraîneur, les fautes de banc ou les fautes administratives qui ne sont pas créditées à un joueur spécifique sont exclues, sauf si elles sont expressément enregistrées comme fautes de joueur sur la feuille de match officielle.

Noms et indicateurs observés : 3.9. Assists (Totals / Handicaps / 1x2).

● Logique : Réglé sur la base du nombre de passes réussies menant directement à un panier, tel qu'officiellement enregistré par les statisticiens de la ligue.

Noms et indicateurs observés : 3.10. Steals (Totals / Handicaps / 1x2).

● Logique : Réglé sur la base du nombre de fois où un joueur défensif s'empare légalement du ballon d'un adversaire pendant le jeu en cours.

Noms et indicateurs observés : 3.11. 2-Points & 3-Points (Totals / Handicaps / 1x2).

● Logique : Le règlement est basé sur le nombre de tirs réussis (Made) depuis la zone respective.

● Remarque : Ces Marchés comptent le nombre de tirs réussis, et non le total de points qui en résultent (par exemple, cinq tirs à 3 points réussis comptent pour 5, et non 15), sauf si le nom du Marché précise « Points sur... ».

Noms et indicateurs observés : Basketball Player Props Markets.

3.12. Marchés de paris sur les joueurs de basketball : Tous les Marchés liés aux joueurs (y compris les points, rebonds, passes décisives et autres jalons statistiques) sont réglés sur la base de la performance individuelle des joueurs spécifiés. Par défaut, ces Marchés incluent toute Prolongation (OT) jouée et sont régis par les règles de participation et de règlement suivantes :

Noms et indicateurs observés : 3.12.1. Participation & "Runner" Rules.

● Règle générale de participation : Les paris sur les joueurs de basketball restent valables tant que le joueur entre sur le terrain et participe au match à un moment quelconque pendant que le chronomètre de jeu tourne, qu'il ait ou non été dans le cinq de départ.

● Non-partants : Si un joueur n'entre pas sur le terrain à aucun moment pendant tout le match, il est considéré comme un « Non-partant », et tous les Paris sur ces Marchés pour le Match concerné sur ce joueur seront déclarés Annulés.

● Abandon en cours de match : Si un joueur participe pendant une durée quelconque mais quitte ensuite le jeu en raison d'une blessure, d'une maladie ou d'une disqualification, tous les Paris sur ces Marchés pour le Match

concerné sur ce joueur restent valables et seront réglés sur la base de ses statistiques enregistrées au moment de son abandon.

● Exception « Premier à » : Pour les Marchés tels que « Premier joueur à marquer [Stat] », le Pari sera Annulé si le joueur sélectionné n'a pas commencé le match sur le terrain (au moment où l'événement concerné se produit).

Noms et indicateurs observés : 3.12.2. Settlement & Overtime.

● Prolongations (OT) : Tous les Marchés de paris sur les joueurs de basketball incluent les Prolongations aux fins du règlement.

● Règle des 48 heures : Si un match est reporté ou abandonné et n'est pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, tous les Paris en attente sur les joueurs pour ces Marchés du Match concerné seront Annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé de manière inconditionnelle (Conclusion Naturelle).

● Sources officielles : Les résultats sont réglés sur la base de la feuille de match officielle fournie par la ligue respective (par exemple, NBA, NCAA, Euroleague, etc.).

● Caractère définitif des statistiques : Le règlement est basé sur la feuille de match officielle finale. Les modifications ou corrections ultérieures apportées par les ligues après le traitement du règlement officiel initial ne seront pas prises en compte.

Noms et indicateurs observés : 3.12.3. Grouped Market Definitions.

● Totaux individuels (Points, Rebonds, Passes décisives, Interceptions, Contres, 3-PT réussis) : réglés sur la base de la statistique spécifique créditée au joueur dans la feuille de match officielle. Si le score final du joueur est égal à la ligne fixée, le pari est annulé.

● Objectifs de performance (« au moins X ») : le pari est réglé comme gagnant si le joueur atteint ou dépasse l'objectif (par exemple, « 25+ points » est gagnant si le joueur marque 25, 26 points ou plus).

● Marchés combinés (par ex. P+R+A) : calculés en additionnant les statistiques individuelles spécifiées dans le nom du marché (par ex. points + rebonds + passes décisives).

● Double-double / Triple-double : un joueur doit atteindre un chiffre à deux digits (10 ou plus) dans deux (double-double) ou trois (triple-double) des catégories suivantes : points, rebonds, passes décisives, interceptions ou contres.

● Face-à-face (H2H) : 1v1 : pariez sur le joueur qui réalisera la statistique la plus élevée. En cas d'égalité entre les joueurs, le marché est réglé comme nul.

○ 1v2 ou 1v3 : le joueur sélectionné doit marquer plus de points que tous les autres adversaires listés. Une égalité pour le meilleur résultat parmi les joueurs mentionnés dans la sélection de marché concernée entraîne l'annulation du pari.

Noms et indicateurs observés : Basketball Specific Markets; 3.13. Winning Margin (incl. overtime):.

Pariez sur la plage spécifique de points par laquelle une équipe gagne. Le règlement est basé sur le score final, y compris les éventuelles prolongations jouées.

Noms et indicateurs observés : 3.14. Race to X Points (incl. overtime):.

Pari sur l'équipe qui atteindra la première le nombre de points spécifié.

● Si le match est abandonné avant que l'une ou l'autre équipe n'atteigne l'objectif, les paris sur ce marché sont annulés, sauf si l'objectif avait déjà été atteint avant la conclusion naturelle.

● Si le match se termine (y compris en prolongation) et qu'aucune des deux équipes n'a atteint l'objectif, les paris sur ce marché sont annulés, sauf si une option « Ni l'un ni l'autre » a été choisie (si elle était proposée).

Noms et indicateurs observés : 3.15. Largest Lead in Game (incl. overtime):.

Pariez sur l'écart de points maximal atteint par l'une ou l'autre équipe à n'importe quel moment du match, y compris en prolongation. Le règlement s'effectue sur la base du plus grand avantage enregistré dans les données officielles du déroulement du match. Si le match est abandonné, le marché est réglé sur la base du plus grand avantage atteint jusqu'au moment de la conclusion naturelle.

Noms et indicateurs observés : 3.16. First Three-Pointer (incl. Overtime):.

Prédisez quelle équipe marquera le premier panier à 3 points réussi du match. Si aucun panier à 3 points n'est marqué pendant le match, les paris sur ce marché sont annulés, sauf si une option « Aucun panier à 3 points » a été proposée. Si le match est abandonné avant qu'un panier à 3 points ne soit marqué, les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 3.17. Highest Scoring Quarter / Half:.

Pari sur le quart-temps ou la mi-temps qui totalisera le plus grand nombre de points combinés.

● Remarque : aux fins de ce marché, la prolongation est exclue.

● Si deux ou plusieurs quarts-temps ou mi-temps partagent le score total le plus élevé, le règlement sera déterminé conformément aux règles du Dead Heat, sauf si une sélection « Match nul » est explicitement proposée dans le marché.

Noms et indicateurs observés : 3.18. First Point Method (incl. Overtime):.

Pariez sur la manière dont le(s) premier(s) point(s) du match sera/seront marqué(s). Les options standard incluent : lancer franc, panier à 2 points et panier à 3 points. Si le match est abandonné avant que le moindre point ne soit marqué, les paris sur ce marché pour le match concerné seront annulés. Le marché est réglé après le moment où la première action de marquage se produit.

Noms et indicateurs observés : 3.19. Last Point Method (incl. overtime):.

Pariez sur la manière dont le(s) dernier(s) point(s) du match (y compris les prolongations éventuelles) sera/seront marqué(s). Les options standard incluent : lancer franc, panier à 2 points et panier à 3 points. Si le match est abandonné avant son terme, les paris sur ce marché seront annulés, sauf si la dernière action de marquage a déjà eu lieu et qu'aucun autre marquage n'est possible.

Noms et indicateurs observés : 3.20. Game Winning Buzzer Beater:.

Un résultat « Oui » n'est réglé que si un joueur réussit un tir qui place son équipe en tête (remportant le match) exactement au moment où le chronomètre du match expire (0:00) à la fin du 4e quart-temps ou de toute prolongation.

● Le tir doit être la dernière action de marquage valide du match, ne laissant aucun temps à l'adversaire pour répondre.

Noms et indicateurs observés : 4. American football; American Football Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du football américain et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Plaquage assisté : Un plaquage où deux joueurs défensifs ou plus contribuent à arrêter le porteur du ballon. La somme des plaquages en solo et des plaquages assistés équivaut au « total des plaquages ».

● Série offensive : Une série continue de jeux offensifs commençant au point de possession et se terminant par un score, un dégagement, une perte de balle ou la fin d'une mi-temps ou du match.

● Field Goal : Un jeu de marque valant 3 points, obtenu en bottant le ballon entre les poteaux de but de l'adversaire.

● Fumble : Lorsqu'un joueur perd la possession du ballon après en avoir eu le contrôle, avant d'être plaqué ou de sortir du terrain.

● Interception : Lorsqu'un joueur défensif intercepte une passe destinée à un receveur offensif, entraînant un changement de possession.

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel un pari est réglé si le résultat était déjà déterminé et n'aurait pas pu changer indépendamment de la suite du jeu.

● Prolongation (OT) : Une période de jeu supplémentaire utilisée pour déterminer un vainqueur lorsqu'un match se termine à égalité après le temps réglementaire.

● Yards à la passe : Le total net de yards gagnés par un quarterback grâce à des passes complétées avec succès.

● Dégagement : Un botté effectué par l'attaque (généralement au 4e down) pour faire avancer le ballon vers l'avant du terrain et céder la possession à l'adversaire.

● Yards à la réception : Le total net de yards gagnés par un joueur qui attrape une passe vers l'avant.

● Coureur : Tout joueur qui entre sur le terrain et participe à au moins un jeu (down) pendant le match.

● Yards à la course : Le total net de yards gagnés par un joueur portant le ballon depuis la ligne de mêlée (par exemple, une remise ou une course du quarterback).

● Sack : Se produit lorsqu'un joueur défensif plaque le quarterback derrière la ligne de mêlée avant qu'il ne puisse lancer une passe.

● Safety : Un jeu de marque valant 2 points, survenant lorsque le porteur du ballon offensif est plaqué dans sa propre zone d'en-but ou qu'une faute est commise par l'attaque dans sa zone d'en-but.

● Plaquage en solo : Un plaquage crédité à un seul joueur défensif qui arrête le porteur du ballon sans assistance.

● Touchdown (TD) : Un jeu de marque valant 6 points, obtenu en portant le ballon dans la zone d'en-but de l'adversaire ou en l'y attrapant.

● Perte de balle sur downs : Se produit lorsque l'attaque ne parvient pas à gagner les 10 yards requis pour une nouvelle série de downs lors de ses quatre tentatives.

Noms et indicateurs observés : General American Football Rules; 4.1. Overtime (OT) Settlement:.

Par règle par défaut, les marchés ne prennent pas en compte la prolongation, sauf mention expresse contraire dans le nom du marché (par exemple, en ajoutant « (incl. prolongation) » dans le titre).

Noms et indicateurs observés : 4.2. Delays and Interruptions:.

En cas de retard ou d'interruption (pluie, obscurité, etc.) d'un match, tous les marchés non réglés relatifs à ce match resteront en attente, et les échanges reprendront dès que le match se poursuivra. Les paris non réglés relatifs à ce match ne seront pas annulés, sauf si le tournoi est officiellement annulé ou n'est pas repris dans le même calendrier hebdomadaire NFL (jeudi - mercredi, heure locale du stade).

Noms et indicateurs observés : 4.3. Abandoned or Postponed Matches (NFL Week Rule):.

Tous les marchés du match sont annulés, sauf si le match est terminé dans le même calendrier hebdomadaire NFL (jeudi - mercredi, heure locale du stade).

Noms et indicateurs observés : 4.4. Incorrect Information/Score:.

● Si des joueurs ou des équipes sont affichés de manière incorrecte dans le marché, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur les marchés concernés.

Noms et indicateurs observés : 4.5. Time Errors:.

Si une heure de match incorrecte a été affichée dans le Sportsbook, dans les cas où l'écart a eu un impact significatif sur les cotes proposées, le Sportsbook se réserve le droit de déclarer les paris concernés annulés.

Noms et indicateurs observés : 4.6. Settlement Sources:.

Les paris sur les marchés seront réglés sur la base de la diffusion TV et des statistiques fournies par les associations officielles (par exemple, NFL.com | Site officiel de la National Football League), sauf s'il existe des preuves claires que les statistiques sont incorrectes.

Noms et indicateurs observés : 4.7. Segment Logic (Quarters & Halves):.

● Quart-temps : Les paris sur les marchés d'un quart-temps spécifique (1er, 2e, 3e, 4e) sont réglés strictement sur le score de ce quart-temps. La prolongation est toujours exclue.

● Mi-temps : Les résultats de la 1re mi-temps comprennent les 1er et 2e quart-temps. Les résultats de la 2e mi-temps comprennent les 3e et 4e quart-temps. La prolongation est exclue des marchés de la 2e mi-temps, sauf si le marché précise spécifiquement « (incl. prolongation) ».

Noms et indicateurs observés : 4.8. Abandonment & Natural Conclusion:.

● Si un match est abandonné avant la fin de la période concernée (quart-temps, mi-temps ou match), tous les marchés non réglés de ce match seront annulés.

● Exception : les marchés ayant déjà atteint une Conclusion Naturelle (par exemple, un « Total du premier quart-temps » une fois le 1er quart-temps terminé, ou « Équipe qui marquera le prochain Touchdown » après confirmation d'un touchdown) seront réglés sur la base des résultats obtenus au moment de l'abandon.

Noms et indicateurs observés : 4.9. Money Line Tie Rule:.

Pour les marchés Money Line « 2 issues » (sans option de match nul), si le match se termine par une égalité après toute prolongation jouée, les paris sur ce marché sont nuls.

Noms et indicateurs observés : American Football Statistical Markets (Team Stats); 4.10. Touchdowns (Total / Team / Period):.

Logique : pariez sur le nombre total de touchdowns marqués par l'une ou l'autre équipe (Total), par une équipe spécifique (Total d'équipe), ou sur une période définie (Quart-temps/Mi-temps).

● Règlement : les paris sur les marchés sont réglés en fonction du nombre de touchdowns réussis enregistrés dans la feuille de match officielle.

● Prolongation : les statistiques enregistrées pendant la prolongation sont incluses uniquement si le nom du marché mentionne spécifiquement « (prolongation incluse) ». Sinon, le règlement se fonde sur les données du temps réglementaire.

● Spécificités des périodes : pour les marchés spécifiques à une période comme « 1re mi-temps - Total de

touchdowns » ou « 1er quart-temps - Total de touchdowns », seuls les touchdowns marqués dans cette période précise sont comptabilisés.

Noms et indicateurs observés : 4.11. Field Goals Made (Total / Team / Period):.

● Logique : pariez sur le nombre total de field goals réussis.

● Réussis uniquement : seuls les field goals officiellement « réussis » comptent dans le total. Les field goals tentés mais manqués, ou les field goals annulés par des pénalités, sont exclus.

● Prolongation : les statistiques enregistrées pendant la prolongation sont incluses uniquement si le nom du marché mentionne spécifiquement « (prolongation incluse) ».

● Spécificités des périodes : pour les marchés comme « 1er quart-temps - Total de field goals », seuls les field goals réussis dans ce quart-temps précis sont comptabilisés.

Noms et indicateurs observés : 4.12. Odd/Even Markets (Points / Stats):.

● Logique : pariez sur le fait que la somme totale des points, touchdowns ou autres statistiques spécifiées sera un nombre impair ou pair.

● Règle du zéro (0) : si le score total ou le nombre total d'une statistique spécifique est zéro (0), il sera considéré comme pair aux fins du règlement.

● Prolongation : ces marchés suivent la règle générale sur la prolongation (Section 4.1) et excluent la prolongation sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : American Football Player Props Markets; 4.13. American Football Player Props Rules:.

Tous les marchés de paris sur les joueurs sont réglés en fonction de la feuille de match officielle fournie par l'association officielle de la ligue concernée (par exemple, NFL.com | Site officiel de la National Football League). Tous les marchés spécifiques à un joueur incluent la prolongation aux fins du règlement. Pour qu'un pari soit actif, le joueur mentionné dans la description du marché doit participer à au moins une action (down) en tant que « Runner ».

Noms et indicateurs observés : General Participation & Match Conditions; 4.13.1. Participation (Action):.

Pour le football américain, un pari sur un joueur est actif tant que le joueur participe au match (entre sur le terrain pour au moins une action), qu'il ait ou non fait partie de la formation de départ. Si un joueur n'entre pas du tout en jeu, le pari est nul.

Noms et indicateurs observés : 4.13.2. Retirement/Injury:.

Si un joueur participe puis quitte le jeu en raison d'une blessure ou d'une disqualification, tous les paris sur les marchés impliquant ce joueur sont maintenus et réglés sur la base des statistiques enregistrées au moment de l'abandon.

Noms et indicateurs observés : 4.13.3. Overtime (OT):.

Tous les marchés de paris sur les performances individuelles des joueurs incluent les prolongations aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 4.13.4. Postponement & Abandonment (48-Hour Rule): If a game is cancelled,.

abandonné, ou reporté et non repris dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, les paris sur tous les marchés en attente spécifiques à un joueur concernés seront annulés.

● Exception : les marchés ayant déjà atteint une conclusion naturelle avant l'abandon seront réglés sur la base des résultats obtenus.

Noms et indicateurs observés : 4.13.5. Official Data Sources:.

Le règlement est strictement basé sur la feuille de match officielle fournie par NFL.com | Site officiel de la National Football League (ou le site officiel de la ligue respective). Les modifications ou corrections ultérieures apportées par la ligue après le traitement du règlement officiel initial ne seront pas prises en compte.

Noms et indicateurs observés : 4.13.6. Venue Change:.

Si le lieu est modifié par rapport à celui prévu, les paris sur tous les marchés spécifiques à un joueur restent valables à condition que le match se joue à la date initialement prévue et que la désignation de l'équipe « à domicile » reste inchangée.

Noms et indicateurs observés : 4.13.7. Performance Targets ("At Least" / "Target"): Bets on Single player.

les marchés de performance (objectifs) sont réglés comme gagnants si le joueur mentionné dans le marché concerné atteint ou dépasse l'objectif spécifié.

● Exemple : un pari sur « Au moins 50 yards à la course pour le joueur A » (50+) est gagnant si le joueur A enregistre 50, 51 yards ou plus.

Noms et indicateurs observés : 4.13.8. Over/Under (Totals):.

Si le score final du joueur est égal à la ligne fixée dans la description du marché (dans les cas où une ligne en nombre entier est proposée, par exemple 50.0), le pari sur ce marché est annulé. Si un marché sur une ligne en demi-nombre est proposé (par exemple 50.5), les paris sur un tel

marché restent valables, car le résultat sera toujours soit au-dessus, soit en dessous de la ligne.

Noms et indicateurs observés : 4.13.9. Head-to-Head (H2H):.

● 1v1 : pari sur le joueur qui réalisera la statistique la plus élevée. En cas d'égalité, le pari sur ce marché impliquant les joueurs concernés est déclaré annulé.

● 1v2 / 1v3 : pour que le pari sur ce marché soit gagnant, le joueur sélectionné doit devancer tous les autres adversaires listés dans la description du marché. En cas d'égalité pour le meilleur résultat entre les joueurs mentionnés dans la description du marché, le pari est déclaré annulé.

Noms et indicateurs observés : 4.13.10. Touchdown Scorer (Player & Team Passing):.

Un Touchdown standard est crédité uniquement au joueur qui porte ou reçoit le ballon dans la zone d'en-but.

● Les Touchdowns à la passe lancés par un quarterback ne comptent pas dans le total du marché individuel « Buteur de Touchdown » de ce joueur (ils sont réglés dans le cadre des marchés spécifiques « Touchdowns à la passe »).

Noms et indicateurs observés : 4.13.11. Yardage (Passing, Rushing, Receiving):.

Les paris sur ce marché sont réglés sur la base du total des yards nets officiellement crédités au joueur mentionné dans la description du marché. Les yards à la course concernent les courses, les yards à la réception concernent les réceptions et les yards à la passe concernent les passes complétées.

Noms et indicateurs observés : 4.13.12. Tackles and Assists:.

Les paris sur ce marché sont réglés sur la base du « Total des plaquages », défini comme la somme des plaquages en solo + des plaquages assistés enregistrés dans la feuille de match officielle.

Noms et indicateurs observés : 4.13.13. Sacks, Interceptions, and Receptions:.

Les paris sur ce marché sont réglés sur la base du décompte officiel pour chaque catégorie spécifique mentionnée dans la description du marché. Les sacks peuvent inclure des demi-sacks (0.5) s'ils sont officiellement enregistrés.

Noms et indicateurs observés : 4.13.14. Statistic Double / Triple:.

Pari sur la question de savoir si un joueur mentionné dans la description du marché atteindra une valeur à deux chiffres (10+) ou à trois chiffres (100+) dans les catégories spécifiées (par exemple, 100+ yards à la course).

Noms et indicateurs observés : American Football Specific Markets; 4.14. First Offensive Drive Markets (Score/Outcome):.

Définition : une « série offensive » (Drive) est définie comme une possession offensive continue qui commence par une mise en jeu et se termine par un score, un dégagement, une perte de balle (interception, fumble ou perte de balle sur tentative de conversion) ou la fin d'une mi-temps/du match. Équipe qui marque lors de la première série offensive : pari sur la question de savoir si l'équipe spécifiée marquera un Touchdown ou un Field Goal lors de sa première possession offensive du match.

● Tout résultat autre qu'un Touchdown offensif ou un Field Goal (par exemple, dégagement, perte de balle, safety ou fin de mi-temps) aux fins de ce marché du match concerné sera réglé comme « Non ». Résultat de la première série offensive : pari sur le résultat spécifique de la première série offensive. Les options typiques incluent : Touchdown offensif, Field Goal, dégagement et perte de balle (inclut les interceptions, les fumbles et les pertes de balle sur tentative de conversion).

● Si un Drive est interrompu par la fin d'une mi-temps ou la fin du match avant qu'un résultat définitif ne soit atteint, le Marché du match concerné est Nul. Cas particulier : Si une équipe marque un touchdown sur un kickoff ou un retour de punt (Special Teams), ou via un retour défensif (retour d'interception-6/retour de fumble), cela ne compte pas comme un « Offensive Drive » pour cette équipe. Le pari sur ce Marché pour cette équipe sera réglé sur la base de la première possession suivante de cette équipe depuis la ligne de mêlée.

Noms et indicateurs observés : 4.15. Team to Score Xth Touchdown:.

Logique : Parier sur l'équipe qui marquera le touchdown spécifique désigné par le numéro « X » (par ex., « Équipe qui marquera le 3e Touchdown »).

Règlement : Les paris sur ce Marché sont réglés dès que le touchdown spécifié est officiellement confirmé. Aucun touchdown marqué : Si le match se termine ou est abandonné avant que le « Xe » touchdown ne soit marqué, le Marché pour ce touchdown spécifique est déclaré Nul.

● Exemple : Le pari porte sur « l'Équipe qui marquera le 4e Touchdown » et le match se termine avec un total de 3 touchdowns, tous les paris sur le Marché du 4e touchdown sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 4.16. Next Touchdown Scorer (incl. Overtime):.

● Logique : Parier sur le joueur spécifique qui marquera le prochain touchdown du match.

● Aucun autre touchdown : Si aucun autre touchdown n'est marqué pour le reste du match (y compris les prolongations), les paris sur ce Marché sont Nuls.

● Joueurs non répertoriés : Si le joueur qui marque le touchdown n'est pas proposé comme sélection individuelle sur le Marché, les paris sur les Marchés dont l'issue est « Autre joueur » ou « Terrain » (si disponible) seront réglés comme gagnants. Si aucune de ces options n'existe, le

Noms et indicateurs observés : Market is settled based on official data or declared Void as per specific.

Market conditions.

Noms et indicateurs observés : 5. Ice Hockey; Ice Hockey Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient ont pour but d'aider à la compréhension des termes courants du hockey sur glace et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Pénalité mineure d'équipe : Une pénalité attribuée à une équipe plutôt qu'à un joueur spécifique (par exemple, trop de joueurs sur la glace). Elle est purgée par tout joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction.

● Pénalité double mineure : Une infraction entraînant 4 minutes de temps de pénalité (2+2). Pour le règlement des paris sur le nombre de pénalités mineures, cela compte comme deux (2) pénalités mineures distinctes.

● But dans un filet vide : Un but marqué lorsque le gardien de but de l'équipe adverse a été retiré de la glace (généralement pour un attaquant supplémentaire).

● Pénalité mineure : Une pénalité de 2 minutes pour une infraction moins grave aux règles.

● Conclusion naturelle : un principe de règlement selon lequel un pari est résolu si le résultat est déjà déterminé et ne pourrait pas changer indépendamment de la suite du jeu avant un abandon.

● Séance de tirs au but : une série de tirs en échappée utilisée pour déterminer un vainqueur si le match reste à égalité après la prolongation. Exactement un (1) but est ajouté au score final du vainqueur pour le règlement.

● Supériorité numérique : une situation dans laquelle une équipe dispose d'un avantage numérique sur la glace parce qu'un ou plusieurs joueurs adverses purgent des pénalités.

● Puck Line : un terme spécifique au hockey désignant un écart de points ou un handicap, généralement fixé à +/- 1.5 buts.

● Temps réglementaire : les trois périodes standard de 20 minutes de jeu. Cela exclut la prolongation et la séance de tirs au but.

● Runner : un joueur qui entre sur la glace et participe au jeu à tout moment pendant que le chronomètre officiel du match tourne.

● But en infériorité numérique : Un but marqué par une équipe qui a moins de joueurs sur la glace que son adversaire en raison de l'exécution d'une pénalité.

● Tir au but : Toute tentative de palet qui soit aboutit à un but, soit serait entrée dans le filet sans un arrêt du gardien de but. Les tirs touchant le poteau ou la barre transversale ne sont pas comptés.

Noms et indicateurs observés : General Ice Hockey Rules; 5.1. Regular Time Settlement:.

Tous les marchés (sauf les marchés de période, de prolongation et de tirs au but) sont considérés pour le temps réglementaire uniquement, sauf mention contraire expresse dans le marché concerné.

Noms et indicateurs observés : 5.2. Penalty Shootout Logic (+1 Goal):.

Si un match est décidé par une séance de tirs au but, un (1) but sera ajouté au score de l'équipe gagnante et au total du match aux fins du règlement. Cela s'applique uniquement aux marchés incluant la prolongation et les tirs au but.

Noms et indicateurs observés : 5.3. Abandonment and Natural Conclusion:.

● Si un match est abandonné avant la fin du temps réglementaire, tous les marchés qui n'ont pas atteint une

conclusion naturelle seront annulés.

● Les Marchés qui ont déjà été déterminés de manière inconditionnelle au moment de l'abandon (par ex., « Vainqueur de la 1re Période » si la 1re période est terminée, ou « Total Buts Plus de 2.5 » si 3 buts ont déjà été marqués) seront réglés sur la base du score au moment de l'abandon.

Noms et indicateurs observés : 5.4. Postponement and Rescheduling (48-Hour Rule):.

Tous les marchés sur un match reporté seront déclarés nuls si l'événement ne reprend pas dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue. Si le match reprend dans ce délai de 48 heures, tous les paris sur ce match restent valables.

5.5. Corrections d'erreurs et droits d'annulation : Le Sportsbook se réserve le droit de déclarer les paris nuls dans les cas suivants :

● Événements en direct : si un marché reste ouvert alors que des buts ou des pénalités ont déjà eu lieu.

● Score incorrect : si un score incorrect a été affiché dans le Sportsbook, tous les marchés concernés seront annulés pour la période durant laquelle le score incorrect a été affiché.

● Heure de match incorrecte : si une heure de match incorrecte a été affichée dans le Sportsbook, dans les cas où l'écart a influencé de manière significative l'exactitude des cotes, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

● Informations incorrectes : si des équipes ou des joueurs sont affichés de manière incorrecte.

Noms et indicateurs observés : 5.6. Settlement Sources:.

Les marchés seront réglés sur la base de la diffusion TV et des statistiques fournies par les associations officielles (par exemple, le site officiel de la Ligue nationale de hockey | NHL.com), sauf s'il existe des preuves claires que les statistiques sont incorrectes.

Noms et indicateurs observés : Ice Hockey Statistical Markets (Team Stats); 5.7. Overtime Default for Statistics:.

Tous les marchés statistiques listés dans cette section (y compris les tirs au but, les pénalités et les buts en supériorité numérique) sont réglés sur la base du temps réglementaire (60 minutes) uniquement, sauf si le

nom du marché inclut spécifiquement le suffixe « (incl. Overtime) ».

Noms et indicateurs observés : 5.8. Shots on Goal (Total / Team / Period):.

● Définition : un « tir au but » est défini comme toute tentative de palet qui soit entre dans le filet pour un but, soit y serait entrée sans un arrêt du gardien de but.

● Exclusions : Les tirs qui touchent le poteau ou la barre transversale, ainsi que les tirs bloqués par un joueur défenseur (autre que le gardien) avant d'atteindre le filet, ne sont pas comptés comme des tirs cadrés.

● Règlement : Les paris sur les marchés sont réglés sur la base des statistiques officielles fournies par l'instance dirigeante de la ligue.

Noms et indicateurs observés : 5.9. Minor Penalties (Total / Team / Period):.

● Définition : Une « pénalité mineure » est une infraction de 2 minutes.

● Décompte : Le règlement est basé sur le nombre de pénalités mineures infligées, et non sur le total des minutes purgées. Par exemple, une double pénalité mineure (2+2 minutes) est comptée comme deux (2) pénalités mineures aux fins du règlement.

● Pénalités mineures de banc : Les pénalités mineures purgées par une équipe (pénalités mineures de banc) sont

incluses dans le total de l'équipe et le total du match.

Noms et indicateurs observés : 5.10. Power Play Goals (Total / Team / Period):.

● Définition : Un « but en supériorité numérique » est un but marqué par une équipe alors qu'elle bénéficie d'un avantage numérique sur la glace en raison d'au moins un adversaire purgeant une pénalité.

● Buts en infériorité numérique : Les buts marqués par l'équipe qui purge actuellement une pénalité (buts en infériorité numérique) ne comptent pas pour les marchés des buts en supériorité numérique.

● Filet vide : Si une équipe marque un but en supériorité numérique alors que l'équipe adverse a sorti son gardien pour un attaquant supplémentaire, cela compte toujours comme un but en supériorité numérique.

Noms et indicateurs observés : Ice Hockey Player Props Markets; 5.11. Ice Hockey Player Props Rules:.

Tous les marchés de paris sur les performances individuelles des joueurs sont réglés dès réception de la feuille de match officielle finale des fournisseurs de données. Les paris sur tous les marchés de joueurs incluent la prolongation aux fins du règlement, mais excluent les tirs de barrage, à l'exception du marché « Buteur à tout moment » (voir Section 5.11.11).

Noms et indicateurs observés : General Participation & Conditions.

5.11.1. Participation (Runner) : Un joueur est considéré comme ayant participé au match (un « Runner ») si le joueur entre sur la glace à un moment quelconque pendant que le chronomètre officiel du match tourne. Si un joueur n'entre pas du tout sur la glace pendant l'intégralité du match, tous les paris sur ce joueur seront annulés.

5.11.2. Pas de durée minimale : Aucune durée minimale de participation n'est requise. Si un joueur apparaît sur la glace pendant une durée quelconque pendant que le chronomètre du match tourne, tous les paris sur les marchés impliquant la performance individuelle de ce joueur sont maintenus, que le joueur ait enregistré ou non des statistiques ou qu'il se soit blessé ou ait été disqualifié par la suite.

Noms et indicateurs observés : 5.11.3. Postponement & Abandonment (48-Hour Rule): If a game is cancelled,.

abandonné, ou reporté et non repris dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, les paris sur tous les marchés de performances individuelles des joueurs en attente seront annulés.

● Exception : les marchés ayant déjà atteint une conclusion naturelle avant l'abandon seront réglés sur la base des résultats obtenus au moment de l'abandon.

5.11.4. Données officielles et révisions : le règlement est basé sur la feuille de match officielle finale. Une fois le règlement effectué, toute correction ou révision statistique ultérieure effectuée par les ligues officielles ne sera pas prise en compte et ne donnera pas lieu à un nouveau règlement.

Noms et indicateurs observés : Market Logic.

5.11.5. Objectifs de performance (1+, 2+, etc.) : les marchés d'objectifs de performance individuels d'un joueur sont réglés comme gagnants si le joueur mentionné dans la description du marché atteint ou dépasse l'objectif mentionné.

● Exemple : un pari sur le marché « Joueur A au moins 2+ points » est gagnant si le joueur A enregistre exactement 2, 3 points ou plus.

5.11.6. Plus/Moins (Totaux) : paris sur le fait que le total du joueur sera supérieur ou inférieur à la ligne spécifiée dans la description du marché. Si le résultat final du joueur est égal à la ligne spécifiée dans la description du marché (dans le cas de lignes en nombre entier), le pari sur le marché concerné sera annulé.

Noms et indicateurs observés : Statistical Definitions.

5.11.7. Buts du joueur : crédités au joueur qui marque le but en temps réglementaire ou en prolongation. Les buts marqués lors des tirs au but ne sont pas comptés.

5.11.8. Passes décisives du joueur : créditées au(x) joueur(s) (jusqu'à deux par but) qui ont touché le palet avant le buteur, tel qu'officiellement consigné dans la feuille de match.

5.11.9. Points du joueur : calculés comme la somme des buts + passes décisives officiellement crédités au joueur.

5.11.10. Tirs cadrés du joueur : toute tentative de tir sur le palet qui aboutit à un but ou qui serait entrée dans le filet sans un arrêt du gardien. Les tirs touchant le poteau/la barre transversale ou bloqués par un défenseur (et non par le gardien) ne comptent pas dans ce total.

Noms et indicateurs observés : 5.11.11. Anytime Goalscorer.

Le marché « Buteur à tout moment » est réglé sur la base du temps réglementaire (60 minutes) uniquement.

● Exclusion de la prolongation : les buts marqués pendant la prolongation ou les tirs au but ne comptent pas pour ce marché spécifique.

● Contraste avec les buts du joueur : le marché « Buts du joueur » (Total) peut inclure la prolongation si mentionné dans la description du marché ; « Buteur à tout moment » est une proposition distincte limitée aux 3 périodes standard de jeu.

● Buts contre son camp : les buts contre son camp ne sont pas pris en compte pour le règlement et sont ignorés pour ce marché.

● Participation : les paris sur ce marché sont valables si le joueur mentionné dans la description du marché participe au match (tel que défini dans 5.11.1). Si le joueur mentionné dans la description du marché figure dans l'effectif mais n'entre pas sur la glace, les paris sur ce marché impliquant le joueur concerné sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 6. Baseball; Baseball Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et pour la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du baseball et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Passage au bâton (AB) : un passage officiel au bâton qui n'aboutit pas à un but sur balles, à un frappeur atteint ou à un sacrifice.

● Double programme : deux matchs de baseball joués entre les deux mêmes équipes le même jour. Aux fins des paris, chaque match est traité comme un événement séparé et distinct.

● Manches supplémentaires : périodes de jeu additionnelles utilisées pour départager une égalité après l'achèvement du nombre standard de manches (généralement 9).

● Manche : une unité de jeu composée d'une demi-manche « haute » (l'équipe visiteuse frappe) et d'une demi-manche « basse » (l'équipe à domicile frappe).

● Règle de mercy (règle du knockout) : une règle qui met fin prématurément à un match si une équipe établit une avance d'un nombre spécifié de points après un certain nombre de manches.

● Money Line : un marché où le pari porte sur le vainqueur direct du match, incluant généralement les manches supplémentaires.

● Retrait sur trois prises du lanceur (K) : se produit lorsqu'un lanceur enregistre trois prises contre un frappeur, entraînant un retrait.

● Point produit (RBI) : une statistique créditée à un frappeur lorsque son action (coup sûr, sacrifice, etc.) permet à un point d'être marqué.

● Run Line : l'écart de points ou handicap au baseball, généralement fixé à +/- 1.5 points.

● Format raccourci : un match officiellement programmé pour moins de 9 manches (par exemple, 7 manches) par l'instance dirigeante avant le début du jeu.

● Lanceur partant : le lanceur qui effectue le premier lancer pour son équipe. Le lanceur mentionné dans la description du marché doit être titulaire pour que les paris sur le marché concerné soient valables.

● Total de bases : nombre total de bases qu'un batteur obtient uniquement grâce à ses coups sûrs : simple (1), double (2), triple (3) et coup de circuit (4). Les buts sur balles, les frappes par un lancer et les erreurs ne sont pas inclus.

Noms et indicateurs observés : General Baseball Rules; 6.1. Innings and Extra Innings:.

Tous les Marchés sont considérés pour le Temps Réglementaire uniquement (9 manches, ou 8.5 manches si l'équipe à domicile mène) sauf mention expresse contraire dans la description du Marché concerné.

Pour éviter toute ambiguïté, la majorité des Marchés de Baseball (y compris Money Line, Run Line et Total Runs) sont généralement proposés en incluant les Extra Innings - comme indiqué dans la description du Marché.

Noms et indicateurs observés : 6.2. Minimum Play and Mercy Rule Logic:; 6.2.1. Standard Games:.

Pour que les paris sur tous les marchés de match complet soient valables (sauf le marché Vainqueur), le match doit comporter au moins 9 manches complètes (ou 8.5 manches si l'équipe à domicile mène).

Noms et indicateurs observés : 6.2.2. Scheduled Shortened Formats:.

Si un format raccourci (par ex., 7 manches) est officiellement annoncé par l'instance dirigeante avant le début du match, ce nombre de manches prévu sera considéré comme le « Temps Réglementaire » aux fins du règlement. Dans ce cas, un minimum de 7 manches complètes (ou 6.5 manches si l'équipe à domicile mène) est requis pour que les paris sur ce Match soient valables.

Noms et indicateurs observés : 6.2.3. Mercy Rule Exception:.

Si un match est terminé prématurément par l'instance dirigeante officielle en raison d'une Mercy Rule (un écart de points imposé par la ligue qui déclenche la conclusion du match), le match sera considéré comme « Complet ». Les paris sur tous les Marchés de match complet (Money Line, Run Line, Totals) seront réglés sur la base du score au moment où la Mercy Rule a été invoquée, à condition que le match ait été considéré comme officiel par l'instance dirigeante.

Noms et indicateurs observés : 6.2.4. Unplayed Innings:.

En cas de conclusion par Mercy Rule ou de toute autre fin anticipée, les paris sur tout Marché spécifique portant sur des manches qui n'ont pas été jouées (par ex., « Vainqueur de la 8e Manche » ou « Total Runs de la 9e Manche ») seront Nuls.

Noms et indicateurs observés : 6.2.5. Natural Conclusion:.

Les paris sur les Marchés ayant atteint une Conclusion Naturelle avant la fin du match (par ex., « Vainqueur de la 1re Manche » ou « Total Runs Plus de 5.5 » lorsque le score est déjà de 7-0) seront réglés conformément aux règles du Marché concerné. .

Noms et indicateurs observés : 6.3. Pre-Match Winner Market (4.5/5 Innings Rule):.

Aux fins du Marché « Vainqueur » (Money Line) en paris pré-match, un match est considéré comme officiel s'il

dure au moins 5 manches complètes (ou 4.5 manches si l'équipe à domicile mène). Si le match est arrêté après ce point pour quelque raison que ce soit, le vainqueur est déterminé par le score au moment où le match a été arrêté.

Noms et indicateurs observés : 6.4. Postponement, Rescheduling and Interrupted Games:.

Matchs non commencés : Si un match ne commence pas à la date calendaire officiellement prévue (heure locale du site) telle que publiée par l'instance dirigeante, tous les paris sur l'Événement seront déclarés Nuls.

Matchs interrompus : Si un match a déjà commencé et est ensuite suspendu ou interrompu, et reprend dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, tous les paris restent valables et seront réglés à l'issue du match. Si le match ne reprend pas dans les 48 heures, les paris sur les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion Naturelle (ou qui ne sont pas qualifiés de Match Officiel selon la Règle 6.3) seront déclarés Nuls.

Double programme : en cas de double programme (deux matchs consécutifs joués le même jour), chaque match est traité comme un Événement séparé et distinct. Si un match reporté est reprogrammé dans le cadre d'un double programme un jour ultérieur, tous les Paris sur le match reporté d'origine seront déclarés Nuls. Ces Paris ne s'appliqueront à aucun des deux matchs du double programme reprogrammé.

Noms et indicateurs observés : 6.5. Abandonment:.

Si un match est abandonné ou interrompu avant d'atteindre le minimum officiel de jeu requis, la règle 6.4 s'applique. Si le match ne reprend pas dans le délai de 48 heures spécifié à la règle 6.4, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront déclarés nuls..

Noms et indicateurs observés : 6.6. Error Corrections and Voiding Rights:.

Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris si un marché reste ouvert avec un score incorrect, un statut de match incorrect (par exemple, manche ou nombre de retraits incorrects), ou si des cotes ont été proposées avec une heure de match incorrecte.

Noms et indicateurs observés : 6.7. Settlement Sources:.

Les paris sur les marchés seront réglés sur la base de la diffusion TV et des statistiques fournies par les associations officielles (par exemple, MLB.com | The Official Site of Major League Baseball), sauf s'il existe une preuve claire que les statistiques sont incorrectes.

Noms et indicateurs observés : Baseball Player Props Markets; 6.8. Baseball Player Props Rules:.

Les paris sur tous les marchés de paris sur les joueurs sont réglés sur la base de la feuille de match officielle fournie par l'association officielle de la ligue concernée (par exemple, MLB.com | The Official Site of Major League Baseball). Tous les marchés de paris sur les joueurs incluent les manches supplémentaires aux fins du règlement, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 6.8.1. Participation (Starting Lineup):.

Pour que les paris sur les joueurs de baseball soient valables, le joueur sélectionné doit figurer dans la formation de départ et doit participer à un match. Si un joueur ne remplit pas ces conditions, tous les paris sur les marchés impliquant ce joueur seront nuls.

Noms et indicateurs observés : 6.8.2. Starting Pitcher Requirement:.

Si un pari est placé sur un marché lié à un lanceur spécifique (par exemple, « Total de retraits au bâton du lanceur »), ce lanceur doit commencer le match et lancer au moins un lancer officiel (lancer le premier lancer de son équipe) pour que le pari soit valable. Si le lanceur désigné ne commence pas le match et ne lance pas de lancer, tous les paris sur les marchés liés à ce joueur individuel seront nuls.

Noms et indicateurs observés : 6.8.3. Abandonment & Official Results:.

Si un match est abandonné après avoir commencé, tous les paris sur les Marchés de performance individuelle des joueurs ayant participé (conformément à 6.8.1) restent valables, à condition que le match soit considéré comme un Match Officiel (voir Règle 6.3) ou ait atteint une Conclusion Naturelle.

● Si le match est abandonné avant de devenir un Match Officiel, les paris sur tous les Marchés de performance individuelle des joueurs qui n'ont pas atteint une Conclusion Naturelle seront Nuls.

Noms et indicateurs observés : 6.8.4. Postponement & Rescheduling (48-Hour Rule):.

Si un match est annulé, abandonné ou reporté et ne reprend pas dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, les paris sur tous les Marchés de performance individuelle des joueurs en attente seront Nuls, sauf si un résultat a déjà été déterminé de manière inconditionnelle.

Noms et indicateurs observés : 6.8.5. Performance Targets (1+, 2+, 3+, etc.):.

Les paris sur les Marchés « Objectif » de performance d'un joueur (par ex., « Frappeur qui enregistre 2+ Coups sûrs ») sont réglés comme Gagnants si le joueur mentionné dans la description du Marché atteint ou dépasse l'objectif spécifié.

Noms et indicateurs observés : 6.8.6. Over/Under (Totals):.

Les paris sur le fait que le total du joueur sera Plus ou Moins de la Ligne spécifiée dans la

description du Marché. Si le score final du joueur est égal à la Ligne spécifiée dans la description du Marché (dans les cas de lignes en nombre entier), le pari sera Nul.

Noms et indicateurs observés : 6.8.7. Batter Hits:.

Les paris sur ce Marché sont réglés sur la base du nombre de coups sûrs officiels enregistrés (Singles + Doubles + Triples + Home Runs). Les bases atteintes via des Walks (BB), des Hit by Pitch (HBP), des Erreurs ou des Fielder's Choice ne comptent pas aux fins de ce Marché.

Noms et indicateurs observés : 6.8.8. Batter Home Runs:.

Les paris sur ce Marché sont réglés sur la base du nombre total de home runs frappés par le joueur mentionné dans la description du Marché.

Noms et indicateurs observés : 6.8.9. Pitcher Strikeouts:.

Les paris sur ce Marché sont réglés sur la base du nombre total de batteurs retirés sur trois prises (K) par le lanceur mentionné dans la description du Marché.

Noms et indicateurs observés : 6.8.10. Batter Total Bases:.

Les paris sur ce Marché sont réglés sur la base du total de bases accumulées uniquement à partir des coups sûrs : Single = 1, Double = 2, Triple = 3, Home Run = 4.

Noms et indicateurs observés : 6.8.11. Batter Runs + Runs Batted In (Runs + RBI):.

Les paris sur ce Marché sont réglés sur la base de la somme combinée des Points Marqués et des Points Produits (RBI).

Noms et indicateurs observés : 6.8.12. Player Hits Allowed:.

Les paris sur ce Marché sont réglés sur la base du nombre total de coups sûrs concédés par un lanceur spécifique mentionné dans la description du Marché pendant qu'il est actif dans le match.

Noms et indicateurs observés : 6.8.13. Player Performance Double:.

Le marché permet de parier sur la question de savoir si un joueur mentionné dans la description du marché atteindra une valeur à deux chiffres (10 ou plus) dans deux catégories statistiques différentes, ou réalisera un double exploit spécifié tel que défini dans le nom du marché.

Noms et indicateurs observés : 7. Handball; Handball Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du handball et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Jet de 7 mètres (penalty) : un tir direct au but depuis la ligne de 7 mètres, accordé après une faute qui détruit une occasion claire de marquer.

● Contre-attaque rapide : une action offensive rapide lors de laquelle une équipe tente de marquer avant que l'adversaire puisse mettre en place sa défense.

● Lancer franc : une méthode de reprise du jeu après une infraction de l'équipe adverse.

● Conclusion naturelle : un principe de règlement selon lequel un pari est réglé si le résultat était déjà déterminé et n'aurait pas pu changer indépendamment de la suite du jeu.

● Prolongation (temps additionnel) : périodes supplémentaires jouées pour déterminer un vainqueur en cas d'égalité lors de matchs à élimination directe. La prolongation standard se compose de deux mi-temps de 5 minutes.

● Sanction progressive : un système de fautes entraînant un carton jaune, une suspension de 2 minutes, puis finalement un carton rouge (disqualification).

● Temps réglementaire : la durée standard d'un match de 60 minutes (deux mi-temps de 30 minutes chacune).

● Séance de tirs au but (7 mètres) : une série de tirs au but utilisée pour déterminer un vainqueur après que la prolongation n'a pas permis de départager les équipes.

● Marcher (pas) : une violation où un joueur effectue plus de trois pas sans dribbler le ballon.

Noms et indicateurs observés : General Handball Rules; 7.1. Regular Time Settlement:.

Tous les Marchés sont réglés uniquement sur la base du résultat à la fin du Temps réglementaire (60 minutes de jeu), sauf mention expresse contraire dans le nom du Marché (par exemple, les Marchés comportant le suffixe « incl. Prolongation »). La prolongation et les tirs au but à 7 mètres sont exclus des Marchés de match standard.

Noms et indicateurs observés : 7.2. Postponement and Rescheduling (48-Hour Rule):.

Les paris sur tous les Marchés d'un match reporté ou annulé seront annulés si le match n'a pas commencé ou repris dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue.

Noms et indicateurs observés : 7.3. Abandonment and Natural Conclusion:.

Si un match est abandonné avant la fin du Temps réglementaire, les paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle seront annulés.

● Les paris sur les Marchés qui ont atteint une Conclusion naturelle (par exemple, « Total de la 1re mi-temps » si la première mi-temps est terminée) seront réglés conformément à leurs

règles de Marché respectives.

Noms et indicateurs observés : 7.4. Error Corrections:.

● Temps de match : si un temps de match incorrect a été affiché et que la divergence a influencé de manière significative l'exactitude des Cotes, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

● Score incorrect : si des paris sur un Marché restent ouverts avec un score incorrect qui impacte significativement les Cotes, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

Noms et indicateurs observés : 7.5. Venue Change:.

Si un match est déplacé sur un terrain neutre, tous les paris sur le match concerné sont maintenus. Si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, les paris placés sur la rencontre d'origine seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 7.6. Match Outcome Markets (3-Way, Handicap, Totals):.

Le règlement est basé sur le score à la fin du Temps réglementaire. Cela inclut le Vainqueur du match (Domicile/Nul/Extérieur), le Match nul remboursé, les Handicaps et le Total de buts (Plus/Moins ou Pair/Impair) pour le match complet et les équipes individuelles.

Noms et indicateurs observés : 7.7. Half Markets (1st & 2nd Half):.

● 1re mi-temps : les paris sur ce Marché sont réglés strictement sur le score des 30 premières minutes de jeu. Si un match est abandonné pendant la première mi-temps, les paris sur tous les Marchés non réglés de la 1re mi-temps sont annulés.

● 2e mi-temps : les paris sur ce Marché sont réglés strictement sur le score atteint pendant la seconde mi-temps (30 minutes), à l'exclusion du score de la première mi-temps et de tout score de prolongation. Si un match est abandonné pendant la seconde mi-temps, les paris sur tous les Marchés de la 2e mi-temps sont annulés, sauf s'ils sont déjà réglés.

Noms et indicateurs observés : 7.8. Race to X Goals / Who Scores Xth Point:.

● Objectif non atteint : si un match ou une mi-temps se termine avant que le nombre de buts (X) spécifié dans la description du Marché ne soit atteint, tous les paris sur les Marchés « Course à X » ou « Xe point » respectifs seront annulés.

● Exclusion des tirs au but : les paris sur ces Marchés sont réglés sur la base du Temps réglementaire et, lorsqu'il est explicitement indiqué, de la Prolongation. Les buts marqués lors d'une séance de tirs au but à 7 mètres sont exclus. Si l'objectif n'est atteint que lors d'une séance de tirs au but, les paris sur ce Marché pour le match concerné seront annulés.

7.9. Course à X buts (spécifique à une mi-temps) : pariez sur l'équipe qui sera la première à atteindre le nombre cible de buts (5, 10, 15, etc.) au cours d'une mi-temps spécifique.

● Courses de la 1re mi-temps : les paris sur ce Marché sont réglés uniquement sur la base des buts marqués lors de la 1re mi-temps.

● Courses de la 2e mi-temps : les paris sur ce Marché sont réglés uniquement sur la base des buts marqués lors de la 2e mi-temps (le décompte commençant à 0-0 au début de la mi-temps).

Noms et indicateurs observés : 7.10. Disciplinary Markets:.

Tous les marchés disciplinaires (y compris les suspensions de 2 minutes, les cartons jaunes/rouges le cas échéant) sont réglés sur la base des incidents survenus uniquement pendant le temps réglementaire. Les suspensions ou sanctions disciplinaires infligées aux officiels d'équipe ou aux joueurs qui ne participent pas activement au jeu sont exclues, sauf mention spécifique dans le

nom du marché ou les règles.

Noms et indicateurs observés : 8. Volleyball; Volleyball Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et pour la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du volleyball et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Points supplémentaires : Points joués après qu'un set atteint l'égalité à la limite standard (24-24 pour les sets 1-4, ou 14-14 pour le set 5). Un set doit être remporté avec un écart de deux points.

● Set en or : un set supplémentaire joué dans certains formats de tournoi pour désigner un vainqueur si le score cumulé d'une confrontation aller-retour est à égalité. Il n'est pas considéré comme faisant partie du résultat du match pour les marchés de paris standards.

● Tie-break de match : dans certaines compétitions, le cinquième set est joué sous forme de tie-break en 15 points (doit être gagné par 2).

● Conclusion naturelle : un principe de règlement selon lequel les paris sur un marché sont réglés dès que le résultat pertinent pour le règlement est déterminé de manière inconditionnelle, même si le match est ensuite abandonné.

● Retrait de points : une sanction officielle par laquelle des points sont retirés du score d'une équipe par l'arbitre en raison d'une mauvaise conduite ou d'erreurs administratives.

● Set : une unité de jeu au sein d'un match. Les matchs professionnels standards se jouent en sets « au meilleur des 5 ».

Noms et indicateurs observés : General Volleyball Rules; 8.1. Settlement Timing and Finality:.

Tous les marchés sont réglés dès que le point ou l'élément de jeu qui détermine le résultat de ce marché est confirmé. Les marchés tels que Vainqueur du match, Score exact et Handicaps sont réglés immédiatement après la confirmation du dernier point du match/set.

Noms et indicateurs observés : 8.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Les paris sur tous les marchés d'un match reporté ou annulé seront nuls si l'événement n'a pas commencé ou n'a pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue.

● Matchs interrompus : si un match est abandonné, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle au moment de l'abandon seront nuls. Les marchés déjà déterminés seront réglés en conséquence.

Noms et indicateurs observés : 8.3. Golden Set Exclusion:.

Le « set en or » est strictement exclu de tous les marchés de match et de set. Seuls les points et les sets joués pendant le format réglementaire du match sont pris en compte pour le règlement.

Noms et indicateurs observés : 8.4. Official Points Deductions:.

Les déductions de points officielles seront prises en compte pour tous les Marchés qui n'ont pas encore été réglés au moment où la déduction est appliquée. Les Marchés qui ont déjà atteint une Conclusion Naturelle avant la déduction ne seront pas réglés à nouveau.

Noms et indicateurs observés : 8.5. Error Corrections:.

Si des Paris sur des Marchés restent ouverts avec un score, un statut de match ou une heure de match incorrects

ayant un impact significatif sur les Cotes, Sportsbook se réserve le droit d'annuler les Paris concernés.

Noms et indicateurs observés : 8.6. Point and Set Handicaps:.

● Handicap sur le point de match : les paris sur ce marché sont réglés après confirmation du dernier point du match.

● Handicap sur le set de match : les paris sur ce marché sont réglés dès que le résultat du handicap est déterminé de manière inconditionnelle.

● Handicap sur le set : les paris sur ce marché portant sur des handicaps de points pour un set spécifique sont réglés dès que le résultat du handicap est déterminé de manière inconditionnelle dans ce set.

Noms et indicateurs observés : 8.7. Over/Under (Totals):.

Les paris sur les marchés Total de points (match, équipe ou set) sont réglés dès que le résultat spécifié dans la description du marché est déterminé de manière inconditionnelle.

● Abandon : si un set ou un match est abandonné avant que le résultat mentionné dans la description du marché ne soit déterminé, les paris sur ce marché sont annulés.

● Lignes entières : si des paris sur des marchés à ligne en nombre entier sont proposés (par ex.

180.0) et que le résultat final est égal à cette ligne, les paris sur les marchés respectifs sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 8.8. Correct Score Markets:.

Les marchés Score exact du match et du set sont réglés après confirmation du dernier point de la période concernée. Si le match ou le set n'est pas terminé, tous les marchés Score exact associés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 8.9. Set Extra Points:.

Pariez sur la question de savoir si un set nécessitera des points supplémentaires pour être décidé (c'est-à-dire dépasser 25 points pour les sets 1-4 ou 15 points pour le set 5).

● Les paris sur le marché sont réglés comme « Oui » dès que le score atteint 24-24 (48e point) dans les sets 1-4, ou 14-14 (28e point) dans le set 5.

● Si un set n'est pas joué, les paris sur le marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 8.10. Lead After "Y" Points:.

Pariez sur l'équipe qui mènera dans un set spécifique après un nombre de points désigné (par ex. Set 2 en tête après 8 points). Les paris sur le marché sont réglés lorsque le Y-ième point du set est confirmé.

Noms et indicateurs observés : 8.11. Race to "X" Points:.

Pari sur l'équipe qui atteindra la première le nombre de points cible dans un set. Les paris sur ce marché sont réglés dès que le nombre défini dans la description du marché est atteint.

Noms et indicateurs observés : 8.12. Numbered Point Winner:.

Pari sur l'équipe qui remportera un point spécifiquement désigné (par exemple, set 1 point 15). Les paris sur ce marché sont réglés après que le point désigné dans la description du marché a été joué et confirmé. Si le point n'est pas atteint ou joué en raison de la fin du set/du match, les paris sur ce marché sont nuls.

Noms et indicateurs observés : 9. Beach volleyball; Beach Volleyball Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et pour faciliter la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à aider à la compréhension des termes courants du beach-volley et ne constituent

pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Points supplémentaires : points joués après qu'un set atteint une égalité à la limite standard (20-20 pour les sets 1-2, ou 14-14 pour le set 3). Un set doit être remporté avec deux points d'écart.

● Set en or : un set supplémentaire utilisé dans certains formats de tournoi pour déterminer le vainqueur d'une confrontation à plusieurs matchs. Il n'est pas considéré comme faisant partie du résultat du match pour les marchés standards.

● Tie-break de match : en beach-volley, le troisième set fait office de tie-break (joué en 15 points, doit être gagné par 2).

● Conclusion naturelle : un principe de règlement selon lequel un marché est réglé dès que le résultat mentionné dans la description du marché est déterminé de manière inconditionnelle, même si un joueur abandonne par la suite.

● Retrait de points : une sanction officielle par laquelle des points sont retirés du score d'une équipe par l'arbitre.

● Abandon : lorsqu'un joueur ou une équipe est incapable de poursuivre un match et se retire officiellement en cours de jeu.

Noms et indicateurs observés : General Beach Volleyball Rules; 9.1. Settlement Timing and Finality:.

Les paris sur tous les Marchés sont réglés dès que le point ou l'élément du jeu qui détermine l'issue de ce Marché est confirmé. Les paris sur les Marchés portant sur les résultats finaux du match (Vainqueur, Score exact, Handicaps) sont réglés après la fin officielle du match et la confirmation du score officiel.

Noms et indicateurs observés : 9.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si un match est reporté ou annulé, tous les Paris sur ce match restent valables si le jeu commence/repend dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Si le retard dépasse 48 heures, tous les Paris non réglés seront Annulés. Matchs interrompus : si un match est abandonné ou qu'une équipe se retire, les Paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle à ce moment seront Annulés.

Noms et indicateurs observés : 9.3. Golden Set Exclusion:.

Le « Golden Set » est strictement exclu de tous les Marchés sur le match et sur les sets. Seuls les points et les sets joués pendant le format régulier du match sont pris en compte pour le règlement.

Noms et indicateurs observés : 9.4. Official Points Deductions:.

Les déductions de points officielles sont prises en compte pour tous les Marchés qui n'ont pas encore été déterminés au moment de la déduction. Les Marchés qui ont déjà atteint une Conclusion Naturelle avant la déduction (par exemple, une « Course à 10 » déjà gagnée) ne seront pas re-réglés.

Noms et indicateurs observés : 9.5. Error Corrections:.

Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler des Paris pour les Marchés qui restent ouverts avec un score, un statut de match ou une heure de match incorrects ayant un impact significatif sur les Cotes.

Noms et indicateurs observés : 9.6. Point and Set Handicaps:.

● Handicap Balle de Match : Les Paris sur ce Marché sont réglés après confirmation du dernier point du match.

● Match Set Handicap : les paris sur ce marché sont réglés dès que le résultat du handicap mentionné dans la description du marché est déterminé de manière inconditionnelle.

● Handicap sur les sets : les paris sur les handicaps en points d'un set spécifique sont réglés dès que l'issue concernée est déterminée de manière inconditionnelle dans ce set.

Noms et indicateurs observés : 9.7. Over/Under (Totals):.

Les paris sur les marchés Total des points (Match, Équipe ou Set) sont réglés dès que l'issue spécifiée a été déterminée de manière inconditionnelle.

● Marchés en nombres entiers : si un marché en nombre entier est proposé (par exemple, 80.0) et que le résultat final est égal à la ligne de description du marché, les paris sur le marché concerné sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 9.8. Correct Score Markets:.

Les paris sur les marchés Score exact du match et Score exact du set sont réglés après confirmation du point final de la période concernée. Si le match ou le set n'est pas terminé ou joué, les paris sur tous les marchés Score exact concernés seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 9.9. Set Extra Points:.

Pariez sur la question de savoir si un set nécessitera des points supplémentaires pour être décidé (c'est-à-dire dépasser 21 points pour les sets 1-2 ou 15 points pour le set 3).

● Règlement : Les paris sur ce marché sont réglés comme « Oui » dès que le score atteint 20-20 (40e point) dans les sets 1-2, ou 14-14 (28e point) dans le set 3. Si le set est terminé sans atteindre ces scores, les paris sur le marché sont réglés comme « Non ».

● Si un set n'est pas joué, les paris sur le marché pour ce set sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 9.10. Lead After "Y" Points:.

Pariez sur l'équipe qui mènera dans un set spécifique après un nombre de points désigné tel que précisé dans la description du marché (par exemple, Set 1 en tête après 10 points). Les paris sur le marché sont réglés exactement après confirmation du Y-ième point du set.

Noms et indicateurs observés : 9.11. Race to "X" Points:.

Pariez sur l'équipe qui sera la première à atteindre le nombre de points cible tel que précisé dans la description du marché au sein d'un set. Les paris sur le marché sont réglés immédiatement dès que la ligne est atteinte. Si le set mentionné dans le marché se termine ou est abandonné avant que la cible ne soit atteinte, les paris sur le marché sont annulés, sauf si l'issue a déjà été déterminée.

Noms et indicateurs observés : 9.12. Numbered Point Winner:.

Pariez sur l'équipe qui remportera un point désigné spécifique (par exemple, Set 2 Point 8). Les paris sur le marché sont réglés immédiatement après confirmation du point. Si le point n'est pas atteint ou joué (par exemple, en raison d'un abandon ou de la fin du set), les paris sur le marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 10. Futsal; Futsal Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du futsal et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Fautes accumulées : Un système selon lequel, après qu'une équipe a commis cinq fautes dans une mi-temps, chaque faute suivante entraîne un coup franc direct depuis la deuxième marque de penalty (10 mètres).

● Temps arrêté : le futsal se joue avec une « horloge d'arrêt », ce qui signifie que le temps s'arrête chaque fois

que le ballon est hors du jeu ou que le jeu est interrompu.

● Rentrée de touche au pied : la méthode de reprise du jeu lorsque le ballon franchit la ligne de touche (remplaçant la rentrée de touche utilisée dans le football traditionnel).

● Conclusion naturelle : un principe de règlement selon lequel un pari est réglé si le résultat était déjà déterminé et n'aurait pas pu changer indépendamment de la suite du jeu.

● Prolongation (temps supplémentaire) : périodes additionnelles jouées pour déterminer un vainqueur dans les compétitions à élimination directe si le match est à égalité à la fin du temps réglementaire.

● Séance de tirs au but : une série de tirs au but effectués pour déterminer un vainqueur si une égalité persiste après la prolongation.

● Temps réglementaire : la durée officielle d'un match, comprenant standardement deux mi-temps de 20 minutes chacune (temps chronométré).

● Temps mort : une période d'une minute que chaque équipe peut demander une fois par mi-temps lorsqu'elle est en possession du ballon.

Noms et indicateurs observés : General Futsal Rules; 10.1. Regular Time Settlement:.

Tous les marchés sont réglés sur la base du résultat à la fin du temps réglementaire (standardement 40 minutes de jeu comprenant deux mi-temps de 20 minutes) uniquement, sauf mention expresse contraire dans la description du marché.

Noms et indicateurs observés : 10.2. Postponement and Rescheduling (48-Hour Rule):.

● Reprise : si un match est interrompu mais reprend dans les 48 heures suivant l'heure du coup d'envoi initial, tous les paris non réglés restent valables et seront réglés sur la base du résultat final.

Noms et indicateurs observés : 10.3. Abandonment and Natural Conclusion:.

Si un match est abandonné et ne reprend pas dans la fenêtre de 48 heures, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle au moment de l'abandon seront annulés.

● Les paris sur les marchés qui ont été déterminés de manière inconditionnelle (par ex. « Vainqueur de la 1re mi-temps » si la première mi-temps est terminée) seront réglés conformément à ceux-ci

Noms et indicateurs observés : 10.4. Error Corrections:.

● Si une heure de match incorrecte a été affichée dans Sportsbook, dans les cas où l'écart a significativement influencé l'exactitude des cotes, Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

● Score/Tableau de score incorrect : Si un score erroné est saisi dans Sportsbook, tous les Marchés seront Annulés pour la période durant laquelle le score incorrect a été affiché.

● Informations incorrectes : Si les noms d'équipes, les participants ou les détails du tournoi sont affichés incorrectement, le Sportsbook se réserve le droit de déclarer les Paris Annulés.

Noms et indicateurs observés : 10.5. Disciplinary and Penalty Errors:.

Le bookmaker se réserve le droit d'annuler les paris sur les marchés restés ouverts après qu'un événement significatif (but, carton rouge ou penalty) s'est déjà produit. De plus, si un marché est ouvert avec des informations manquantes ou incorrectes (par exemple des cartons rouges), les paris affectés par cette erreur peuvent être annulés.

Noms et indicateurs observés : 10.6. Half Markets (1st & 2nd Half):.

● 1re mi-temps : les paris sur ces marchés (Vainqueur, Handicap, Totaux) sont réglés strictement sur le résultat de la première mi-temps. Si un match est abandonné pendant la première mi-temps, les paris sur tous les marchés de la 1re mi-temps non réglés sont déclarés nuls, sauf s'ils ont déjà été déterminés.

● 2e mi-temps : les paris sur ces marchés (Vainqueur, Handicap, Totaux, Pair/Impair) sont réglés sur la base du score obtenu pendant la seconde mi-temps uniquement, à l'exclusion du score de la première mi-temps et de toute prolongation. Si un match est abandonné pendant la seconde mi-temps, les paris sur tous les marchés de la 2e mi-temps non réglés sont nuls, sauf s'ils ont déjà été déterminés.

Noms et indicateurs observés : 10.7. Team to Score Next Goal:.

Pariez sur l'équipe qui marquera le prochain but désigné dans le match.

● Buts contre son camp : aux fins du présent Marché, les buts contre son camp comptent pour l'équipe qui marque et pour la séquence des buts.

● Règlement : Les paris sur ce Marché sont réglés en temps réel dès que le but est confirmé.

Noms et indicateurs observés : 11. Badminton; Badminton Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient ont pour but d'aider à la compréhension des termes courants du badminton et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Points supplémentaires : Se produit lorsqu'un jeu atteint une égalité de 20-20. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un camp obtienne deux points d'avance ou atteigne le plafond de 30 points (le premier à 30 remporte le jeu).

● Jeu : Une unité de score au badminton. La plupart des matchs professionnels se jouent en « Best of 3 » jeux.

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel les paris sur un marché sont réglés dès que le résultat pertinent pour le marché est déterminé de manière inconditionnelle, indépendamment d'un abandon ultérieur.

● Déduction de points : Une pénalité officielle par laquelle des points sont retirés du score d'un compétiteur par l'arbitre en raison d'une mauvaise conduite.

● Abandon : Lorsqu'un compétiteur se retire officiellement d'un match alors qu'il est en cours (généralement en raison d'une blessure).

Noms et indicateurs observés : General Badminton Rules; 11.1. Settlement Timing and Finality:.

Les paris sur tous les marchés sont réglés dès que le point ou l'élément de jeu qui décide du résultat de ce marché est confirmé. Les points sont considérés comme confirmés dès que le point suivant a commencé ou que l'arbitre annonce officiellement le score.

Noms et indicateurs observés : 11.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si un match est reporté ou annulé, tous les paris sur ce match restent valables si le jeu commence/rep rend dans les 48 heures suivant l'heure initialement prévue. Si le retard dépasse 48 heures, les paris sur tous les marchés non réglés seront annulés.

● Matchs interrompus : Si un match est abandonné ou qu'un joueur se retire, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle à ce moment seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 11.3. Retirement and Undecided Markets:.

En cas d'abandon ou de disqualification pendant un match, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas été

déterminés de manière inconditionnelle (par exemple, « Vainqueur du jeu 2 » si le joueur se retire alors que le score est de 10-10 dans le jeu 2) seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 11.4. Official Points Deductions:.

Les retraits de points officiels sont pris en compte pour les paris sur tous les marchés non réglés. Les paris sur les marchés ayant déjà atteint une conclusion naturelle avant le retrait seront réglés sur la base du score à ce moment-là et ne seront pas révisés.

Noms et indicateurs observés : 11.5. Error Corrections:.

Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris des marchés concernés dans les scénarios suivants :

● Score incorrect : si les paris sur des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui impacte significativement les cotes.

● Participants incorrects : si des participants (joueurs ou équipes) sont affichés de manière incorrecte dans Sportsbook.

● Heure du match : si des cotes ont été proposées avec une heure de match incorrecte.

Noms et indicateurs observés : 11.6. Match Markets (Winner, Handicap, Totals):.

● Vainqueur du match : les paris sur ce marché sont réglés après confirmation du dernier point du match.

● Handicap de jeu du match : les paris sur ce marché sont réglés dès que le résultat du handicap mentionné dans la description du marché est déterminé de manière inconditionnelle.

● Handicap de point de match : les paris sur ce marché sont réglés après confirmation du dernier point du match.

● Total de jeux/points : les paris sur ces marchés sont réglés dès que le résultat mentionné dans la description du marché est atteint (conclusion naturelle). Si un résultat en nombre entier mentionné dans la description du marché (entier) est proposé et que le résultat final est égal à ce résultat, le pari est déclaré nul.

Noms et indicateurs observés : 11.7. Game-Specific Markets:.

● Vainqueur du match/Total/Handicap : Les paris sur ces marchés sont réglés après confirmation du dernier point du match spécifié. Si un joueur abandonne pendant le match, les paris sur les marchés non réglés de ce match spécifique seront annulés, sauf s'ils ont déjà été déterminés par Conclusion Naturelle.

● Score exact du jeu : les paris sur ce marché sont réglés après la confirmation du dernier point du jeu spécifié.

Noms et indicateurs observés : 11.8. Dynamic Game Markets:.

● Points supplémentaires du jeu : pari sur la question de savoir si un jeu nécessitera des points supplémentaires (dépasser 21). Les paris sur ce marché sont réglés sur « Oui » dès que le score atteint 20-20 (40e point) dans le jeu spécifié.

● Avantage après « Y » points : pari sur le concurrent qui mènera après qu'un nombre désigné de points mentionné dans la description du marché est atteint (par exemple, avantage du jeu 1 après 10 points). Les paris sur ce marché sont réglés exactement après la confirmation du nombre du Y-ième point mentionné dans la description du marché du jeu.

● Course vers « X » points : Pariez sur le concurrent qui sera le premier à atteindre le nombre de points cible mentionné dans la description du Marché au cours d'un match. Les paris sur le Marché sont réglés immédiatement dès que le nombre de points cible mentionné dans la description du Marché est atteint. Gagnant d'un point numéroté du match : Pariez sur le vainqueur d'un point spécifique mentionné dans la description du Marché (par ex., Match 2 Point 5). Les paris sur ce Marché sont réglés immédiatement après confirmation du

point mentionné dans la description du Marché. Si le point mentionné dans la description du Marché n'est pas atteint en raison de la fin du match ou d'un abandon, les paris sur le Marché concerné sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 12. Rugby union and rugby league; Rugby Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du Rugby et ne constituent pas les critères définitifs de règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Transformation : Un coup de pied au but après qu'un essai a été marqué, valant 2 points.

● Drop : Un but marqué en frappant le ballon entre les poteaux après qu'il a touché le sol, valant 3 points.

● Prolongation : Périodes supplémentaires jouées pour déterminer un vainqueur lors des matchs à élimination directe. Par défaut, les Marchés excluent la prolongation sauf indication contraire.

● Conclusion naturelle : Un principe selon lequel un Pari est réglé si le résultat du Marché concerné était déjà déterminé et n'aurait pas pu changer.

● NRL / State of Origin : Compétitions spécifiques de Rugby League australienne avec une logique de règlement unique pour la participation des joueurs.

● Pénalité : Un coup de pied au but accordé après une pénalité, valant 3 points.

● Essai de pénalité : Accordé si une équipe aurait marqué un essai sans un jeu déloyal de l'adversaire. Vaut 5 points (Union) ou 4 points (League). Remarque : Ces points comptent pour les totaux d'équipe mais pas pour les Marchés de marqueur d'essai individuels des joueurs.

● Temps réglementaire (80 minutes) : les 80 minutes de jeu prévues, y compris tout temps additionnel pour blessure ou arrêt de jeu, mais à l'exclusion de la prolongation, des séances de tirs au but ou de la mort subite.

● Essai : la méthode principale de marque des points, valant 5 points (Union) ou 4 points (League), obtenue en aplatissant le ballon dans la zone d'en-but adverse.

Noms et indicateurs observés : General Rugby Rules; 12.1. Regular 80 Minutes Settlement:.

Tous les marchés sont réglés sur la base du résultat à la fin des 80 minutes de jeu prévues, sauf indication contraire. Cela inclut le temps additionnel pour blessure ou arrêt de jeu, mais n'inclut pas les prolongations, le temps alloué pour une séance de tirs au but ni la mort subite.

Noms et indicateurs observés : 12.2. Postponement and Rescheduling (48-Hour Rule):; 12.3. Abandonment:.

Si un match est abandonné avant la fin du temps réglementaire (80 minutes), les paris sur tous les marchés liés à ce match seront déclarés nuls, que le résultat ait déjà été déterminé ou non.

● Exception : les paris sur les marchés ayant atteint une conclusion naturelle (par ex. Premier marqueur d'essai si un essai a déjà été marqué) seront réglés conformément aux règles applicables

● Règle spécifique d'abandon pour les marqueurs d'essai : voir la section 12.7.

Noms et indicateurs observés : 12.4. Error Corrections:.

● Si une durée de match incorrecte a été affichée et que cela a significativement influencé l'exactitude des cotes, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

● Événements en direct : si des paris sur un marché restent ouverts après que des événements significatifs (buts, cartons rouges ou pénalités) se sont déjà produits, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

● Cartons rouges : si un marché a été ouvert avec une information de carton rouge manquante ou incorrecte dans le Sportsbook, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur ce marché.

Noms et indicateurs observés : 12.5. Venue Change:.

Si un match est déplacé vers un autre lieu mais que la désignation domicile/extérieur reste inchangée, tous les paris sur ce match sont maintenus. Si les équipes sont inversées ou si les noms ou le tournoi sont affichés de manière incorrecte dans le Sportsbook, le Sportsbook se réserve le droit de déclarer nuls les paris concernés.

Noms et indicateurs observés : Rugby Statistical & Specific Markets; 12.6. Team and Match Totals:.

● Points/essais : les paris sur ce marché sont réglés sur la base du score à la fin du temps réglementaire.

● Écart de victoire : pariez sur l'écart de points précis entre les équipes à la fin de 80 minutes.

● Mi-temps la plus prolifique : les paris sur ce marché sont réglés en fonction des points marqués dans chaque mi-temps, la plus élevée étant retenue. Si le match est abandonné, ces marchés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 12.7. Penalty Tries Logic:.

● Team Markets : les essais sur pénalité comptent pour les Team Totals, First Team to Score, Last Team to Score et Time of Try Markets.

● Player Markets : les essais sur pénalité ne comptent pas pour les marchés individuels Player Tryscorer (Anytime, First, Last).

Noms et indicateurs observés : 12.8. Drop Goal Markets:.

Parier sur la réalisation ou non d'un drop réussi pendant le match. Le règlement est basé uniquement sur le temps réglementaire.

Noms et indicateurs observés : Rugby Player Props (Tryscorer Markets); 12.9. General Participation (Except NRL/State of Origin):.

● Any Selection : tout pari sur un marché d'un joueur qui ne participe pas au match est nul.

● First Tryscorer : le joueur mentionné dans la description du marché doit être sur le terrain au moment du premier essai. Si le joueur entre en jeu après que le premier essai a déjà été marqué, le pari est nul.

● Last Tryscorer : si un joueur mentionné dans la description du marché participe à un match à un moment quelconque du match], les paris sur le marché respectif sont maintenus.

Noms et indicateurs observés : 12.10. Australian NRL and State of Origin Specific Rule:.

Pour ces compétitions spécifiques uniquement, les paris sur les marchés de sélection de joueurs seront réglés comme perdus, que le joueur mentionné dans la description du marché respectif ait été ou non sur le terrain au moment où l'essai a été marqué, à condition qu'il ait fait partie de l'effectif du jour de match.

Noms et indicateurs observés : 12.11. Tryscorer Abandonment Rules:.

● Abandon avant la mi-temps : tous les paris sur les marqueurs d'essai sont nuls, qu'un essai ait déjà été marqué ou non.

● Abandon pendant la seconde mi-temps : les paris sur les marchés concernant des joueurs ayant déjà marqué un essai en première mi-temps avant l'abandon seront réglés comme gagnants.

○ Les paris sur toutes les autres sélections de marchés de joueurs (joueurs n'ayant pas marqué) seront nuls.

Noms et indicateurs observés : 12.12. Anytime Tryscorer:.

Pari sur le fait qu'un joueur marquera un essai à un moment quelconque du temps réglementaire.

● Aucun marqueur d'essai : cette sélection est incluse parmi les sélections du marché. Si aucun essai n'est marqué, les paris sur cette sélection de marché sont réglés comme gagnants, et les paris sur tous les marchés de joueurs sont réglés comme perdants (à condition que le joueur mentionné dans la

sélection de marché ait participé). Si le joueur mentionné dans la sélection de marché n'a pas participé (non-partant), les paris sur les marchés concernés seront nuls.

Noms et indicateurs observés : 12.13. First Tryscorer / Team First Tryscorer:.

Pari sur le joueur qui marquera le premier essai du match (ou pour son équipe spécifique).

● Si le premier essai est un essai de pénalité, le marché reste ouvert et sera réglé sur la base du prochain essai éligible marqué par un joueur.

Noms et indicateurs observés : 12.14. Last Tryscorer:.

Pari sur le joueur qui marquera le dernier essai du match dans le temps réglementaire.

● Si le dernier essai est un essai de pénalité, le marché est réglé sur la base du joueur ayant marqué l'essai éligible précédent.

Noms et indicateurs observés : 12.15. Player to Score 2+ Tries / Hat-trick:.

Pari sur le fait qu'un joueur marquera deux essais ou plus (ou trois pour un hat-trick) pendant le temps réglementaire. Les essais de pénalité ne comptent pas dans le total du joueur. En cas d'abandon, les paris sur ce marché seront réglés comme gagnants si le joueur a déjà atteint le nombre d'essais requis ; sinon, les paris sur ce marché seront déclarés nuls.

Noms et indicateurs observés : 13. Rugby Sevens; Rugby Sevens Glossary of Terms (A-Z).

Note importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du Rugby Sevens et ne constituent pas les critères définitifs de règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles générales et aux règles de règlement spécifiques au sport applicables.

● Transformation : un coup de pied au but après qu'un essai a été marqué. En Sevens, les transformations doivent être effectuées en drop.

● Prolongations : dans les matchs à élimination directe, si le score est à égalité, une prolongation en « mort subite » est jouée. Les marchés standard excluent cette prolongation sauf indication contraire.

● Conclusion naturelle : principe selon lequel le résultat décrit dans le marché et dans les présentes règles était déjà définitivement déterminé avant un abandon.

● Essai de pénalité : accordé pour un jeu déloyal empêchant un essai certain. Vaut 7 points (aucune tentative de transformation requise).

● Temps réglementaire (14/20 minutes) : durée prévue d'un match de Sevens, standardement deux mi-temps de 7 minutes chacune (ou 10 minutes pour les matchs de finale), plus le temps additionnel.

● Essai : méthode principale de marque de points, valant 5 points.

Noms et indicateurs observés : General Rugby Sevens Rules; 13.1. Regular Time Settlement:.

Les paris sur tous les marchés sont réglés sur la base du résultat à la fin du temps réglementaire (standardement 14 ou 20 minutes de jeu, selon la phase du tournoi). Cela inclut le temps additionnel mais n'inclut pas les

prolongations ni la mort subite, sauf si le marché précise spécifiquement « incl. Overtime ».

Noms et indicateurs observés : 13.2. Postponement and Rescheduling (48-Hour Rule):.

Les paris sur tous les marchés d'un match reporté ou annulé seront nuls si l'événement n'a pas commencé et n'a pas repris dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue.

Noms et indicateurs observés : 13.3. Abandonment:.

● Les paris sur les marchés qui ont été déterminés de manière inconditionnelle au moment de l'abandon (par ex. « Premier marqueur d'essai » si un essai a déjà été marqué) seront réglés conformément aux règles de ces marchés.

Noms et indicateurs observés : 13.4. Error Corrections:.

● Erreurs de score/d'événement : si des paris sur un marché restent ouverts après qu'un événement significatif (par ex. but, carton rouge ou buts sur pénalité) s'est déjà produit, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

Noms et indicateurs observés : 13.5. Tournament Changes:.

Si la durée des mi-temps est modifiée par rapport à la norme (par ex. de 7 minutes à 10 minutes) après l'ouverture des marchés, tous les paris sur les marchés concernés sont maintenus, à condition que la modification ait été effectuée par l'instance dirigeante officielle.

Noms et indicateurs observés : Rugby Sevens Statistical & Market Rules; 13.6. Half Markets (1st & 2nd Half):.

● 1re mi-temps : les paris sur ce marché sont réglés sur la base du résultat de la première mi-temps uniquement.

● 2e mi-temps : les paris sur ce marché sont réglés sur la base des points marqués en seconde mi-temps uniquement (à partir de 0-0). Cela exclut toute prolongation.

Noms et indicateurs observés : 13.7. Penalty Tries Logic:.

● Marchés d'équipe : les essais de pénalité comptent dans les totaux d'équipe, le total d'essais et les marchés « Prochaine équipe à marquer ».

● Marchés de joueurs : les essais de pénalité ne comptent pas dans les marchés individuels de marqueurs d'essai.

Noms et indicateurs observés : 13.8. First/Last Team to Score:.

Pariez sur l'équipe qui marquera les premiers ou les derniers points/essai du match. Si le match est abandonné, les paris sur les marchés « Last Team to Score » sont nuls. Les paris sur « First Team to Score » sont nuls, sauf si un résultat pertinent pour le marché a déjà été déterminé de manière inconditionnelle avant l'abandon (Natural Conclusion).

Noms et indicateurs observés : 13.9. Tryscorer Markets (Anytime / First / Last):.

● Participation : tout joueur qui prend une part quelconque au match est considéré comme un « Runner » pour les marchés Anytime et Last Tryscorer.

● Premier marqueur d'essai : si un joueur entre sur le terrain après que le premier essai a été marqué, les marchés Betson pour ce joueur sont annulés.

● Essais de pénalité : si un essai de pénalité est marqué, il est ignoré pour les marchés de marqueur d'essai spécifiques à un joueur. Les paris sur le marché restent ouverts et seront réglés en fonction du prochain essai éligible marqué par un joueur.

● Abandon : le règlement des marchés de marqueur d'essai suivra les règles générales d'abandon, les résultats

n'étant déterminés que lorsqu'une Conclusion Naturelle a été atteinte.

Noms et indicateurs observés : 14. Darts; Darts Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et pour la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du Darts et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Bullseye : La zone circulaire centrale de la cible de fléchettes. Le bull extérieur vaut 25 points et le bull intérieur (double bull) vaut 50 points. Aux fins du règlement, le Bullseye compte comme une couleur de sortie Rouge.

● Checkout : Le lancer final ou la séquence de lancers qui ramène exactement le score d'un joueur à zéro, terminant une Manche. La fléchette finale doit atterrir dans un double ou dans le bull intérieur.

● Manche : Une partie unique de fléchettes (par ex., 501) au sein d'un Set ou d'un Match.

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel un Marché est réglé dès que le résultat est déterminé de manière inconditionnelle, même si le match est ensuite abandonné.

● Set : Une unité de jeu composée d'un nombre spécifique de Manches (généralement, le premier à remporter 3 manches remporte le Set).

● Forfait : Lorsqu'un joueur se voit attribuer la victoire avant le début ou l'achèvement du match parce que l'adversaire est incapable de participer.

● 180 (Maximum) : Le score le plus élevé possible avec trois fléchettes en une seule visite, obtenu en plaçant les trois dans la zone du triple-20.

Noms et indicateurs observés : General Darts Rules; 14.1. Match Result and Completion:.

Les paris sur tous les marchés de match complet (Vainqueur, Handicaps, Totaux) sont réglés à la fin du match. Si un match commence mais n'est pas terminé pour quelque raison que ce soit (par exemple, abandon ou disqualification), les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront nuls.

Noms et indicateurs observés : 14.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Dans le cas où le match est reporté, abandonné ou non terminé dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, ou en cas de forfait, tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront nuls.

● Si le match reprend à partir du point d'interruption dans les 48 heures, les paris sur tous les marchés restent valables.

● Si un vainqueur officiel est annoncé pour une étape de tournoi dans la fenêtre de 48 heures, le Sportsbook réglera les paris sur les marchés Vainqueur du match sur la base de la décision officielle de l'instance dirigeante du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 14.3. Error Corrections:.

● Score incorrect : le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur les marchés qui restent ouverts avec un score incorrect ayant un impact significatif sur les cotes.

● Participants incorrects : si les joueurs ou les équipes sont affichés de manière incorrecte dans le marché, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur les marchés respectifs.

● Heure de match/cotes incorrectes : si des cotes ont été proposées sur la base d'une heure de match incorrecte ou d'informations matériellement incorrectes, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

Noms et indicateurs observés : Darts Market Rules; 14.4. Set and Leg Handicaps:.

Les paris sur les marchés de handicap (handicap sur les sets ou handicap sur les manches) sont réglés une fois le match terminé. Si le match n'est pas terminé, les paris sur ces marchés sont annulés, sauf si l'issue était déjà déterminée de manière inconditionnelle.

Noms et indicateurs observés : 14.5. Over/Under (Totals):.

Pariez sur le fait que le nombre total de sets, de manches ou de 180 du match sera supérieur ou inférieur à la ligne spécifiée.

● Les paris sur ces marchés sont réglés à la fin du match.

● Si le match n'est pas terminé, les paris sur le marché des totaux sont annulés, sauf si la ligne mentionnée dans la description du marché concerné a déjà été dépassée (par exemple, le total des 180 du match supérieur à 5.5 est réglé comme gagné si 6 180 ou plus ont déjà été enregistrés).

● Si une ligne en nombre entier est proposée dans la description du marché et que le résultat final est égal à la ligne, les paris sur le marché concerné sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 14.6. Next Leg / Next Set Winner:.

Pariez sur le vainqueur d'une manche ou d'un set désigné spécifiquement.

● Ces marchés sont réglés immédiatement à l'issue de la manche ou du set concerné.

● Si la manche ou le set concerné n'est pas terminé ou n'est pas joué en raison de l'abandon du match, les paris sur les marchés respectifs sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 14.7. Checkout Color:.

Pariez sur la couleur du segment où atterrit la fléchette gagnante finale dans une manche spécifique ou sur le checkout du match.

● Le Bullseye (50 points) est officiellement compté comme rouge aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 14.8. Most 180s (1X2):.

Pariez sur le joueur qui marquera le plus de 180 pendant le match. Si le match n'est pas terminé, les paris sur ce marché sont annulés, car le joueur en retard aurait théoriquement pu dépasser le leader. Si les deux joueurs enregistrent le même nombre de 180, les paris sur le marché seront réglés comme un match nul (si le marché du match nul était proposé) ou annulés pour les marchés à 2 issues.

Noms et indicateurs observés : 15. Snooker; Snooker Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et pour la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du snooker et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Century Break (Break de 100) : Un score de 100 points ou plus réalisé par un joueur en une seule visite à la table sans manquer un coup.

● Frame : Une unité de jeu unique au snooker. Un match se compose d'un nombre désigné de frames (par ex., Au meilleur des 19).

● Free Ball : Une situation de pénalité où l'arbitre permet à un joueur de désigner n'importe quelle boule de couleur comme une rouge. Selon nos règles, celles-ci ne comptent pas pour les Marchés « Potted Color ».

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel un Marché est résulté dès que le résultat est déterminé de manière inconditionnelle, même si le match est ensuite abandonné.

● Pot : L'action de frapper une boule dans une poche.

● Re-rack : Lorsque l'arbitre et les joueurs conviennent de redémarrer une frame depuis le début (généralement en raison d'une impasse).

● Forfait : Lorsqu'un joueur se voit attribuer la victoire du match avant le début ou l'achèvement du match parce que l'adversaire est incapable de participer.

Noms et indicateurs observés : General Snooker Rules; 15.1. Match Completion and Retirement:.

Les paris sur tous les marchés de match complet (Vainqueur, Handicaps, Totaux) sont réglés à la fin du match. Si un joueur est disqualifié ou abandonne avant la fin du match, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 15.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Dans le cas où le match est reporté, abandonné ou non terminé dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, ou en cas de forfait, tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés après 48 heures.

● Si le match reprend à partir du point d'interruption dans un délai de 48 heures, les paris sur tous les marchés du match restent valables.

● Si un vainqueur officiel est annoncé pour une étape du tournoi dans la fenêtre de 48 heures, le Sportsbook réglera les paris sur les marchés du vainqueur du match sur la base de la décision officielle de l'instance dirigeante du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 15.3. Re-rack Logic:.

En cas de re-rack, les paris sur tout marché ayant déjà atteint une conclusion naturelle avant le re-rack (par exemple, « Première couleur empochée ») restent valables et sont réglés sur la base de ce résultat. Les paris sur tous les autres marchés de cette manche spécifique seront réglés sur la base du jeu dans la manche rejouée.

Noms et indicateurs observés : 15.4. Error Corrections:.

● Score incorrect : le Sportsbook se réserve le droit de déclarer les paris nuls si les paris sur un marché restent ouverts avec un score incorrect qui impacte significativement les cotes.

● Participants incorrects : si les joueurs sont affichés de manière incorrecte dans la description du marché, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur les marchés concernés.

● Heure de match/cotes incorrectes : si les cotes d'un marché ont été proposées sur la base d'un horaire incorrect ou d'informations matériellement incorrectes, les paris sur les marchés concernés peuvent être annulés.

Noms et indicateurs observés : Snooker Market Rules; 15.5. Frame-Related Markets:.

Paris sur l'issue d'une manche désignée spécifique (par exemple, vainqueur, total de points, break de century).

● Si une manche commence mais n'est pas terminée, les paris sur tous les marchés liés à cette manche seront annulés, sauf si l'issue pertinente pour le marché a déjà été déterminée.

● Total de points de la manche suivante (pair/impair) : les paris sur ce marché sont réglés sur la base du total de points marqués par les deux joueurs dans cette manche. Si la manche n'est pas terminée, les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 15.6. Century Break (100 Break) Markets:.

Pari sur le fait qu'un joueur réalisera un break de 100 points ou plus dans une manche spécifique ou pendant le match.

● Si le match ou une manche spécifique est abandonné, les paris sur ces marchés sont annulés, sauf si un break de century a déjà été réalisé.

Noms et indicateurs observés : 15.7. Pot First Ball / Potted-Color Markets:.

Pari sur la boule ou la couleur qui sera empochée en premier dans une manche spécifique.

● Exclusion des fautes/free balls : aucune faute ni « free ball » n'est prise en compte pour le règlement des paris sur les marchés « Couleur empochée » ou « Première boule empochée ». Les paris sur ces marchés sont réglés sur la base de la première boule empochée légalement.

Noms et indicateurs observés : 15.8. Match Totals and Handicaps:.

● Total de manches plus/moins : pari sur le nombre total de manches jouées dans le match. Les paris sur ce marché sont réglés à la fin du match. Si le match n'est pas terminé, les paris sur les marchés sont annulés, sauf si l'issue a déjà atteint la conclusion naturelle. Si une ligne en nombre entier est proposée et que le résultat final est égal à la ligne, le pari est déclaré nul.

● Handicap du match : le marché s'applique au score final en manches. Si le match n'est pas terminé, les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 16. Table tennis; Table Tennis Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et pour la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du tennis de table et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Points supplémentaires (deuce) : survient lorsqu'un jeu atteint une égalité de 10-10. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur/une équipe obtienne deux points d'avance.

● Jeu : une unité de jeu unique au tennis de table, standardement jouée en 11 points. Un match se joue généralement en « Best of 5 » ou « Best of 7 » jeux.

● Conclusion naturelle : principe de règlement selon lequel un marché est réglé dès que l'issue pertinente pour le marché est déterminée de manière inconditionnelle, même si le match est ensuite abandonné.

● Déduction de points : pénalité officielle par laquelle des points sont retirés du score d'un joueur par l'arbitre en raison d'une mauvaise conduite ou d'une violation des règles.

● Abandon : lorsqu'un joueur se retire officiellement d'un match alors qu'il est en cours.

Noms et indicateurs observés : General Table Tennis Rules; 16.1. Settlement Timing and Finality:.

Les paris sur tous les marchés sont réglés dès que le point ou l'élément de jeu qui décide de l'issue de ce marché est confirmé. Les résultats finaux du match (vainqueur, score exact, handicaps du match) sont réglés après confirmation du dernier point du match.

Noms et indicateurs observés : 16.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si un match est reporté, annulé ou non terminé, les paris sur tous les marchés restent valables si le jeu commence/reprend dans un délai de 48 heures à compter de l'heure initialement prévue. Si le retard dépasse 48 heures, les paris sur tous les marchés non réglés seront annulés.

● Matchs interrompus : Si un match est abandonné ou qu'un joueur se retire, les Paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle au moment de l'abandon seront Nuls.

Noms et indicateurs observés : 16.3. Retirement and Undecided Markets:.

En cas de retrait ou de disqualification d'un joueur, les Paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint la Conclusion naturelle (par ex., « Vainqueur du Game 2 » si le joueur se retire pendant le Game 1) seront Nuls.

Noms et indicateurs observés : 16.4. Official Points Deductions:; 16.5. Error Corrections:; The Sportsbook reserves the right to void bets in the following scenarios:.

● Participants incorrects : Si les joueurs ou les équipes sont affichés de manière incorrecte dans les Marchés.

● Heure de match/Cotes incorrectes : Si des Cotes ont été proposées dans le Marché sur la base d'une heure de match incorrecte ou d'informations matériellement incorrectes.

Noms et indicateurs observés : Table Tennis Market Rules; 16.6. Point and Game Handicaps:.

● Handicap Match Point : Les Paris sur ce Marché sont réglés après confirmation du dernier point du match et du score final.

● Handicap Match Game : Les Paris sur ce Marché sont réglés dès que la Ligne de handicap mentionnée dans la description du Marché a été déterminée de manière inconditionnelle (Conclusion naturelle).

● Handicap Game : Les Paris sur les Marchés de handicaps de Points pour un game spécifique sont réglés dès que la Ligne mentionnée dans la description du Marché est atteinte au sein de ce game.

Noms et indicateurs observés : 16.7. Over/Under (Totals):.

Les paris sur les Marchés Total de points (Match, Équipe ou Partie) ou Total de parties sont réglés dès que la Ligne spécifiée dans la description du Marché est atteinte.

● Lignes entières : Si une ligne en nombre entier est proposée dans la description du Marché (par ex., 85.0) et que le résultat final est égal à cette ligne, les Paris sur ce Marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 16.8. Correct Score Markets:.

Les paris sur les Marchés de Score Exact du Match et du Jeu sont réglés après confirmation du dernier point de la période concernée. Si un jeu spécifique n'est pas joué, les paris sur tous les Marchés de Score Exact associés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 16.9. Game Extra Points:.

Pariez sur si un jeu nécessitera des points supplémentaires pour être décidé (c'est-à-dire dépasser 11 points).

● Règlement : Les paris sur ce Marché sont réglés comme « Oui » dès que le score atteint 10-10 (20e point) dans le jeu spécifié.

● Si le jeu n'est pas joué ou est abandonné avant d'atteindre 10-10, les paris sur ce

Marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 16.10. Lead After "Y" Points:.

Paris sur le joueur qui mènera dans un jeu spécifique après un nombre de points désigné comme mentionné dans la description du Marché (par ex., Game 1 Lead After 4 Points). Les paris sur ce Marché sont réglés exactement après confirmation du Y-ième point du jeu comme mentionné dans la description du Marché.

Noms et indicateurs observés : 16.11. Race to "X" Points:.

Pari sur le joueur qui sera le premier à atteindre le nombre de points cible comme mentionné dans la description du Marché (3, 5, 7, etc.) dans le jeu. Les paris sur ce

Marché sont réglés immédiatement une fois la cible mentionnée dans la description du Marché atteinte. Si la cible n'est pas atteinte en raison de la fin du jeu ou de l'abandon du match, les paris sur le Marché sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 16.12. Numbered Point Winner:.

Pari sur le joueur qui remportera un point spécifique désigné comme mentionné dans la description du Marché (par ex., Game 2 Point 5). Le Marché est réglé immédiatement après confirmation du point mentionné dans la description du Marché. Si le point n'est pas atteint en raison de la fin du jeu ou d'un abandon, les paris sur le Marché sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 17. Bowls; Bowls Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient sont destinées à faciliter la compréhension des termes courants du Bowls et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● End : Une unité de jeu où tous les joueurs ont lancé toutes leurs boules dans une direction.

● Jack : La petite boule cible blanche ou jaune.

● Match : Une compétition entre joueurs ou équipes, généralement disputée sous forme de sets en "Best of" ou d'un nombre fixe d'ends.

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel un Marché est réglé dès que le résultat mentionné dans la description de ce Marché ou dans les présentes Règles est déterminé de manière inconditionnelle, même si le match est ultérieurement abandonné.

● Set : Un groupe d'ends (généralement 7, 9 ou 11 ends) joués pour déterminer le vainqueur d'un set.

● Tie-break : Ends supplémentaires joués pour déterminer le vainqueur d'un match si les sets sont à égalité.

Noms et indicateurs observés : General Bowls Rules; 17.1. Settlement Timing and Finality:.

Les paris sur tous les Marchés sont réglés sur la base du score officiel confirmé par l'instance dirigeante ou les officiels du tournoi. Les paris sur les Marchés sont réglés dès que le point ou l'end qui décide du résultat est confirmé.

Noms et indicateurs observés : 17.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Dans le cas où le Match est reporté, abandonné ou non terminé dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, les paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle seront annulés.

● Matchs interrompus : Si un match est interrompu, les paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle au moment de l'abandon seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 17.3. Retirement and Walkovers:.

En cas d'abandon d'un joueur, de disqualification ou de Walkover, les paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle seront annulés.

● Si un joueur abandonne pendant un set, le vainqueur du match est déterminé par le résultat officiel, mais les paris sur les Marchés spécifiques aux sets qui n'ont pas été achevés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 17.4. Error Corrections:.

Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur les Marchés concernés dans les scénarios suivants :

● Participants incorrects : Si les joueurs ou les équipes sont affichés de manière incorrecte dans la description du Marché.

● Heure de match/Cotes incorrectes : Si des Cotes dans le Marché ont été proposées sur la base d'une heure incorrecte ou d'informations matériellement incorrectes.

Noms et indicateurs observés : Bowls Market Rules.

17.5. Vainqueur du Match et du Set : Pariez sur le vainqueur du match ou d'un set spécifique.

● Vainqueur du Match : Les Paris sur ce Marché sont réglés sur la base du résultat officiel final, y compris les éventuels tie-breaks.

● Vainqueur du set : les paris sur ce marché sont réglés après la fin du dernier jeu du set désigné. Si un set n'est pas terminé en raison d'un abandon, les paris sur le marché concerné sont annulés.

17.6. Course à « X » points / Vainqueur du Xième point : pariez sur le joueur ou l'équipe qui atteindra le premier le nombre de points cible, ou sur qui marquera un point désigné précis (par exemple, set 1 point 5).

● Objectif non atteint : si un set ou un match se termine avant que le Xième point ne soit atteint, tous les paris sur les marchés « Course à X points » ou « Vainqueur du point numéroté » pour cette période précise sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 17.7. Set Handicaps and Totals:.

● Handicap sur les sets : les paris sur le marché sont réglés en fonction du score final en sets du match.

● Total Sets/Ends : Les Paris sur le Marché sont réglés dès que la Ligne mentionnée dans la description du Marché est atteinte. Si un match est abandonné avant que la Ligne mentionnée dans la description du Marché ne soit atteinte, les Paris sur le Marché sont Nuls. Si une Ligne en nombre entier est proposée dans la description du Marché et que le résultat final est égal à cette Ligne, les Paris sur ce Marché sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 18. Cricket; Cricket Glossary of Terms (A-Z).

Note importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du Cricket et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Boundary : Un coup qui atteint le bord du terrain. Un « Four » (4 runs) ou un « Six » (6 runs).

● Delivery : Une seule balle lancée par un lanceur à un batteur.

● Balle morte (dot ball) : un lancer légal à partir duquel aucun point (y compris les extras) n'est marqué. Les guichets ne comptent pas comme des balles mortes.

● Canard (duck) : lorsqu'un batteur est éliminé pour zéro point.

● Extra : points accordés à l'équipe à la batte qui ne sont pas marqués à la batte (wides, no balls, byes, leg byes, penalty runs).

● Match de première classe : un match d'une durée de trois jours ou plus (par exemple, les matchs de test).

● Remplaçant sur blessure / Remplaçant pour commotion : joueurs qui entrent en match en tant que remplaçants officiels de joueurs désignés.

● Manche : le tour au bâton d'une équipe.

● Overs limités : un match où chaque équipe bat pendant un nombre fixe d'overs (par ex., T20, One Day Internationals).

● Conclusion naturelle : lorsqu'une manche se termine parce qu'une équipe est All Out, déclare ou atteint son objectif.

● Over : un ensemble de six lancers légaux (5 dans « The Hundred »).

● Super Over (Bowl-off) : une période supplémentaire utilisée pour déterminer un vainqueur lors de matchs à égalité.

Noms et indicateurs observés : General Cricket Settlement Rules; 18.1. Match Result and Adverse Weather:.

● Tous les paris sont réglés sur la base du résultat officiel du match. Cela inclut les résultats déterminés par la méthode Duckworth-Lewis-Stern (DLS) ou toute autre règle officielle de compétition.

● Égalités (2-Way) : si un match se termine à égalité et qu'un Super Over/Bowl-off décide du vainqueur, ce résultat est retenu. Si aucun vainqueur n'est déterminé par les règles officielles, les paris sur les marchés concernés sont nuls.

● Égalités (3 voies et First Class) : sur les marchés à 3 voies, une égalité est réglée comme un Dead Heat entre les deux équipes (NOT comme un match nul). Dans les matchs First Class/Test, une égalité est un Dead Heat ; les paris sur le marché « Draw » sont réglés comme Perdus.

● Forfaits et abandons : si un vainqueur est déclaré par forfait, les paris sur les paris Match Winner sont Nuls. Si le match est abandonné en raison d'une interférence extérieure (et non météorologique) avant qu'un ballon ne soit lancé, les paris sur tous les marchés sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 18.2. Postponement (48-Hour Rule):.

● Si le match reprend à partir du point d'interruption dans un délai de 48 heures, tous les paris sur ce match restent valables.

Noms et indicateurs observés : 18.3. Super Over Exclusion:.

Sauf mention expresse (par exemple, « Super Over Winner »), les statistiques enregistrées pendant un Super Over ne comptent pas dans les totaux du match, les totaux des manches ou les marchés de paris sur les joueurs.

Noms et indicateurs observés : Format-Specific Thresholds (Minimum Play).

18.4. Seuils de overs limités : pour que les paris sur ce marché restent valables, l'équipe doit avoir eu la possibilité technique d'affronter un pourcentage minimum des overs prévus, sauf si l'élément de jeu mentionné dans la description du marché a atteint une conclusion naturelle (tout out / objectif atteint) :

● Totaux du match (runs, quatre, six, extras, guichets, run outs, wides, ducks) : au moins 80 % des overs prévus dans chaque manche doivent être achevés.

● Meilleur batteur / meilleur lanceur du match : au moins 40 % des overs prévus dans la manche de cette équipe doivent être lancés.

● Marchés en direct sur le batteur/le lanceur : l'équipe doit avoir eu la possibilité d'affronter au moins 80 % des overs alloués au moment où le pari a été accepté.

Noms et indicateurs observés : 18.5. First Class / Test Match Thresholds:.

● Matchs nuls : dans les matchs se terminant par un match nul, les marchés statistiques (quatre, six, extras, etc.) sont annulés si moins de 200 overs ont été lancés.

● Totaux des manches : au moins 60 overs doivent être lancés dans la manche, sauf si l'équipe est tout out ou déclare.

Noms et indicateurs observés : Market-Specific Rules; 18.6. Boundary Markets (Fours and Sixes):.

● Comptage : seules les limites marquées à la batte (lancer légal ou illégal) comptent.

● Exclusions : les overthrows, les quatre courus (où les joueurs courent physiquement 4) et les extras ne comptent pas.

Noms et indicateurs observés : 18.7. Extras and Wides:.

● Extras du match/de la manche : incluent les wides, les no-balls, les byes et les leg byes. Les penalty runs sont exclus sauf mention spécifique. Si des runs sont marqués à la batte en même temps qu'un extra sur la même balle, les runs marqués à la batte sont exclus du total des extras.

● Wides : tout run résultant d'un lancer wide (à l'exception des penalty runs) compte dans le total des wides.

Noms et indicateurs observés : 18.8. Delivery and Over Markets:.

● Hiérarchie des résultats : si plusieurs événements se produisent sur un même lancer, le gagnant est : 1. Guichet, 2. No Ball, 3. Wide, 4. Bye/Leg Bye, 5. Runs.

● Runs par lancer : les balles illégales comptent comme des lancers. (par exemple, si la balle 1 est un wide, elle donne « 1 », et la balle suivante est le lancer 2).

● Runs par balle : se réfère uniquement aux balles légales. Les wides/no-balls ne comptent pas comme une balle pour ces marchés.

● Achèvement de l'over : un over doit être achevé, sauf si la manche se termine naturellement. Si un over n'est pas commencé, tous les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 18.9. Partnership Markets:.

● Chute de guichet : les paris sur ce marché sont réglés en fonction du score au moment de la chute du guichet spécifié. Un batteur qui se retire blessé ne compte pas comme un guichet. Si une équipe déclare ou atteint son objectif avant que le guichet ne tombe, le score final constitue le résultat.

● Prochain joueur out : les deux batteurs nommés doivent être au créneau au moment du renvoi ; sinon, les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : Player Prop Rules; 18.10. Participation and Substitutions:.

● Action : les joueurs doivent figurer dans le onze de départ XI ou entrer en tant que remplaçant officiel. Impact/Concussion Substitute : si un joueur figure dans le XI mais ne bat pas ni ne lance, les paris sur le marché impliquant ce joueur restent valables et sont réglés sur les statistiques enregistrées (par exemple, 0 runs).

● Spécifique au Impact Sub : si un Impact Sub (ne figurant pas dans le XI de départ) remporte ou est à égalité pour le titre de meilleur batteur, la sélection de marché « Autre » est réputée gagnante pour les marchés en direct.

Noms et indicateurs observés : 18.11. Top Batter / Top Bowler:.

● Meilleur batteur : score individuel le plus élevé dans la manche/le match. En cas d'égalité, les règles de Dead Heat s'appliquent.

● Meilleur lanceur : le plus grand nombre de guichets pris.

○ Départage : 1. Le plus de guichets. 2. Le moins de runs concédés. 3. Dead Heat.

Noms et indicateurs observés : ○ No Wickets: If no bowler takes a wicket in the innings, Bets on the; 18.12. Player Dismissal Methods:.

● Inclut Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped et Autre.

● Retired Hurt : aux fins de ce marché, Retired Hurt est considéré comme un renvoi et les paris sur les marchés du joueur concerné sont réglés comme annulés.

● Retired Out / Sent Off : compté comme un guichet.

Noms et indicateurs observés : 18.13. Player Performance Scoring:.

● 1 point par run marqué.

● 10 points par catch.

● 20 points par guichet.

● 25 points par stumping (gardien de guichet uniquement).

Noms et indicateurs observés : Specialized Markets; 18.14. Session Betting:.

Les paris sur ce marché sont réglés sur les runs marqués au cours d'une session spécifique, quelle que soit l'équipe. Au moins 20 overs doivent être lancés dans la session pour que les paris restent valables sur ce marché, sauf si le règlement est déjà déterminé.

Noms et indicateurs observés : 18.15. Bingo / Mayhem / Lottery:.

● L'over désigné doit être achevé pour que les paris sur ce marché soient actifs. Si l'over n'est pas achevé, les paris concernés sont annulés.

● Next Over Mayhem : 1 pt/run, +2 pts/limite, +10 pts/guichet.

● Captain Fantastic : Le joueur sélectionné (mentionné dans la description du Marché) doit être le capitaine de l'équipe et doit remporter le tirage au sort AND être le meilleur marqueur de courses de son équipe. En cas d'égalité pour le meilleur marqueur de courses, les règles du Dead Heat s'appliquent. Si le capitaine ne bat pas, les Paris sur ce Marché sont déclarés Nuls.

Noms et indicateurs observés : Tournament Markets; 18.16. Non-Runner Allocation:.

Pour les matchs de tournoi complètement abandonnés (aucun jeu), les valeurs suivantes sont ajoutées aux totaux du tournoi :

Noms et indicateurs observés : Market; T10; T20; DAY; FULL.

Sixes 13 12 8 8

Fours 17 26 42 117

Fifties 2 2 3 8

Centuries 0 0 1 3

Wickets 9 12 14 33

Run Outs 1 1 1 1

Ducks 1 1 2

Noms et indicateurs observés : 18.17. Milestones:.

Pour les Marchés de jalons, un score de 100 ou plus comptera à la fois comme un 50 et un 100 aux fins des

décomptes de jalons du match ou de la manche (par ex., total de 50s/100s).

Noms et indicateurs observés : 19. Squash; Squash Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du Squash et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Point supplémentaire : Se produit lorsqu'un jeu atteint une égalité de 10-10. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur obtienne une avance de deux points.

● Jeu : Une unité de jeu unique au squash, standardement jouée jusqu'à 11 points. Un match se joue généralement en "Best of 5" jeux.

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel les Paris sur un Marché sont réglés dès que l'issue mentionnée dans la description du Marché de ces Règles est déterminée de manière inconditionnelle, même si le joueur se retire par la suite.

● Point de pénalité : Un point attribué par l'arbitre en raison d'une violation du code ou d'une interférence. Ceux-ci comptent pour le score et le règlement.

● Déduction de points : Une pénalité officielle où des points sont retirés du score d'un joueur par l'arbitre.

Noms et indicateurs observés : General Squash Rules; 19.1. Settlement Timing and Confirmation:.

Les Paris sur tous les Marchés sont réglés dès que le point qui décide de l'issue de ce

Marché est confirmé. Les Paris sur les Marchés de résultats du match final (Vainqueur, Score exact, Handicaps du match) sont réglés après que le dernier point du match et le score final sont officiellement confirmés.

Noms et indicateurs observés : 19.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Dans le cas où le Match est reporté, abandonné ou non terminé dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue, tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle seront Nuls.

● Matchs interrompus : Si un match est interrompu ou qu'un joueur se retire, les Paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle au moment de l'abandon seront Nuls.

Noms et indicateurs observés : 19.3. Retirement, Forfeit, and Disqualification:.

En cas de retrait d'un joueur, de forfait au match ou de disqualification, les Paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion naturelle seront Nuls.

Noms et indicateurs observés : 19.4. Points Deductions and Penalty Points:.

● Déductions de points officielles : Prises en compte pour les Paris sur tous les Marchés non réglés. Les Paris sur les Marchés ayant atteint une Conclusion naturelle avant la déduction ne seront pas révisés.

● Points de pénalité : Si des point(s) de pénalité sont attribués par l'arbitre, tous les Paris sur ce

Marché pour le jeu ou le point seront maintenus et réglés selon le score mis à jour.

Noms et indicateurs observés : 19.5. Error Corrections:.

Le Sportsbook se réserve le droit de déclarer Nuls les Paris sur les Marchés concernés dans les scénarios suivants :

● Score incorrect : Si les Paris sur les Marchés restent ouverts avec un score incorrect qui impacte significativement les Cotes.

● Participants incorrects : Si les joueurs ou les équipes sont affichés incorrectement dans la

description du Marché.

Noms et indicateurs observés : Squash Market Rules; 19.6. Point and Game Handicaps:.

● Handicap de jeu du match : Les Paris sur ce Marché sont réglés dès que la Ligne de handicap mentionnée dans la description du Marché a été déterminée de manière inconditionnelle.

Noms et indicateurs observés : 19.7. Over/Under (Totals):.

Les paris sur les marchés Total points (Match, Compétiteur ou Jeu) ou Total Games sont réglés dès que la Ligne spécifiée dans la description du Marché est atteinte. Si le match ou le jeu n'est pas terminé, les paris sur le Marché sont Nuls, sauf si l'issue a déjà été déterminée.

● Lignes entières : Si une ligne en nombre entier est proposée dans la description du Marché et que le résultat final est égal à cette Ligne mentionnée, les paris sur ce Marché sont Nuls.

● Jeux non joués : Si un jeu spécifique n'est pas joué, les paris sur tous les Marchés Plus/Moins associés à ce jeu seront Nuls.

Noms et indicateurs observés : 19.8. Correct Score Markets:.

Les paris sur les Marchés Score exact du match et du jeu sont réglés après confirmation du dernier point de la période concernée.

Noms et indicateurs observés : 19.9. Game Extra Points:.

● Si des points supplémentaires ne sont pas nécessaires pour décider du jeu, les paris sur le Marché sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 19.10. Lead After "Y" Points:.

Pariez sur le joueur qui mènera dans un jeu spécifique après un nombre de points désigné (par exemple, Jeu 1 Avantage après 6 Points) comme mentionné dans la description du Marché. Les paris sur le Marché sont réglés immédiatement après confirmation du Y-ième point du jeu comme mentionné dans la description du Marché.

Noms et indicateurs observés : 19.11. Race to "X" Points / Numbered Point Winner:.

● Course à X : Pariez sur le joueur qui sera le premier à atteindre le nombre de points cible (3, 5, 7, etc.) mentionné dans la description du Marché au sein d'un jeu. Les paris sur ce Marché sont réglés immédiatement lorsque le nombre cible mentionné dans la description du Marché est atteint.

● Gagnant du point : Pariez sur le joueur qui remportera un point désigné spécifique (par exemple, Jeu 3 Point 5) mentionné dans la description du Marché. Les paris sur ce marché sont réglés immédiatement après confirmation du point mentionné dans la description du Marché. Cible non atteinte : Si le jeu se termine avant que le point spécifié dans la description du Marché ne soit atteint, les paris sur ce Marché sont Nuls.

Noms et indicateurs observés : 20. Aussie rules football; Aussie Rules Glossary of Terms (A-Z).

Note importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants de l'Aussie Rules et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Behind : Un score valant 1 point, obtenu lorsque la balle passe entre un poteau de but et un poteau de behind, ou touche un poteau de but.

● Goal : Un score valant 6 points, obtenu en frappant la balle entre les deux poteaux intérieurs (de but) sans

qu'elle soit touchée.

● Conclusion naturelle : Un principe de règlement selon lequel les Paris sur un Marché sont réglés dès que le résultat pertinent pour ce Marché est déterminé de manière inconditionnelle, même si le match est ensuite abandonné.

● Prolongation (Temps additionnel) : Périodes supplémentaires jouées dans certains matchs à élimination directe pour déterminer un vainqueur. Seuls des Marchés spécifiques incluent celles-ci.

● Temps réglementaire (80 minutes) : La durée prévue d'un match, comprenant standardement quatre quarts-temps de 20 minutes plus le temps additionnel.

● Quart-temps (Quarter) : L'une des quatre périodes qui composent un match standard.

Noms et indicateurs observés : General Aussie Rules Rules; 20.1. Regular Time Settlement (80 Minutes):.

Sauf indication contraire dans le nom du Marché ou dans les règles spécifiques ci-dessous, les Paris sur tous les Marchés sont réglés sur la base du résultat à la fin des 80 minutes de jeu prévues. Cela inclut tout temps additionnel pour blessure ou arrêt de jeu, mais n'inclut pas la Prolongation.

Noms et indicateurs observés : 20.2. Match Winner (2-Way) & Overtime Logic:; ● Winner (2-Way): For the purposes of settlement of Bets on this specific.

Le résultat du marché du jeu inclut les prolongations si elles sont jouées.

● Scénario de match nul : en cas de match nul dans une compétition où aucun format de prolongation n'est prévu, les paris sur le marché du vainqueur du match à 2 issues seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 20.3. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

● Report : Les paris sur tous les marchés d'un match reporté seront annulés si l'événement ne reprend pas dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue.

● Abandon : Si un match est abandonné avant la fin du temps réglementaire (80 minutes), les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 20.4. Error Corrections:.

● Durée du match : Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés si des cotes ont été proposées sur le marché avec une durée de match incorrecte impliquant une erreur de plus de 2 minutes.

● Participants incorrects : Si les noms des équipes ou la catégorie du tournoi sont affichés de manière incorrecte dans la description du marché, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

Noms et indicateurs observés : Aussie Rules Market Rules; 20.5. Handicap and Totals:.

Les paris sur les handicaps de match et les totaux de points (Plus/Moins, Pair/Impair) sont réglés uniquement sur la base du score à la fin du temps réglementaire (80 minutes). Si un match est abandonné avant 80 minutes, les paris sur ces marchés sont annulés quel que soit le score en cours.

Noms et indicateurs observés : 20.6. Quarter and Half Markets:.

● 1er quart-temps : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base du résultat à la fin du premier quart-temps.

● 1re mi-temps : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base du résultat à la fin du deuxième quart-temps (somme de Q1 + Q2).

● 2e mi-temps : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base des points marqués uniquement lors des troisième et quatrième quart-temps (somme de Q3 + Q4).

● Abandon : Si un match est abandonné pendant un quart-temps ou une mi-temps spécifique, les paris sur tous les marchés de cette période du jeu (si elle n'est pas encore terminée) et des périodes suivantes seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 20.7. Highest Scoring Quarter / Half:.

● Pari sur le quart-temps ou la mi-temps qui produira le plus de points.

● Règle du Dead Heat : Si deux quart-temps ou plus (ou les deux mi-temps) se soldent par le même score le plus élevé, les paris sur ce marché seront réglés selon les règles du Dead Heat (Section 6.7.2).

Noms et indicateurs observés : 20.8. First Team to Score:.

● Pari sur l'équipe qui inscrira le premier score (but ou point derrière) du match.

● Conclusion naturelle : Si le match est abandonné après qu'une équipe a déjà marqué, les paris sur le marché sont maintenus et réglés conformément aux présentes règles. Si le match est abandonné avant tout score, les paris sur le marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 20.9. Half-Time / Full-Time (Double Result):.

Pariez sur le résultat à la mi-temps et sur le résultat à la fin du temps réglementaire. Si le match est abandonné avant l'achèvement de 80 minutes, les paris sur le marché sont nuls.

Noms et indicateurs observés : 21. Boxing; Boxing Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants de la boxe et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Décision : Un résultat déterminé par les cartes de score des juges à la fin du nombre de rounds prévu. Cela inclut les décisions unanimes, partagées et majoritaires.

● DQ (Disqualification) : Lorsqu'un boxeur est déclaré perdant pour avoir enfreint les règles de manière répétée ou significative.

● Aller à la distance : Un scénario où le combat se déroule sur tous les rounds prévus et est décidé par les cartes de score des juges.

● KO (Knockout) : Lorsqu'un boxeur est incapable de se relever et de reprendre le combat avant le compte de dix de l'arbitre.

● No Contest : Une décision rendue lorsqu'un combat est arrêté prématurément en raison d'une blessure accidentelle (généralement dans les premiers rounds) ou d'une autre interférence extérieure, sans qu'aucun vainqueur ne soit déclaré.

● TKO (Knockout technique) : Lorsque l'arbitre, le médecin ou le coin d'un boxeur arrête le combat parce que le boxeur est jugé incapable de continuer en toute sécurité.

● Décision/Décision nulle technique : Un résultat déterminé par les cartes de score lorsqu'un combat est arrêté après un nombre minimum de rounds (en raison d'une faute/blessure accidentelle) mais avant la durée totale prévue.

Noms et indicateurs observés : General Boxing Rules; 21.1. Official Result and Finality:.

Tous les paris sont réglés sur la base du résultat officiel déclaré par l'instance dirigeante ou le speaker du ring à la fin du combat. Les appels ou modifications ultérieurs du résultat (par exemple, en raison de tests antidopage ou d'erreurs techniques découvertes plus tard) ne sont pas reconnus aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 21.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si un combat est reporté ou annulé, tous les paris restent valables si le combat a lieu dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue. Si le retard dépasse 48 heures, tous les paris non réglés seront déclarés nuls.

● Matchs interrompus : si un match est interrompu après son début, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 21.3. No Contest:.

En cas de décision officielle de « No Contest » pour un combat, tous les paris sur le match seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 21.4. Changes to Scheduled Rounds:.

Si le nombre de rounds prévu est modifié avant le début du combat, tous les paris sur les marchés « Total Rounds », « Exact Round Betting », « Method of Victory » et « Inside the Distance » seront annulés. Les paris sur le marché Match Winner resteront valides.

Noms et indicateurs observés : 21.5. Failure to Answer the Bell:.

Si un combattant ne répond pas à la cloche pour le round suivant, son adversaire sera considéré comme ayant remporté le combat au round précédent aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : Boxing Market Rules; 21.6. Match Winner (2-Way vs. 3-Way):.

● Vainqueur (2 issues) : Pari sur le vainqueur du combat. Si le combat se termine par un match nul (y compris match nul majoritaire ou technique), tous les paris sur ce marché sont annulés.

● 1X2 (Résultat du combat) : Pari sur le résultat, match nul inclus. Si le combat se termine par un match nul, la sélection « Match nul (X) » du marché est gagnante.

Noms et indicateurs observés : 21.7. Total Rounds (Over/Under):.

Pari sur le round et le moment où le combat se terminera.

● La règle du « demi-round » : Pour le règlement de ce marché, un « demi-round » est défini comme exactement 1 minute et 30 secondes du round concerné.

○ Moins de 9.5 : Pour ce marché, le combat doit se terminer avant 1:30 du 10e round.

○ Plus de 9.5 : Pour ce marché, le combat doit se terminer au 1:30 du 10e round ou après.

● Exemple spécifique : Si un combat se termine à 2:29 du 2e round, il est réglé comme Moins de 1.5. S'il se termine à 2:30 ou plus tard dans le 2e round, il est réglé comme Plus de 1.5.

Noms et indicateurs observés : 21.8. Method of Victory:.

● KO/TKO/DQ : Comprend un knockout, un knockout technique ou une disqualification.

● Décision/Décision technique : Une victoire basée sur les cartes de score des juges.

● Match nul : Comprend un match nul majoritaire ou un match nul technique.

● Disqualification (DQ) : Aux fins du règlement, une victoire par disqualification est comptée comme un KO/TKO.

Noms et indicateurs observés : 21.9. Winner & Exact Round:.

Pari sur le combattant et le round spécifique dans lequel il gagne par KO, TKO ou DQ.

● Si le combat est décidé par une décision technique avant la fin prévue, tous les paris sur ce marché sont réglés comme perdants.

21.10. Le combat ira-t-il jusqu'au bout ?

Pariez sur la question de savoir si le combat ira au terme de toutes les reprises prévues. Exception en cas de décision technique : si un combat est arrêté et décidé par une décision technique (cartes des juges) avant que le nombre complet de reprises ne soit atteint, le combat est réputé NOT être allé jusqu'au bout.

Noms et indicateurs observés : 22. MMA; MMA Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient ont pour but d'aider à la compréhension des termes courants de MMA et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Décision : Un résultat déterminé par les cartes de score des juges à la fin des rounds prévus (unanimité, partagée ou majorité).

● KO (Knockout) : Lorsqu'un combattant est mis inconscient ou incapable de se défendre en raison de frappes légales.

● No Contest : Décision rendue lorsqu'un combat est arrêté prématurément en raison d'une blessure accidentelle (tôt dans le combat) ou d'une autre interférence extérieure, sans qu'aucun vainqueur ne soit désigné.

● Soumission : Lorsqu'un combattant signale qu'il veut arrêter le combat en tapant sur l'adversaire ou sur le tapis, ou en faisant une soumission verbale.

● TKO (Knockout technique) : Lorsque l'arbitre, le médecin ou le coin arrête le combat parce qu'un combattant ne peut plus se défendre en toute sécurité.

● Décision technique : Lorsqu'un combat est arrêté en raison d'une blessure accidentelle après qu'un nombre suffisant de rounds a été disputé pour que les juges puissent noter le combat.

● Soumission technique : Lorsque l'arbitre arrête le combat parce qu'un combattant est pris dans une soumission et est soit inconscient, soit en danger imminent de blessure grave.

Noms et indicateurs observés : General MMA Rules; 22.1. Settlement Timing and Finality:.

Les paris sur tous les marchés sont réglés en fonction du résultat officiel déclaré immédiatement après le combat. Les appels ultérieurs, disqualifications ou modifications du résultat par les commissions athlétiques (par exemple, en raison de tests antidopage ou d'erreurs techniques découvertes ultérieurement) ne sont pas reconnus aux fins du règlement.

22.2. Défaut de répondre à la cloche (abandon sur le tabouret) : Si un combattant ne répond pas à la cloche pour le round suivant (par exemple, il abandonne sur le tabouret pendant la pause), son adversaire sera considéré comme ayant remporté le combat au round précédent aux fins du règlement.

● Exemple : Si un combattant prend sa retraite après la fin du Round 2 et avant le début du Round 3, le round officiel de victoire est le Round 2.

22.3. Report et abandon (règle des 48 heures) : Si un combat est reporté ou annulé, tous les paris sur ce combat restent valides si le combat a lieu dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue. Si le retard dépasse 48 heures, tous les paris non réglés sur ce combat seront annulés.

● Matchs interrompus : Si un combat est interrompu après son début, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 22.4. Withdrawals and Substitutions:.

En cas de retrait ou de substitution de l'un des combattants concernés, tous les paris sur le combat seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 22.5. No Contest:.

En cas de décision officielle de « No Contest » pour un combat, tous les paris sur le match seront déclarés annulés.

Noms et indicateurs observés : 22.6. Changes to Scheduled Rounds:.

Si le nombre de rounds prévu est modifié avant le début du combat, tous les paris sur les marchés « Total Rounds », « Winner & Exact Round » et « Winning Method » seront annulés. Les paris sur les marchés Match Winner (2 issues/3 issues) resteront valides.

Noms et indicateurs observés : MMA Market Rules; 22.7. Match Winner (2-Way vs. 3-Way):.

● Vainqueur (Pour remporter le combat) : Pari sur le vainqueur. Si le combat se termine par un match nul (y compris match nul majoritaire ou technique), tous les paris sur ce marché sont annulés.

● 1X2 (Résultat du combat) : Pari sur le résultat, match nul inclus. Si un match nul est déclaré, les paris sur la sélection « Match nul (X) » du marché sont gagnants.

22.8. Total Rounds (Plus/Moins) : Pari sur le round et le segment de temps dans lequel le combat se terminera.

● La règle « 2:30 » : Aux fins du règlement de ce marché, un « demi-round » est défini comme exactement 2 minutes et 30 secondes du round concerné.

○ Plus de 2.5 rounds : Le combat doit se terminer après la marque de 2:30 du 3e round. S'il se termine exactement à 2:30, il est réglé comme Plus de.

○ Moins de 2.5 rounds : Le combat doit se terminer avant la marque de 2:30 du 3e round.

● Lignes Point-Five (.5) : Si une fin survient à 2:29 ou avant, c'est Moins de 0.5 de ce round. Si elle survient à 2:30 ou plus tard, c'est Plus de 0.5.

22.9. Méthode de victoire (détaillée) : Pari sur la manière spécifique dont le combat sera décidé :

Noms et indicateurs observés : ● KO/TKO: This includes:.

○ Arrêt de l'arbitre en raison de frappes (debout ou au sol).

○ Arrêt par le médecin au bord du ring.

○ Arrêt par le coin/l'équipe d'un combattant.

○ Un combattant qui abandonne pendant la pause en raison d'une blessure.

○ Disqualification (DQ) : aux fins du règlement, un DQ est compté comme un KO/TKO.

Noms et indicateurs observés : ● Submission: This includes:.

○ Abandon physique.

○ Soumission technique (arrêt de l'arbitre).

○ Soumission verbale (y compris celles faites en raison de coups).

● Décision : inclut la décision unanime, partagée ou majoritaire. Inclut également les décisions techniques.

22.10. Vainqueur et round exact (détaillé) : pariez sur le combattant et le round précis au cours duquel le combat se termine.

● Conditions de victoire : pour qu'un pari sur ce marché soit gagnant, le combattant doit gagner par KO, TKO, DQ ou soumission au cours de ce round.

● Défaut de répondre à la cloche : si un combattant ne répond pas à la cloche pour le round suivant, l'adversaire est réputé vainqueur au round précédent (conformément à la règle 22.2).

● Décisions et décisions techniques : en cas de décision technique (arrêt avant la fin du combat où le vainqueur est déterminé par les cartes de score des juges) ou de décision à la fin de la distance complète prévue, tous les paris sur les marchés de rounds spécifiques seront réglés comme perdants.

● Précision : aux fins du règlement de ce marché, une décision technique est traitée comme une victoire aux points (cartes de score). Comme il ne s'agit pas d'une fin (arrêt) dans le round, elle ne compte pas comme une victoire dans un round spécifique, quel que soit le moment où le combat a été arrêté.

22.11. Le combat ira-t-il à la distance ? Pariez sur la question de savoir si le combat ira aux cartes de score des juges.

● Règle de la décision technique : si un combat est arrêté et décidé par une décision technique avant que le nombre complet de rounds ne soit achevé, le combat est réputé NOT être allé à la distance.

Noms et indicateurs observés : 23. Golf; Golf Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à aider à la compréhension des termes courants du golf et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● 2-Ball / 3-Ball : parier sur le joueur d'un groupe spécifique qui réalisera le meilleur score sur un round désigné.

● Dead Heat : règle de règlement appliquée lorsque deux joueurs ou plus terminent avec le même score pour une position spécifique.

● Leader du premier round : le joueur qui mène le tournoi à la fin des 18 premiers trous.

● Passer/Manquer le cut : pariez sur la question de savoir si un joueur se qualifiera pour les rounds finaux d'un tournoi (généralement les 65 meilleurs joueurs et les ex æquo après 36 trous).

● Play-off : Trous supplémentaires joués pour déterminer un vainqueur en cas d'égalité après le nombre de trous prévu.

● Tee-off : L'acte de frapper le premier coup d'un tour ou d'un tournoi.

● Tournament Outright : Pari sur le vainqueur de l'ensemble du tournoi (y compris les éventuels play-offs).

Noms et indicateurs observés : General Golf Rules; 23.1. Player Participation (Tee-off Rule):.

Un joueur est considéré comme ayant participé à un tournoi ou à un tour spécifique dès qu'il a effectué son tee-off.

● Retraits : Si un joueur se retire, abandonne ou est disqualifié après avoir effectué son tee-off, tous les paris sur les marchés de ce joueur seront réglés comme perdants, à condition que le marché soit réglé.

● Non-partants : Si un joueur ne participe pas (n'effectue pas son tee-off), tous les paris sur la sélection de marché de ce joueur seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 23.2. Result Finality and Trophy Presentation:.

Les paris sur tous les marchés sont réglés sur la base des résultats officiels fournis par le site officiel du circuit

concerné (par exemple, PGA Tour, European Tour) au moment de la remise du trophée.

● Toute disqualification ou modification ultérieure effectuée après la présentation officielle du résultat ou du trophée ne sera pas reconnue aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 23.3. Delays and Suspensions:.

En cas de retard (par exemple, pluie, obscurité), les paris sur tous les marchés non réglés restent non réglés et les échanges reprendront dès la reprise du tour ou du tournoi. Les paris restent valables tant que l'événement est achevé dans le cadre de la structure officielle du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 23.4. Abandonment and Reduction of Holes:.

● Tournoi abandonné : si un tournoi est officiellement abandonné avant que le nombre de trous prévu ne soit terminé, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés. Tout pari placé après le dernier tour terminé sera également annulé.

● Format réduit : dans les tournois affectés par le mauvais temps ou des raisons similaires, les paris seront réglés sur le résultat officiel quel que soit le nombre de tours joués, à condition qu'un vainqueur officiel soit déclaré par l'organisateur du tournoi.

● Exception pour les paris simples : si un tournoi est réduit, les paris simples placés avant le dernier tour complet seront réglés sur le joueur à qui le trophée est décerné.

Noms et indicateurs observés : 23.5. Error Corrections:.

● Score incorrect : si des paris sur des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui impacte significativement les cotes, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

Description du marché, le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris concernés.

Noms et indicateurs observés : Golf Market Rules.

23.6. Vainqueur du tournoi (simple) : pariez sur le vainqueur de l'ensemble du tournoi.

● Play-offs : le résultat des play-offs officiels est pris en compte pour le règlement. Le joueur à qui le trophée est décerné est le vainqueur.

Noms et indicateurs observés : 23.7. Match-ups (2-Ball, 3-Ball, 4-Ball):.

Pariez sur le joueur qui réalisera le meilleur score lors du tour indiqué.

● 2-Ball : les paris sur ce marché sont annulés si les deux concurrents réalisent le même score pour le tour concerné (sauf si une option de marché « Égalité » ou « Match nul » a été proposée). Si les deux joueurs abandonnent au même trou, les paris sur le marché sont annulés.

● 3-Ball : pariez sur le meilleur score parmi trois joueurs. Les règles du Dead Heat (section 6.7.2) s'appliquent si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le meilleur score.

● Abandon : si le tour désigné est abandonné avant son terme, tous les paris sur ce marché spécifique sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 23.8. Place Markets (Top 5, Top 10, Top 20, etc.):.

Pariez sur le fait qu'un joueur terminera dans une plage de positions spécifiée au classement final.

● Règle du Dead Heat : si plusieurs joueurs terminent à la même position, ce qui entraîne plus de gagnants que les places « Top X » désignées disponibles, les règles du Dead Heat (section 6.7.2) seront appliquées uniquement aux joueurs à égalité.

● Abandon : si le tournoi est abandonné avant son terme, les paris sur ces marchés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 23.9. Finishing Position of a Named Player:.

Pariez sur la position exacte ou la plage de positions finales d'un joueur spécifique mentionné dans la

● En cas d'égalité pour une position finale, la position à égalité est prise en compte.

● Exemple : une égalité avec 4 autres joueurs pour la 7e place comptera comme une position finale de 7e.

Noms et indicateurs observés : 23.10. End of Round Leader:.

Le règlement de ce marché est basé sur le score officiel du tournoi à la fin du tour spécifié. Les règles du Dead Heat s'appliquent si deux joueurs ou plus mènent le tour avec le même score. Un joueur doit frapper un coup lors de ce tour spécifique pour que les paris sur ce marché soient valables. Si le tour n'est pas terminé, les paris sur le marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 23.11. Miss the Cut:.

Pariez sur le fait qu'un joueur ne parviendra pas à se qualifier pour les tours finaux.

● Les paris sur ce marché sont réglés à la fin du 2e tour (ou dès que le cut est officiellement effectué).

● Si le tournoi est abandonné avant la fin du 2e tour, les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 23.12. Group Betting:.

Pariez sur le vainqueur, c'est-à-dire le joueur obtenant le meilleur classement à la fin du tournoi parmi le groupe spécifié.

● Les règles Dead Heat s'appliquent, sauf si le vainqueur est déterminé par un play-off.

● Si un seul concurrent du groupe prend le départ du tournoi, tous les paris sur les marchés de ce groupe seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 23.13. Hole and Stat Markets:.

● Groupes Hole & Hole : si un joueur inscrit dans le groupe abandonne, tous les marchés « Hole » et « Hole X to Y » associés et non réglés seront annulés. Points de pénalité : tout coup de pénalité attribué est inclus dans le score du joueur aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 24.Motorcycle Racing; Motorcycle Racing Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants de la course motocycliste et ne constituent pas les critères définitifs de règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Classement : les positions finales officielles des pilotes telles que déterminées par l'instance dirigeante (par exemple, FIM) à la fin de la course.

● DNF (Did Not Finish) : un pilote qui a pris le départ de la course mais n'a pas franchi la ligne d'arrivée ou n'a pas effectué le nombre de tours requis.

● DNS (Did Not Start) : un pilote qui était programmé pour courir mais n'a pas pris le départ du tour de chauffe.

● Podium : les trois premiers d'une course qui participent à la cérémonie officielle de remise des trophées.

● Pole Position : la première position sur la grille de départ, attribuée au pilote ayant réalisé le meilleur temps de qualification.

● Tour de chauffe : le tour effectué par les pilotes immédiatement avant le départ de la course pour porter les pneus et les moteurs à température de fonctionnement.

Noms et indicateurs observés : General Motorcycle Racing Rules; 24.1. Official Result and Podium Presentation:.

Les paris sur tous les marchés de course sont réglés sur la base du classement officiel de l'instance dirigeante au moment de la cérémonie du podium.

● Les disqualifications, pénalités ou modifications ultérieures des résultats (par exemple, en raison d'infractions techniques découvertes des heures ou des jours plus tard) ne seront pas reconnues aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 24.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si un événement est reporté ou abandonné, tous les paris sur cet événement restent valables à condition que l'événement reprenne dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue.

● Si l'événement est reprogrammé à plus de 48 heures dans le futur, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront annulés.

Noms et indicateurs observés : 24.3. Race Start and Participation:.

Un coureur est considéré comme ayant pris le départ de la course dès qu'il entame le tour de chauffe.

● Si un coureur ne prend pas le départ du tour de chauffe, il est considéré comme non-partant et tous les paris sur le marché de ce coureur seront annulés.

● Si un coureur entame le tour de chauffe mais ne prend pas le départ ou ne termine pas la course, les paris sur les marchés de ce coureur seront réglés comme perdants.

Noms et indicateurs observés : 24.4. Interrupted Races:.

Si une course est arrêtée (drapeau rouge) et qu'un résultat officiel est déclaré par l'instance dirigeante, les paris seront réglés sur la base de ce résultat, quel que soit le nombre de tours effectués avant l'arrêt. Si aucun résultat officiel n'est déclaré par l'instance dirigeante, les paris sur tous les marchés non réglés seront annulés.

Noms et indicateurs observés : Motorcycle Racing Market Rules; 24.5. Race Winner:.

Pariez sur le coureur qui remportera la course. Le règlement de ce Marché est basé sur la présentation du podium. Si le coureur ne prend pas le départ du tour de chauffe, tous les Paris concernés sont Nuls.

24.6. Marchés Arrivée dans le Top X (Top 3, 5, 10, etc.) : Pariez sur la question de savoir si un coureur nommé terminera dans les positions « X » spécifiées du classement final officiel.

● Application du Dead Heat : Si le nombre de coureurs terminant dans les positions « Top X » spécifiées dépasse le nombre de places gagnantes disponibles (par exemple, si deux coureurs se voient attribuer le même temps de course/la même position et sont à égalité pour la dernière place du Top 10), les règles du Dead Heat (Section 6.7.2) seront appliquées aux sélections à égalité.

● Classement officiel : Le règlement de ce Marché est strictement basé sur le classement officiel de l'instance dirigeante au moment de la présentation du podium. Si le résultat officiel liste plusieurs coureurs au même rang, ils sont tous considérés comme ayant terminé à cette position.

● Règle d'abandon : Si une course est abandonnée après son départ, les paris sur tous les marchés « Top X » qui n'ont pas été officiellement déterminés par le classement de l'organe directeur au moment de l'arrêt de la course seront annulés.

● Disqualifications : Les disqualifications ou pénalités ultérieures appliquées après la présentation sur le podium ne seront pas reconnues aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 24.7. Head-to-Head (H2H) Match-ups:.

Pari sur lequel des deux coureurs nommés obtiendra le meilleur classement.

● Les deux coureurs doivent prendre le départ (entamer le tour de chauffe) pour que les paris sur ce marché soient valables.

● Si un coureur ne termine pas (DNF) tandis que l'autre termine la course, le coureur qui a terminé la course est le gagnant.

● Si les deux coureurs ne terminent pas (DNF), le coureur ayant parcouru le plus de tours est déclaré gagnant. Si les deux coureurs abandonnent au même tour, les paris sur le marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 24.8. Group Betting:.

Pari sur le coureur d'un groupe spécifié qui obtiendra la meilleure position à l'arrivée.

● Les règles du Dead Heat (Section 6.7.2) s'appliquent si deux coureurs ou plus du groupe terminent avec le même classement ou abandonnent au même tour.

Noms et indicateurs observés : 24.9. Prop Markets (Fastest Lap / Pole Position):.

● Meilleur tour : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base des temps au tour officiels enregistrés par l'organe directeur pendant la course. Pole Position : Les paris sur ce marché sont réglés sur la base des résultats finaux de la séance de qualification. Toute pénalité de grille appliquée après la fin de la séance de qualification n'est pas prise en compte aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 25.Athletics; Athletics Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants de l'athlétisme et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Non-partant (DNS) : Un participant inscrit à une épreuve mais qui ne franchit pas la ligne de départ ou n'entre pas dans les starting-blocks.

● Disqualification (DQ) : Lorsqu'un athlète est retiré d'une épreuve pour une infraction technique (par exemple, faux départ, franchissement de couloir).

● Finale : La course ou l'essai décisif d'une épreuve qui détermine les médaillés et le classement final.

● Série/Qualification : Tours préliminaires servant à déterminer quels athlètes accèdent à la finale.

● Cérémonie de remise des médailles : La présentation officielle des médailles d'or, d'argent et de bronze. C'est le point de règlement principal.

● Record personnel (PB) : Le meilleur résultat (temps, distance ou hauteur) réalisé par un athlète au cours de sa carrière.

● Meilleure performance de la saison (SB) : Le meilleur résultat réalisé par un athlète au cours de l'année civile ou de la saison en cours.

Noms et indicateurs observés : General Athletics Rules; 25.1. Official Result and Finality:.

Tous les paris sont réglés sur la base des résultats officiels confirmés par l'organe directeur (par exemple, World Athletics, IOC) au moment de la cérémonie de remise des médailles ou de la présentation sur le podium.

● Toute disqualification ou modification ultérieure des résultats (par exemple, en raison de tests antidopage

rétrospectifs ou de recours techniques déposés des jours plus tard) ne sera pas reconnue aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 25.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si une épreuve est reportée ou annulée, tous les paris sur l'épreuve restent valables à condition que l'épreuve reprenne dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue.

● Si l'épreuve ne reprend pas dans les 48 heures, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 25.3. Participation (Non-Runner No Bet):.

● Si un athlète ne prend pas le départ de l'épreuve (DNS), tous les paris sur cet athlète sont annulés.

● Un athlète est réputé avoir pris le départ dès qu'il a franchi la ligne de départ ou est entré dans les starting-blocks pour sa série ou sa finale spécifique. Une fois qu'un athlète a pris le départ, tous les paris sur les marchés le concernant sont valables, qu'il termine la course ou soit disqualifié.

Noms et indicateurs observés : Athletics Market Rules; 25.4. Event Winner:.

Pari sur l'athlète qui remportera la médaille d'or ou terminera premier au classement officiel.

● Si l'épreuve est décidée sur plusieurs séries et une finale, le gagnant est l'athlète qui remporte la finale, quels que soient les temps enregistrés lors des séries précédentes.

Noms et indicateurs observés : 25.5. Top X Finish Markets (Top 3, 5, 10, etc.):.

Pari sur la question de savoir si un athlète nommé terminera dans les positions « Top X » spécifiées du classement final officiel.

● Application du Dead Heat : Si le nombre d'athlètes terminant dans les positions « Top X » spécifiées dépasse le nombre de places gagnantes disponibles (par exemple, deux sauteurs en hauteur partageant la même hauteur et enregistrant une « 3e place ex æquo » alors qu'il ne reste qu'une seule place Top 3), les règles du Dead Heat (Section 6.7.2) seront appliquées aux sélections à égalité.

● Classement officiel : Le règlement de ce marché est strictement fondé sur les résultats officiels confirmés par l'instance dirigeante au moment de la cérémonie des médailles ou de la présentation officielle sur le podium. Si la liste des résultats officiels mentionne plusieurs athlètes au même rang, ils sont tous considérés comme ayant terminé à cette position aux fins du règlement.

● Disqualifications : Les disqualifications ou modifications des résultats survenant après la cérémonie officielle des médailles ou la publication du classement final ne seront pas reconnues aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 25.6. Head-to-Head (H2H) Match-ups:.

Pariez sur lequel des deux athlètes nommés obtiendra la meilleure position à l'arrivée.

● Logique de progression : Si les athlètes concourent dans des séries différentes, celui qui se qualifie pour le stade le plus avancé (par exemple, atteint la Finale) est le gagnant.

● Élimination au même stade : Si les deux athlètes sont éliminés au même tour (par exemple, les deux échouent à se qualifier au-delà des demi-finales), celui qui réalise le meilleur temps officiel ou la meilleure distance lors de ce tour spécifique est déclaré gagnant.

● Dead Heat : Si les deux athlètes enregistrent exactement le même temps ou la même distance lors du même tour et qu'aucun ne se qualifie, les paris sur le marché sont annulés, sauf si les règles de Dead Heat sont applicables.

● Exigence de départ : Les deux athlètes doivent prendre le départ de l'épreuve pour que les paris sur ce marché concernant les athlètes en question soient valables. Si l'un des athlètes est DNS, les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 25.7. Group Betting:.

Pariez sur l'athlète d'un groupe spécifié qui obtiendra la meilleure position à l'arrivée.

● Les règles de Dead Heat (Section 6.7.2) s'appliquent si deux athlètes ou plus du groupe sont éliminés au même stade avec le même résultat ou terminent avec le même résultat en Finale.

Noms et indicateurs observés : 25.8. Special Markets (Records/Stats):.

● Battre le record du monde : Les paris sur ce marché sont réglés comme « Oui » uniquement si l'instance dirigeante officielle ratifie qu'un nouveau record du monde a été établi pendant l'épreuve spécifiée.

● Résultats Over/Under : Pour les marchés tels que « Temps du vainqueur Over/Under », le règlement est fondé sur le temps officiel du vainqueur tel que fourni par l'instance dirigeante.

Noms et indicateurs observés : 26.Winter sports.

(Ski alpin, Biathlon, Ski de fond, Saut à ski, Combiné nordique, Freestyle, Snowboard)

Noms et indicateurs observés : Winter Sports Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et pour la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants des sports d'hiver et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Classement : Le classement final officiel publié par l'instance dirigeante (par exemple, FIS, IBU) immédiatement après l'épreuve.

● DNF (Did Not Finish) : Un participant qui a pris le départ de l'épreuve mais n'a pas terminé le parcours ou franchi la ligne d'arrivée.

● DNS (Did Not Start) : Un participant qui était inscrit à l'épreuve mais n'a pas franchi la ligne de départ ou quitté le portillon de départ.

● Portillon/Ligne de départ : Le point officiel où un athlète commence sa manche chronométrée ou sa course.

● Cérémonie des médailles/podium : La présentation officielle des récompenses aux meilleurs classés, qui constitue le point de référence principal pour le règlement.

● Manche/Série : Une tentative chronométrée unique ou un tour de compétition.

Noms et indicateurs observés : General Winter Sports Rules; 26.1. Official Result and Finality:.

Tous les paris sont réglés sur la base des résultats et du classement officiels confirmés par l'instance dirigeante compétente (FIS, IBU, etc.) au moment de la cérémonie des médailles/podium.

● Les disqualifications ultérieures ou modifications des résultats (par exemple, dues à des infractions matérielles ou à des tests antidopage rétroactifs découverts plus tard) ne seront pas reconnues aux fins du règlement.

Noms et indicateurs observés : 26.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si une épreuve est reportée, abandonnée ou annulée, tous les paris liés à l'épreuve restent valables à condition que l'épreuve reprenne dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue.

● Si l'épreuve est reprogrammée à plus de 48 heures dans le futur, les paris sur tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 26.3. Athlete Participation:.

● Exigence de départ : Un athlète est réputé avoir pris le départ dès qu'il a franchi la ligne de départ ou quitté le portillon de départ (ou, pour le saut à ski, dès qu'il a commencé son saut).

● Non-partants : si un participant est DNS, tous les paris sur la sélection de ce participant sur le marché sont annulés.

● Retrait après le départ : si un athlète prend le départ de l'Événement mais ne termine pas (DNF), tous les Paris sur la sélection du Marché pour cet athlète sont réglés comme Perdants.

Noms et indicateurs observés : 26.4. Interrupted Events:.

Si un Événement est raccourci (par exemple, une seule manche d'une course en deux manches est terminée) et qu'un résultat officiel est déclaré par l'instance dirigeante, les Paris sur cet Événement seront réglés sur la base de ce résultat officiel. Si aucun résultat officiel n'est déclaré, les Paris sur tous les Marchés non réglés seront Annulés.

Noms et indicateurs observés : Winter Sports Market Rules; 26.5. Event Winner:.

Pariez sur le participant ou l'équipe qui remportera l'Événement. Le règlement est basé sur le classement officiel au moment de la cérémonie du podium.

Noms et indicateurs observés : 26.6. Podium Finish (Top 3) / Top X Finish:.

Pariez sur la question de savoir si un athlète terminera dans les 3 premières, 6 premières ou 10 premières positions.

● Règles du Dead Heat (Section 6.7.2) : s'appliquent si deux athlètes ou plus sont à égalité pour une position et qu'aucun classement officiel de départage n'est fourni.

Noms et indicateurs observés : 26.7. Head-to-Head (H2H) Match-ups:.

Pariez sur lequel des deux participants nommés obtiendra le meilleur classement officiel.

● Règle du départ : les deux athlètes doivent prendre le départ pour que les paris sur le marché soient valables. Si l'un des deux athlètes est DNS, les paris sur le marché sont annulés.

● Règle de l'arrivée : si un athlète termine l'épreuve et que l'autre ne la termine pas (DNF), l'athlète qui a terminé l'épreuve est considéré comme le vainqueur.

● Les deux DNF : si les deux athlètes ne terminent pas, les paris sur le marché sont annulés, sauf si le résultat de la discipline est décidé sur plusieurs manches (voir ci-dessous).

● Épreuves à plusieurs manches : si les deux athlètes mentionnés dans la description du marché sont DNF lors de la deuxième manche, le vainqueur est déterminé par les résultats/le classement de la première manche.

Noms et indicateurs observés : 26.8. Group Betting:.

● Les règles du Dead Heat s'appliquent si deux participants ou plus du groupe terminent avec le même résultat ou sont éliminés au même stade.

Noms et indicateurs observés : 26.9. Shooting Markets (Biathlon):.

● Total des tirs manqués Plus/Moins : les paris sur ce marché sont réglés sur la base des statistiques officielles de tir.

● Tirs manqués en face-à-face : pariez sur l'athlète mentionné dans la description du marché qui enregistrera le moins de cibles manquées. Les deux athlètes mentionnés dans la description du marché doivent prendre le départ de l'épreuve pour que les paris sur le marché soient valables.

Noms et indicateurs observés : 27. Formula1; Formula 1 Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et pour la navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants de la Formule 1 et ne constituent pas les critères définitifs de règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles générales et aux règles de règlement spécifiques à la discipline applicables.

● Classement : le classement final officiel publié par la FIA à l'issue de la course.

● DNF (Did Not Finish) : un pilote qui abandonne la course et ne franchit pas la ligne d'arrivée après que le vainqueur a effectué le dernier tour.

● DNS (Did Not Start) : un pilote qui ne prend pas le départ du tour de formation.

● Tour de formation : le tour effectué par les voitures depuis la grille jusqu'à leurs positions de départ immédiatement avant le départ de la course.

● Dépassement : une manœuvre par laquelle une voiture en dépasse une autre en piste pour une position, laquelle doit être maintenue jusqu'à la fin du tour.

● Départ depuis la voie des stands : lorsqu'une voiture commence la course depuis la voie des stands au lieu de sa position sur la grille attribuée en raison de changements techniques ou de pénalités.

● Présentation sur le podium : la cérémonie officielle qui suit la course, au cours de laquelle les trois premiers sont récompensés par des trophées.

● Abandon : lorsqu'une voiture/un pilote est contraint d'arrêter la course en raison d'une panne mécanique, d'un accident ou de toute autre raison avant la fin de la course. Règles générales de Formule 1

Noms et indicateurs observés : 27.1. Official Result and Podium Presentation:.

Les paris sur tous les marchés de course sont réglés sur la base du résultat officiel au moment de la présentation sur le podium.

● Les disqualifications ultérieures, les pénalités (telles que les pénalités de temps ajoutées après le podium) ou les modifications des résultats ne sont pas reconnues aux fins du règlement.

● Courses écourtées : Si une course est écourtée en raison des conditions météorologiques ou d'autres circonstances mais est jugée officielle par FIA, les paris seront réglés selon le classement officiel, à condition que des points complets ou partiels soient attribués.

Noms et indicateurs observés : 27.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si une course est reportée, abandonnée ou annulée, tous les paris restent valables à condition que l'Événement reprenne dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue.

● Si l'Événement est reprogrammé à plus de 48 heures dans le futur ou sur un circuit différent, les Paris sur tous les Marchés qui n'ont pas atteint une Conclusion Naturelle seront Annulés.

Noms et indicateurs observés : 27.3. Race Start and Participation:.

● Tour de formation : Un pilote est considéré comme ayant pris le départ de la course dès qu'il commence le tour de formation. Si un pilote abandonne pendant ou avant le tour de formation, les Marchés Face-à-Face (H2H) et les Marchés spécifiques au pilote impliquant ce participant seront Annulés. Si un pilote ne prend pas le départ du

tour de formation, le pilote est considéré comme Non-Partant et tous les Paris sur les Marchés de ce pilote seront Annulés, sauf indication contraire.

● Départs depuis la voie des stands : Les pilotes partant depuis la voie des stands sont classés à la fin de la grille de départ aux fins du règlement (par exemple, pour les Marchés « Position sur la grille » ou « Rang de départ »).

Noms et indicateurs observés : 27.4. Dead Heat Rule:.

Sauf indication contraire, la règle du Dead Heat (Section 6.7.2) sera appliquée si le nombre de gagnants dépasse le nombre attendu de sélections gagnantes pour un

Marché spécifique (par exemple, plusieurs pilotes abandonnant au même tour pour « Premier Abandon »). Règles Spécifiques à la Formule 1

Noms et indicateurs observés : 27.5. Head-to-Head (H2H) and Group Betting:.

● Pari sur le pilote qui obtiendra la meilleure position dans le classement officiel.

● Les deux pilotes doivent prendre le départ (commencer le tour de formation) pour que les Paris sur le Marché soient valables.

● Tours comparatifs : Si les deux pilotes abandonnent, le pilote ayant parcouru le plus de tours est déclaré vainqueur.

Noms et indicateurs observés : ● Same Lap Retirement: If both drivers retire on the same lap, Bets on the.

Le Marché pour ces pilotes sera Annulé.

Noms et indicateurs observés : 27.6. Team Markets:.

● Vainqueur (Équipe) / Top X (Équipe) : Les Paris sur ce Marché sont réglés en fonction de la voiture la mieux classée appartenant à cette équipe dans le résultat final officiel.

● Première Équipe à Abandonner : Les Paris sur ce Marché sont réglés en fonction de l'équipe dont une voiture abandonne en premier. Si des voitures de différentes équipes abandonnent au même tour, les règles du Dead Heat s'appliquent.

● Premier Arrêt aux Stands (Équipe) : Les Paris sur ce Marché sont réglés en fonction de l'équipe dont la voiture entre en premier dans la voie des stands.

● Total de Dépassements de l'Équipe : Le total combiné des dépassements réussis effectués par les deux voitures de l'équipe spécifiée.

Noms et indicateurs observés : 27.7. Overtaking Markets:.

Une manœuvre n'est comptée comme un dépassement réussi que si elle remplit les critères suivants :

● Le dépassement doit être maintenu jusqu'à la fin du tour.

● Exclusions : les dépassements lors du premier tour ne comptent pas.

● Exclusions d'arrêt au stand : les dépassements survenant dans le même tour lorsqu'un pilote entre ou sort de la voie des stands ne comptent pas.

● Exclusion des abandons : les dépassements d'une voiture lors du tour de son abandon ne comptent pas.

● Prise d'un tour : prendre un tour ou reprendre un tour à une voiture n'est pas considéré comme un dépassement.

Noms et indicateurs observés : 27.8. Retirement Rules:.

● Définition : une voiture est considérée comme « abandonnée » si elle ne franchit pas la ligne d'arrivée à la fin de la session, sauf si le pilote est officiellement disqualifié (DQ n'est pas un abandon). Les pilotes disqualifiés ne sont pas considérés comme des abandons et sont réglés sur la base de leur classement officiel.

● Premier abandon : si plusieurs pilotes abandonnent lors du même tour que le premier abandon, les règles de l'égalité s'appliquent.

● Abandon aux stands : si une voiture abandonne dans la voie des stands, le dernier tour entamé est utilisé pour le règlement.

Noms et indicateurs observés : 27.9. Pit Stop Markets:.

● Premier arrêt aux stands : la voiture qui entre la première dans la voie des stands est considérée comme la gagnante.

● Abandon aux stands : si une voiture entre dans la voie des stands et abandonne ensuite, cela est tout de même compté comme un arrêt aux stands pour le règlement.

Noms et indicateurs observés : 27.10. Fastest Lap Markets:.

● Pari sur le pilote qui réalisera le meilleur temps au tour pendant la course (ou un groupe de tours spécifique).

● Le règlement de ce marché est basé sur les chronométrages officiels FIA, y compris les millisecondes.

Noms et indicateurs observés : 27.11. Total Finishers:.

● Un pilote n'est compté comme « classé » que s'il franchit la ligne d'arrivée après que le vainqueur de la course a effectué le dernier tour et que la session est terminée.

Noms et indicateurs observés : 28. Chess; Chess Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants des échecs et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Roque : un coup spécial impliquant le Roi et l'une des Tours. C'est la seule fois où deux pièces peuvent se déplacer en un seul tour.

● Échec et mat : Position où un Roi est en échec et où il n'existe aucun moyen légal d'y échapper. Cela met immédiatement fin à la partie.

● Prise en passant : Une capture spéciale de pion qui ne peut se produire qu'immédiatement après qu'un pion adverse a avancé de deux cases depuis sa position de départ, atterrissant à côté de votre pion.

● Coup : Aux fins des paris, un « coup » est défini comme un tour complet. Un coup est compté chaque fois que le joueur avec les pièces Blanches termine son tour.

● Promotion du pion : Lorsqu'un pion atteint la 8e rangée et est remplacé par une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier.

● Pat : Situation où le joueur dont c'est le tour n'a aucun coup légal disponible, mais son Roi n'est pas en échec. La partie se termine par un match nul.

Noms et indicateurs observés : General Chess Rules; 28.1. General Notes.

● Tous les paris portent sur une seule partie sauf indication contraire.

● Parties inachevées : Si une partie est déclarée perdue par forfait ou abandonnée, les paris sur tous les marchés

concernés seront annulés sauf s'ils ont atteint leur conclusion naturelle.

● Protocole officiel : Tous les coups et événements sont réglés sur la base du protocole officiel de la partie.

28.2. Logique de comptage des coups Sauf indication contraire, chaque coup est compté lorsque les Blancs jouent un coup.

● Exemple : Si les Blancs ont effectué 10 coups, la partie est considérée comme ayant duré 10 coups, indépendamment de la réponse des Noirs.

28.3. Y aura-t-il échec et mat ?

● Le pari est réglé comme Gagné : Si la partie se termine par un échec et mat physique sur l'échiquier.

● Le pari est réglé comme Perdu : Si la partie se termine par un match nul, un abandon, un dépassement de temps ou un pat.

Noms et indicateurs observés : 28.4. Total number of castlings.

Les paris sur ce marché sont réglés sur le nombre total de roques effectués par les deux joueurs combinés (0, 1 ou 2). Comprend le petit et le grand roque.

Noms et indicateurs observés : 28.5. First move.

Pariez sur quel coup spécifique sera joué en premier (par ex., e4, d4).

Noms et indicateurs observés : 28.6. First piece to move.

Les paris sur ce marché sont réglés en fonction du type de pièce (Pion ou Cavalier) qui bouge en premier par l'un ou l'autre joueur.

Noms et indicateurs observés : 28.7. First captured piece.

Pariez sur le premier type de pièce à être retiré de l'échiquier (Pion, Cavalier, Fou, Tour ou Dame).

28.8. Y aura-t-il une promotion de pion ?

Les paris sur ce marché sont réglés comme « Gagné » si un pion est promu par l'un ou l'autre joueur.

28.9. Y aura-t-il une prise en passant ?

Les paris sur ce marché sont réglés comme « Gagné » si une capture en passant se produit. (Remarque : Valable uniquement immédiatement après un double pas d'un pion adverse).

28.10. Y aura-t-il un pat ?

Les paris sur ce marché sont réglés comme « Gagné » uniquement si la partie se termine officiellement par une position de pat.

28.11. Qui aura le plus de pièces à la fin ?

Les paris sur ce marché sont réglés en fonction du décompte des pièces restantes (y compris les pions) de chaque joueur.

● En cas d'égalité, le marché est réglé comme Match nul (X).

Noms et indicateurs observés : 28.12. Final number of pieces.

Les paris sur ce marché sont réglés en fonction du total combiné de toutes les pièces restantes sur l'échiquier des deux joueurs.

Noms et indicateurs observés : 28.13. Number of checks.

Pariez sur le nombre total de fois où un joueur donne un échec tout au long de la partie.

Noms et indicateurs observés : 28.14. Total moves.

Les paris sur ce marché sont réglés en fonction de la logique de comptage des coups définie à la Section

28.2.

Noms et indicateurs observés : 28.15. Checkmate before move {X}.

Les paris sur ce marché sont réglés comme « Gagné » si l'échec et mat se produit strictement avant le numéro de coup spécifié (sur la base des coups des Blancs).

Noms et indicateurs observés : 28.16. Game will end before move {X}.

Les paris sur ce marché sont réglés comme « Gagné » si le résultat (échec et mat, abandon ou match nul) survient avant le coup X.

Noms et indicateurs observés : 28.17. First to check.

Pariez sur quel joueur (Blanc ou Noir) donnera le premier échec.

28.18. Qui terminera le plus haut au classement final ?

Les paris sur ce marché sont réglés en fonction du classement officiel du tournoi.

● Départages : Aux fins du règlement de ce marché, les règles officielles de départage (par ex., Chess.com - Play Chess Online - Free Games) s'appliquent. Si aucun départage n'est utilisé et que les positions sont partagées, les paris sur ce marché sont annulés.

● Non-partant : Si un joueur dispute 0 parties, les paris sur les marchés de ce joueur sont annulés.

28.19. Qui gagnera le plus de parties avec les Blancs ?

Pariez sur le joueur qui obtient le plus de victoires en jouant avec les pièces Blanches. En cas d'égalité, le résultat est Match nul (X).

28.20. Qui gagnera le plus de parties avec les Noirs ?

Pariez sur le joueur qui obtient le plus de victoires en jouant avec les pièces Noires. En cas d'égalité, le résultat est Match nul (X).

Noms et indicateurs observés : 28.21. Total number of wins combined.

Pariez sur la somme des victoires des deux joueurs spécifiés dans le tournoi.

Noms et indicateurs observés : 28.22. Player Total Wins (Individual).

Pariez sur le nombre total de victoires d'un joueur (deux couleurs) mentionné dans la description du marché. Si le joueur ne commence pas le tournoi, les paris sur les marchés du joueur sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 28.23. Player Total Wins with White / Black.

Pariez sur des nombres spécifiques de victoires obtenues par le joueur uniquement avec la couleur désignée dans la description du marché. Si aucune partie n'est jouée par ce joueur avec cette couleur, les paris sur le marché concerné sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 28.24. Player Total Points & Milestones (e.g., Start 3-0).

● Points : Victoire = 1, Match nul = 0.5, Défaite = 0. Les résultats techniques/par forfait sont inclus.

● Départ 3-0 : Le joueur doit gagner les trois premières parties consécutives. Une défaite ou un match nul dans

l'une de ces parties entraîne un pari « Perdu ».

Noms et indicateurs observés : 29. Kabaddi; Kabaddi Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : Ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il contient visent à faciliter la compréhension des termes courants du Kabaddi et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● All Out : Lorsqu'une équipe entière est éliminée, l'équipe adverse reçoit 2 points supplémentaires.

● Raid vide : Un raid où aucun point n'est marqué ni perdu.

● Raider : Le joueur attaquant qui entre dans la moitié adverse.

● Points de raid : Points gagnés par un raider (en touchant des défenseurs et en revenant en sécurité). Comprend les « Points bonus ».

● Raid réussi : Un raid où le raider marque au moins un point (point de raid ou point bonus) et retourne dans sa moitié en sécurité.

● Super Raid : Un raid réussi où le raider marque 3 points ou plus (y compris les points bonus).

● Super Tackle : Un tackle réussi effectué par l'équipe défensive lorsqu'elle a 3 défenseurs ou moins sur le tapis. Cela rapporte à l'équipe défensive 2 points.

● Points de tackle : Points gagnés par l'équipe défensive pour avoir arrêté avec succès un raider.

● Points techniques : Points attribués par les officiels pour des infractions aux règles ou d'autres raisons d'arbitrage/techniques.

Noms et indicateurs observés : General Kabaddi Rules; 29.1. Official Result and Data Sources:.

Tous les paris sont réglés en fonction des résultats officiels fournis par les sites web officiels de la ligue (par ex., Pro Kabaddi League | Official Website). En cas de divergence, les données de l'organe directeur officiel de la ligue prévalent.

Noms et indicateurs observés : 29.2. Regular Time (40 Minutes):.

Sauf indication contraire, tous les marchés de match sont basés sur le résultat à la fin des 40 minutes de jeu prévues (deux mi-temps de 20 minutes chacune), y compris tout temps additionnel ajouté par les officiels, mais hors Prolongation (Golden Raids, etc.).

Noms et indicateurs observés : 29.3. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si un match est reporté, abandonné ou annulé, tous les paris pertinents du match restent valables à condition que le match reprenne dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue.

● Si le match est reprogrammé plus de 48 heures dans le futur, tous les marchés qui n'ont pas atteint leur conclusion naturelle seront déclarés annulés.

● Si un match est abandonné après son début, les paris sur les marchés qui n'ont pas atteint leur conclusion naturelle sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 29.4. Error Corrections:.

● Score/temps incorrect : Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur les marchés qui restent ouverts avec un score ou un temps de match significativement incorrect impactant les cotes.

● Participants incorrects : Si les noms des équipes ou les catégories du tournoi sont affichés incorrectement dans le marché, les paris seront annulés.

Noms et indicateurs observés : Match and Half Markets; 29.5. 1X2 (Match Result):.

Pariez sur le résultat du match à la fin du temps réglementaire (40 minutes). Dans les formats de ligue où les matchs nuls sont possibles, la sélection « Match nul » est proposée.

Noms et indicateurs observés : 29.6. Totals (Over/Under) & Handicaps:.

Les paris sur ce marché sont réglés en fonction du total final des points marqués par les deux équipes (y compris les points techniques et les points All Out) à la fin des 40 minutes de jeu.

Noms et indicateurs observés : 29.7. Individual Team Totals:.

Pariez sur le total des points marqués par une équipe spécifique. Cela comprend tous les points de raid, les points de tackle, les points All Out et les points techniques.

Noms et indicateurs observés : 29.8. 1st Half Markets:.

Les paris sur tous les marchés de la 1re mi-temps (Vainqueur, Totaux, Handicaps) sont réglés en fonction du score et des statistiques à la fin des 20 premières minutes de jeu.

Noms et indicateurs observés : Specific and Prop Markets; 29.9. Total Tackle Points:.

Pariez sur le nombre total de points gagnés par les deux équipes spécifiquement grâce aux tackles. Cela n'inclut pas les points All Out ni les points techniques.

Noms et indicateurs observés : 29.10. Total Super Raids:.

Pariez sur le nombre combiné de Super Raids (raids valant 3+ points) effectués par les deux équipes pendant le match.

Noms et indicateurs observés : 29.11. Total Super Tackles:.

Pariez sur le nombre combiné de Super Tackles (plaquages réussis par 3 défenseurs ou moins) réalisés par les deux équipes.

Noms et indicateurs observés : 29.12. Total Successful Raid Points (Team/Individual):.

Les paris sur ce marché sont réglés sur la base des points obtenus lors des Raids réussis uniquement. Il s'agit de la somme des points de touche et des points bonus marqués par les raiders.

Noms et indicateurs observés : 29.13. Total Successful Tackle Points (Team/Individual):.

Les paris sur ce marché sont réglés sur la base du total des points obtenus grâce aux arrêts défensifs réussis. Remarque : un Super Tackle rapporte 2 points à ce total.

Noms et indicateurs observés : 29.14. H2H Successful Raid Points (1X2):.

Pariez sur l'équipe ou le joueur nommé qui enregistrera le plus de points de Raid réussi pendant le match.

● Les règles du Dead Heat (Section 6.7.2) s'appliquent si aucune option de marché « Match nul » n'est proposée et que les résultats sont à égalité.

● Les deux joueurs nommés dans la description du marché H2H spécifique au joueur doivent participer au match pour que les paris sur ce marché soient valables.

Noms et indicateurs observés : 30. Cycling; Cycling Glossary of Terms (A-Z).

Remarque importante : ce glossaire est fourni à titre informatif et de navigation uniquement. Les définitions qu'il

contient visent à faciliter la compréhension des termes cyclistes courants et ne constituent pas les critères définitifs pour le règlement des paris. Pour les règles de règlement finales et les conditions spécifiques, veuillez vous référer aux règles de règlement générales et spécifiques au sport applicables.

● Classement : le classement officiel fourni par l'instance dirigeante (par ex. UCI) à la fin d'une étape ou de la course entière.

● DNF (Did Not Finish) : un coureur qui prend le départ d'une étape ou d'une course mais ne franchit pas la ligne d'arrivée.

● DNS (Did Not Start) : un coureur qui figure sur la liste de départ mais ne franchit pas la ligne de départ officielle.

● Classement général (GC) : le classement principal d'une course à étapes (par ex. le Tour de France), généralement déterminé par le temps cumulé le plus faible.

● Peloton : le groupe principal ou le paquet de coureurs dans une course sur route.

● Podium : les trois premiers d'une course ou d'une étape qui participent à la cérémonie officielle.

● Étape : une journée de course individuelle au sein d'un événement plus vaste de plusieurs jours.

● Contre-la-montre : une course où les coureurs ou les équipes partent individuellement et courent contre le chrono.

Noms et indicateurs observés : General Cycling Rules; 30.1. Official Result and Podium Presentation:.

Tous les paris sont réglés sur la base du classement officiel de l'instance dirigeante (UCI ou les organisateurs de la course) au moment de la présentation sur le podium.

● Les disqualifications ultérieures, les pénalités de temps ajoutées après la cérémonie ou les modifications de résultats (par ex. en raison de violations de dopage découvertes plus tard) ne seront pas reconnues aux fins du règlement.

● Si une course est raccourcie ou neutralisée par les officiels, les paris sur cette course restent valables à condition que le résultat officiel de cette course soit déclaré.

Noms et indicateurs observés : 30.2. Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):.

Si une course ou une étape spécifique est reportée, abandonnée ou annulée, tous les paris restent valables à condition que l'événement reprenne dans les 48 heures suivant l'heure de départ initialement prévue.

● Si le retard dépasse 48 heures, tous les marchés qui n'ont pas atteint une conclusion naturelle seront déclarés nuls.

Noms et indicateurs observés : 30.3. Participation and Race Start:.

● Un coureur est réputé avoir pris le départ de la course/de l'étape dès qu'il franchit la ligne de départ officielle.

● Si un coureur ne prend pas le départ (DNS), tous les paris sur ce coureur (Vainqueur, H2H, Props) sont nuls.

● Si un coureur prend le départ mais ne termine pas (DNF), les paris sur les marchés de ce coureur seront réglés comme perdants.

Noms et indicateurs observés : Cycling Market Rules; 30.4. Race / Stage Winner:.

Pariez sur le coureur ou l'équipe qui remportera la course ou l'étape spécifiée.

● Le règlement de ce marché est basé sur le premier coureur à franchir la ligne d'arrivée (ou le temps le plus faible lors d'un contre-la-montre) tel que confirmé par le classement officiel du podium.

Noms et indicateurs observés : 30.5. Head-to-Head (H2H) Match-ups:.

● Les deux coureurs doivent prendre le départ de la course/de l'étape pour que les paris soient valables.

● Logique d'arrivée : si un coureur franchit la ligne d'arrivée et l'autre non (DNF), le coureur qui a terminé est le vainqueur.

● Les deux DNF (course d'une seule étape) : si les deux coureurs mentionnés dans la description du marché ne terminent pas une course d'une seule étape, les paris sur ce marché sont nuls.

● Les deux DNF (course à étapes/Grands Tours) : si les deux coureurs abandonnent lors d'une course à étapes, le coureur qui a terminé le plus d'étapes est le vainqueur. Si les deux coureurs abandonnent lors de la même étape, les paris sur le marché concerné sont nuls.

Noms et indicateurs observés : 30.6. Classification Markets (Jerseys):.

Pariez sur le vainqueur de maillots spécifiques (par ex. Jaune/GC, Vert/Points, à Pois/Montagne, Blanc/Jeune).

● Les marchés sont réglés sur la base du classement final officiel à la fin de la course entière (par ex. sur le podium final à Paris pour le Tour de France).

● Pour les marchés de leader du classement « Fin d'étape », les paris sont réglés sur la base du coureur à qui le maillot est officiellement attribué pour être porté lors de l'étape suivante.

Noms et indicateurs observés : 30.7. Top X Finish Markets (Top 3, 5, 10, 20, etc.):.

Pariez sur la question de savoir si un coureur nommé terminera dans les positions « X » spécifiées du classement final officiel.

● Application du Dead Heat : si le nombre de coureurs terminant dans les positions « Top X » spécifiées dépasse le nombre de places gagnantes disponibles (par ex. trois coureurs à égalité pour les deux dernières places d'un Top 10), les règles du Dead Heat (Section 6.7.2) seront appliquées aux sélections du marché concernées par l'égalité.

● Classement officiel : le règlement est strictement basé sur le classement officiel fourni par l'instance dirigeante au moment de la cérémonie du podium. Si le résultat officiel liste plusieurs coureurs au même rang (par ex. « Tied 5th »), ils sont tous considérés comme ayant terminé à cette position.

● Disqualifications : si un coureur est disqualifié après la présentation officielle sur le podium, cela n'affectera pas le règlement des marchés « Top X ».

Noms et indicateurs observés : 30.8. Team Classification:.

Pariez sur l'équipe qui remportera le classement par équipes. Le règlement est basé sur le classement final officiel, qui est généralement calculé par les temps cumulés des trois meilleurs coureurs de chaque équipe.

Noms et indicateurs observés : III. Esports special rules; Definitions & Interpretations; For the purposes of these rules:.

● L'organisateur du tournoi désigne la personne, l'entité ou le consortium d'entités responsable de la planification, de la coordination, de la gestion et de l'exécution d'un tournoi ou d'une compétition d'esports. L'organisateur du tournoi détient l'autorité sur les règles de l'événement, le calendrier, la collecte des résultats, le format compétitif, l'éligibilité des participants, la logistique du lieu ou de la plateforme, l'application de la discipline et l'exploitation de l'infrastructure du tournoi, que celui-ci se déroule en ligne, hors ligne ou en format hybride.

● Map ou Game désigne un segment de jeu discret et jouable d'un match, tel que défini par les règles du tournoi

applicables à ce titre.

● Round désigne une sous-unité d'une map ou d'un game selon les règles du tournoi.

● Match désigne la rencontre complète telle que définie par les règles du tournoi.

● Événement clé ou événement significatif désigne toute action ou occurrence en jeu qui modifie de manière significative le statut compétitif, la position ou la probabilité du résultat du match, y compris notamment les éliminations, les morts, les captures d'objectifs, la destruction de structures, les victoires de round, les pics de puissance, les changements de map ou de côté, et toute autre action qui affecte matériellement le résultat probable du match.

● Game crash désigne une terminaison, un arrêt ou une défaillance involontaire du logiciel de jeu ou du système sous-jacent pendant un match actif, entraînant l'incapacité d'un ou plusieurs joueurs à poursuivre un gameplay normal, la perte d'informations sur l'état du jeu ou une interruption de l'intégrité du match. Un Game Crash inclut tout événement au cours duquel l'application de jeu se fige, se ferme de force, déconnecte un joueur de manière inattendue ou cesse autrement de fonctionner conformément au gameplay attendu..

● Restart désigne une situation où un round est réinitialisé avant d'être terminé et rejoué depuis le début, généralement en raison de problèmes techniques tels qu'une déconnexion de joueur, un dysfonctionnement matériel ou une erreur administrative. Le score du match reste inchangé et le round redémarré est traité comme une continuation du gameplay normal une fois repris.

● Replay désigne une situation où un match, une map, un game ou un round est rejoué dans son intégralité, comme décidé par l'organisateur du tournoi, en raison de problèmes techniques, de violations des règles ou d'autres circonstances empêchant le résultat initial d'être maintenu. Un replay diffère d'un restart en ce qu'il implique de répéter l'intégralité du segment de jeu (par ex. la map ou le match complet) plutôt que de reprendre ou recharger un round en cours. En cas de replay, la règle 1.12. est appliquée.

● Violation d'intégrité désigne tout acte ou omission qui compromet intentionnellement ou par négligence l'équité, la légitimité ou l'intégrité d'une compétition d'esports. Ces violations incluent, sans s'y limiter :

1. La triche par l'utilisation de logiciels, de matériels ou d'autres méthodes non autorisés offrant un avantage déloyal ;

2. L'exploitation intentionnelle de bugs ou de mécaniques en jeu non autorisés par les règles officielles du jeu (bug abuse) ;

3. Le match-fixing ou la manipulation de résultats, y compris la perte délibérée d'un match pour un gain financier ou un autre gain externe ;

Noms et indicateurs observés : 4. Use of prohibited substances that affect player performance;.

5. Toute autre forme de mauvaise conduite ou de comportement frauduleux visant à fausser la concurrence loyale. Les situations suivantes ne constituent pas une violation de l'intégrité : les cas où une équipe concède délibérément ou se retire d'un match pour des raisons logistiques ou de calendrier légitimes (par exemple, pour participer à un autre événement ou éviter des conflits horaires), à condition que ces actions ne soient pas associées à un gain financier, à une manipulation ou à une intention trompeuse. Si une équipe ou un joueur est disqualifié d'un tournoi pour d'autres raisons (par exemple, des violations comportementales ou des règles) et que des preuves concluantes d'une mauvaise conduite liée à l'intégrité sont établies, le Sportsbook traitera le cas comme une violation de l'intégrité, et la règle

1.7 s'appliquera. Les violations liées à l'intégrité se distinguent des problèmes techniques ou opérationnels (par exemple, pannes de serveur, défaillances de diffusion ou accidents de joueurs), qui sont régis séparément par les

règles 1.12. et 1.15. La perte technique (Tech Loss / Disqualification) désigne une situation dans laquelle l'organisateur du tournoi attribue une défaite à une équipe pour des raisons sans rapport avec une violation de l'intégrité, mais telles qu'une absence, une violation des règles, des dysfonctionnements techniques, un comportement inapproprié ou des circonstances externes échappant au contrôle du joueur ou de l'équipe. Aux fins des présentes règles, les termes « retires », « forfeits », « withdraws », « walkover » ou toute désignation similaire sont considérés comme équivalents à une perte technique, lorsqu'un joueur ou une équipe cesse de participer à un match ou à un tournoi avant sa conclusion naturelle, et que l'organisateur enregistre officiellement le résultat comme une défaite pour l'équipe concernée et une victoire pour l'équipe adverse. Les circonstances externes ou techniques vérifiées pouvant entraîner une perte technique incluent, sans s'y limiter :

a) Pannes critiques de serveur ou de plateforme confirmées par l'éditeur du jeu ou l'organisateur du tournoi ;

b) Perte ou corruption des données officielles du match ou du flux de diffusion empêchant la vérification des résultats ;

c) Annulations ou reports administratifs officiellement déclarés par l'organisateur du tournoi ;

d) Événements de force majeure tels que pannes de courant, catastrophes naturelles ou perturbations comparables. Si l'organisateur utilise un autre terme ou ne fournit aucune clarification explicite, la Règle 1.8. (Défaite technique) s'appliquera.

Noms et indicateurs observés : 1. General rules applicable to esports, conflict of rules.

1.0. Ces Règles de paris esports complètent les Règles générales des paris sportifs. Pour les points non spécifiquement traités ci-dessous, les dispositions des Règles générales des paris sportifs s'appliquent intégralement. En cas de conflit, ces Règles esports prévalent uniquement lorsqu'elles le stipulent expressément.

1.1. En cas de contradictions : les règles spécifiques au jeu prévalent sur les règles générales esports, qui prévalent sur les règles générales des paris sportifs. Lorsque les règles spécifiques au jeu ne traitent pas d'une situation particulière, les règles générales esports s'appliquent ; sinon, les règles générales des paris sportifs s'appliquent.

1.2. Tous les marchés esports et les déterminations de règlement proposés par le Sportsbook sont basés exclusivement sur le système de score officiel en jeu, les journaux ou algorithmes en jeu, les sources de données de jeu publiquement reconnues et les statistiques de tournoi confirmées par l'organisateur du tournoi ou le développeur du jeu. Tous les marchés seront réglés strictement selon les scores et résultats finaux enregistrés par ces sources officielles. Aucun ajustement ne sera effectué pour des événements non comptés ou non reconnus par le système officiel en jeu. Sauf indication contraire, les sources principales suivantes s'appliquent pour la vérification et le règlement des événements en jeu, des rôles, des personnages et d'autres informations pertinentes : Dota 2 : DOTABUFF - Dota 2 Statistics , Dota 2 : Live Score with no delay, statistics, schedule, results - DLTV , cyberscore.live Counter-Strike 2 (CS2) : HLTV.org - The home of competitive Counter-Strike League of Legends : gol.gg. Valorant : Valorant esports coverage | VLR.gg .. Overwatch : Overwatch , Blizzard official match data. Call of Duty / Warzone : Call of Duty® | Best-Selling Video Game Franchise , Activision official event statistics All esports (general) : Liquipedia

Si un jeu ou un tournoi n'est pas répertorié ci-dessus, ou si la source de données officielle n'est pas disponible, le Sportsbook s'appuiera sur les résultats de match, les statistiques ou les confirmations fournis par l'organisateur du tournoi, la diffusion officielle ou l'instance dirigeante, qui constitueront la seule source faisant autorité.

1.3. Toutes les informations affichées pour les matchs esports, y compris mais sans s'y limiter les dates et heures de début de match, les noms des joueurs/équipes/tournois, les participants, le format, la carte ou l'étape du tournoi, sont fournies à titre informatif uniquement. Les erreurs typographiques mineures ou incohérences

d'affichage qui n'affectent pas l'identité réelle de l'événement, des participants ou du tournoi (par exemple fautes d'orthographe, erreurs de formatage) n'auront pas d'incidence sur la validité des paris, et les paris sur les marchés concernés seront maintenus. Les erreurs ou divergences matérielles susceptibles d'induire les utilisateurs finaux en erreur quant au tournoi, aux participants ou au calendrier réels peuvent entraîner l'annulation des paris sur les marchés concernés, à la seule discrétion du Sportsbook.

1.4. Si un match est suspendu/reporté et n'est pas reprogrammé à une heure ultérieure dans les 24 heures suivant l'heure de début réellement prévue, les paris sur tous les marchés de ce match seront annulés. Les termes de cette clause ne s'appliquent pas aux matchs dont les horaires sont provisoires, les horaires officiels n'ayant pas encore été annoncés.

1.5. Si une équipe change de nom ou concourt sous une autre organisation mais conserve la même composition de joueurs officiellement enregistrés pour le tournoi, les paris sur tous les marchés impliquant cette équipe restent valables, que le changement résulte du départ de l'équipe d'une organisation, de son adhésion à une autre organisation ou d'un changement officiel du nom de l'équipe. En cas de changement complet d'équipe, les paris sur les marchés impliquant l'équipe d'origine sont annulés. Un changement complet d'équipe est réputé survenir dans l'une des situations suivantes :

a) Plus de 50 % des joueurs officiellement enregistrés de l'équipe sont remplacés ;

b) L'équipe fusionne avec une autre ou cesse d'exister en tant qu'entité distincte, et sa place dans le tournoi est reprise par une nouvelle équipe ;

c) L'équipe est retirée ou disqualifiée du tournoi et une entité différente hérite de sa place, même si certains joueurs restent.

1.6. Si l'organisateur du tournoi autorise un ou plusieurs joueurs remplaçants ou suppléants, et que le match produit un résultat officiel, les paris sur tous les marchés concernés restent valables. « Stand-in » désigne un joueur remplaçant temporaire approuvé par l'organisateur du tournoi pour remplacer un membre de la composition indisponible pour une ou plusieurs cartes. Si plus de 50 % de la composition de départ d'une équipe (telle qu'enregistrée auprès de l'organisateur du tournoi) est remplacée par des stand-ins ou des suppléants, les paris sur tous les marchés impliquant le match sont annulés, et le bookmaker peut traiter la rencontre comme un nouvel événement.

1.7. S'il existe des preuves concluantes d'une violation de l'intégrité ayant directement affecté le résultat d'un match (y compris, sans s'y limiter, l'utilisation de triches, l'exploitation de bugs, la manipulation de matchs, l'usage de substances interdites ou tout autre comportement antisportif), et que cette violation de l'intégrité est officiellement confirmée par l'organisateur du tournoi ou une autorité reconnue en matière d'intégrité des esports (par exemple, ESIC) ou toute autorité étatique compétente dans les 72 heures suivant la fin du match, les paris sur tous les marchés impliquant ce match sont annulés. Exception : si, à la suite d'une violation de l'intégrité confirmée, une équipe est disqualifiée ou se voit attribuer des défaites pour tous les matchs d'un tournoi, les paris ne sont annulés que pour les marchés impliquant les matchs pour lesquels il existe des preuves claires que la violation de l'intégrité s'est produite ; pour les autres matchs, les paris restent réglés normalement.

1.8. Si une équipe se voit attribuer une défaite technique pour des raisons sans lien avec une violation de l'intégrité, tous les paris sur les marchés dont les résultats ont été déterminés avant la défaite technique restent valables. Le marché Vainqueur du match, tous les marchés indécis au niveau du match (par exemple, Handicap sur les cartes, Total des cartes) et tous les autres marchés indécis sur les cartes affectés par la défaite technique sont annulés. Une défaite technique appliquée à une carte n'affecte pas le règlement des marchés sur les cartes pour les cartes suivantes jouées et terminées comme prévu. Si l'organisateur du tournoi utilise des termes tels que « disqualification », « défaite technique » ou similaires sans préciser que la raison était une violation de

l'intégrité et qu'il n'existe aucune preuve concluante d'une violation de l'intégrité, la présente règle 1.8 s'applique.

1.9. Tous les marchés prennent en compte les prolongations, sauf mention contraire expresse dans le nom du marché.

1.10. En cas de modification officielle du format du match par l'organisateur du tournoi (par exemple, passage d'un Best-of-Five à un Best-of-Three), les paris sur tous les marchés au niveau des cartes restent valables, tandis que les paris sur tous les marchés au niveau du match (y compris, sans s'y limiter, Vainqueur du match, Handicaps sur les cartes, Total des éliminations pour toutes les cartes, etc.) sont annulés.

1.11. Si un match est joué avant la date/heure de début prévue, le bookmaker se réserve le droit d'annuler tous les paris placés sur les marchés concernés du match après le début réel du match. Tous les paris placés sur les marchés concernés du match avant le début réel du match restent valables.

1.12. Une période annulée désigne une portion spécifique d'un match, d'une carte ou d'un round qui a été officiellement annulée ou déclarée invalide par l'Organisateur du tournoi ou la source de données officielle (par exemple, lorsque le score passe de 10–10 à 5–5, les rounds 11–20 sont considérés comme annulés). Tous les paris en direct placés sur des marchés concernant le match, la carte ou le round affecté (selon le cas) au cours de la période annulée sont annulés. Les paris en direct placés sur des marchés concernant le match, la carte ou le round affecté (selon le cas) avant le début de la période annulée respective sont maintenus. Si un marché (pré-match ou en direct) a été réglé avant l'annonce ou la confirmation officielle du rejeu ou de l'annulation, et que la partie correspondante du jeu (match) est ensuite déclarée annulée, ces règlements sont annulés et les paris sur les marchés concernés sont annulés. Le début et la fin d'une période annulée sont déterminés sur la base des journaux, protocoles ou enregistrements du fournisseur de données officiels du tournoi (par exemple, round ID, horodatages). En cas de divergences entre les sources, le Sportsbook applique l'intervalle de temps le plus étroit clairement confirmé par la source de données officielle.

Exemple : Annulation du score de 10–10 → 5–5 : Pari placé à 6–6 → annulé Pari placé à 2–2 → maintenu

1.13. Si une carte commence avec moins de joueurs que le nombre requis par le règlement officiel du tournoi, tous les paris sur cette carte ou ce match sont annulés. Le nombre requis de joueurs est déterminé conformément aux règles ou règlements du tournoi concerné.

1.14. S'il est établi qu'un match a été préenregistré, le sportsbook se réserve le droit d'annuler tous les paris placés sur des marchés concernant le match en question. Un match peut être considéré comme préenregistré sur la base d'une confirmation officielle d'un organisme reconnu d'intégrité des esports (par exemple ESIC), de divergences crédibles de diffusion ou de données, ou de preuves techniques vérifiées.

1.15. Si une diffusion officielle de match, un flux de données en jeu ou un stream de tournoi est interrompu, corrompu ou indisponible, le Sportsbook s'efforcera de vérifier le résultat final à l'aide des archives du tournoi fournies par l'Organisateur du tournoi. Si le résultat ne peut pas être vérifié dans les 24 heures suivant la fin prévue du match, les paris sur tous les marchés concernés sont annulés. Cette règle couvre les interruptions causées par des plantages de serveur, des défaillances de flux de données ou d'autres dysfonctionnements techniques vérifiés.

1.16. Tous les marchés eSports proposés par le Sportsbook sont basés sur les règles, formats et terminologies officiels établis par les développeurs de jeux et les Organisateurs de tournois respectifs. Le Sportsbook ne reformule, ne réinterprète ni ne redéfinit ces règles ou mécaniques en jeu. Toute référence à des éléments de jeu spécifiques est utilisée uniquement dans le contexte de la structure officielle du jeu et doit être comprise selon les définitions et règles fournies par le jeu lui-même. Tous les événements et résultats en jeu, y compris notamment First Blood, Double Kill et occurrences similaires, sont déterminés exclusivement par les journaux et systèmes en jeu du titre concerné. Le Sportsbook n'a aucun contrôle sur, et n'assume aucune responsabilité quant à, la

manière dont ces événements sont définis, déclenchés ou enregistrés dans le jeu.

1.17. Si un événement ou une condition en jeu spécifique constituant la base d'un marché de paris ne se produit pas pendant la carte, le match ou la série applicable, tous les paris sur ce marché sont annulés.

1.18. Certains intitulés de marchés esports contiennent des éléments de gameplay, une terminologie et des objectifs qui peuvent inclure des références à la violence, aux armes ou à des actes de conflit. Ces contenus font partie des règles et de la structure officielles du jeu établies par les développeurs de jeux et les Organisateurs de tournois et sont utilisés uniquement dans le but d'identifier les rôles, objectifs et résultats en jeu dans l'environnement esports. Le Sportsbook ne soutient, ne promeut ni ne cautionne aucune forme de violence dans le monde réel, de terrorisme ou d'activité illégale. Les références à ces termes dans les marchés de paris sont purement descriptives du contexte en jeu et ne représentent pas les opinions ou valeurs du Sportsbook.

Noms et indicateurs observés : 2. Rules applicable to esports outrights.

2.1. Si une équipe ou un participant figurant dans le marché outright ne participe pas au tournoi, tous les paris placés sur des marchés concernant cette équipe/ce participant sont annulés. Si une équipe ou un joueur participe à au moins un match officiel, tous les paris sur les marchés concernés sont maintenus.

2.2. Si le début du tournoi est reporté, le Sportsbook se réserve le droit, à sa seule discrétion, soit d'annuler les paris sur tous les marchés concernés, soit de maintenir ces paris, selon les circonstances. Si le tournoi est reprogrammé et achevé dans les 7 jours suivant la date de début initiale, les paris sur les marchés concernés sont maintenus ; sinon, les paris sur les marchés respectifs sont annulés.

2.3. Si le tournoi est annulé, tous les paris sur les marchés impliquant ce tournoi seront annulés.

2.4. Si une équipe utilise un ou plusieurs joueurs remplaçants ou substituts officiellement approuvés pendant un tournoi, les paris sur tous les marchés outright impliquant cette équipe seront maintenus, à condition que l'équipe reste un participant officiellement reconnu à l'événement. Si plus de 50 % de l'effectif de départ enregistré d'une équipe (tel que confirmé par l'organisateur du tournoi avant l'événement) est remplacé par des joueurs remplaçants ou substituts à un moment quelconque du tournoi, les paris sur tous les marchés outright impliquant cette équipe seront annulés.

2.5. Dans le cas où il y a plus d'un gagnant, la règle du dead-heat s'appliquera. Les paiements seront divisés proportionnellement en fonction du nombre de gagnants déclarés.

2.6. Si le format du tournoi est modifié par l'organisateur du tournoi après l'ouverture des marchés (par exemple, passage d'une double élimination à une simple élimination), le Sportsbook se réserve le droit d'annuler les paris sur tous les marchés outright concernés.

2.7. Si un joueur est remplacé ou retiré de la compétition avant d'avoir joué un quelconque match officiel, les paris sur tous les marchés impliquant ce joueur qui n'ont pas encore été réglés seront annulés. Les paris sur les marchés impliquant le joueur concerné qui ont déjà été réglés avant le remplacement ou le retrait respectif resteront valides. Si le joueur est remplacé ou retiré de la compétition après avoir participé à au moins un match officiel, tous les paris ou marchés sur ce joueur, qu'ils soient déjà réglés ou en attente, seront maintenus.

Noms et indicateurs observés : General markets for esports.

Vainqueur - Un pari sur le vainqueur du match. 1x2 - Similaire au résultat Vainqueur, mais un match nul est considéré comme une issue possible. Proposé dans les matchs où un match nul est possible (par exemple, dans les matchs au format bo2 ou dans les matchs au format bo1 sans prolongation). Vainqueur de la map X - Un pari sur le vainqueur de la map spécifiée, prolongation incluse. Handicap sur les maps - Un pari sur la question de savoir si une équipe remporte le match après application du handicap sur les maps indiqué au score final des

maps. Total des maps - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de maps jouées dans le match sera supérieur ou inférieur à la ligne indiquée. Score exact (en maps) - Un pari sur le score final exact des maps du match (par exemple, 2–0, 2–1). L'équipe N remporte au moins une map - Un pari sur la question de savoir si l'équipe spécifiée remportera au moins une map dans le match. Maps impaires/paires - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de maps jouées dans le match sera impair ou pair. Les deux équipes remportent une map et l'équipe N remporte le match - Un pari sur la question de savoir si chaque équipe remportera au moins une map dans le match et si l'équipe N remportera le match dans son ensemble. Les deux équipes remportent une map - Un pari sur la question de savoir si chaque équipe remportera au moins une map dans le match. En tête après 2 maps - Un pari sur la question de savoir si l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) sera en tête en nombre de maps après la fin des deux premières maps. Vainqueur du match et total des maps - Un pari sur la question de savoir si une équipe spécifiée remportera le match et si le nombre total de maps jouées dans le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. X map - handicap sur les rounds - Un pari sur la question de savoir si une équipe gagne la carte spécifiée après application du handicap sur les rounds indiqué au score final en rounds, prolongations incluses. X map - total de rounds - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de rounds joués sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué, prolongations incluses. Total de rounds - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de rounds joués sur toutes les cartes du match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué, prolongations incluses. Handicap sur les rounds - Un pari sur la question de savoir si une équipe gagne le match après application du handicap sur les rounds indiqué au nombre total de rounds gagnés sur toutes les cartes, prolongations incluses. X map - y aura-t-il des prolongations - Un pari sur la question de savoir si la carte spécifiée nécessitera des prolongations pour déterminer le vainqueur. X map - rounds impairs/pairs - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de rounds joués sur la carte spécifiée sera impair ou pair, prolongations incluses. X map - score exact - Un pari sur le score final exact en rounds de la carte spécifiée, prolongations exclues. X map - vainqueur du premier round pistolet - Un pari sur la question de savoir si l'équipe 1 ou l'équipe 2 remporte le premier round pistolet de la carte spécifiée. X map - vainqueur du deuxième round pistolet - Un pari sur la question de savoir si l'équipe 1 ou l'équipe 2 remporte le deuxième round pistolet de la carte spécifiée. X map - vainqueur et total de rounds - Un pari sur la question de savoir si une équipe spécifiée gagnera la carte choisie et si le nombre total de rounds joués sur cette carte sera supérieur ou inférieur à la ligne indiquée. Carte X - score exact des rounds au pistolet - Un pari sur le score exact des rounds au pistolet sur la carte spécifiée. Carte X - vainqueur & vainqueur du 1er round au pistolet - Un pari sur le fait qu'une équipe spécifiée remportera la carte choisie et remportera également le 1er round au pistolet de cette carte. Carte X - total de rounds de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N dépassera ou restera en dessous du nombre de rounds indiqué sur la carte spécifiée. Carte X - marge de victoire - Un pari sur la marge de victoire en rounds pour la carte spécifiée. Carte X - atteindre 1:1 - Un pari sur le fait que le score de la carte spécifiée atteindra 1:1 à un moment donné. Carte X - course à N rounds - Un pari sur le fait qu'une équipe spécifiée sera la première à remporter N rounds sur la carte choisie. Carte X - handicap de rounds sur la 1e mi-temps - Un pari sur le fait qu'une équipe spécifiée remportera la 1e mi-temps de la carte choisie après application du handicap de rounds indiqué au score de rounds à la mi-temps. Carte X - vainqueur & 1e mi-temps - 1x2 - Un pari sur le fait qu'une équipe spécifiée remportera la carte choisie et sur le fait que l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) remportera la 1e mi-temps de cette carte. Carte X round N - vainqueur - Un pari sur le fait que l'équipe 1 ou l'équipe 2 remportera un round spécifique (round N) de la carte spécifiée. Carte X - course à N éliminations - Un pari sur l'équipe qui sera la première à atteindre le nombre d'éliminations indiqué sur la carte spécifiée, tel qu'enregistré dans les statistiques officielles du match publiées par l'organisateur du tournoi. Si aucune des deux équipes n'atteint le nombre de kills indiqué, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - premier sang - Un pari sur l'équipe qui réalisera le premier kill (First Blood) sur la carte spécifiée. Le premier kill est déterminé selon les statistiques ou journaux officiels du jeu. Seuls les kills officiellement crédités à une équipe/un joueur adverse comptent pour ce marché. Les kills ou morts

causés uniquement par des éléments neutres, des structures ou des effets environnementaux ne comptent pas, sauf s'ils sont officiellement crédités à un joueur ou à une équipe. Si le premier kill n'est pas enregistré ou ne peut pas être vérifié dans les données officielles du jeu, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - nombre total de tirs à la tête du joueur N - Un pari sur le fait que le joueur N terminera ou non la carte spécifiée avec plus ou moins du nombre indiqué de tirs à la tête ayant entraîné un kill. Tous les paris sur ce marché seront réglés selon des sources de données de jeu officielles et publiquement reconnues ainsi que les statistiques du tournoi. Si les données sont corrompues, indisponibles ou manquantes, tous les paris sur ce marché seront réglés sur la base du flux vidéo. Si un joueur est remplacé avant d'avoir terminé la carte complète, les paris sur tous les marchés non décidés concernant le joueur choisi seront annulés. Si un joueur se déconnecte et que l'équipe choisit de continuer à jouer 4v5, les règles spécifiques au jeu concernant les déconnexions de joueurs s'appliquent. Carte X - le joueur réalisera (nr.)+ kills - Un pari sur le fait qu'un joueur spécifié atteindra ou non au moins le nombre indiqué de kills sur la carte spécifiée. Tous les paris sur ce marché seront réglés selon les sources officielles et les statistiques du tournoi. Si les données sont corrompues, indisponibles ou manquantes, tous les paris sur ce marché seront réglés sur la base du flux vidéo. Si un joueur est remplacé avant d'avoir terminé la carte complète, les paris sur tous les marchés indécis concernant le joueur affecté seront annulés. Si un joueur se déconnecte et que l'équipe choisit de continuer à jouer 4v5, les règles spécifiques au jeu concernant les déconnexions de joueurs s'appliquent. Carte X - handicap sur les éliminations - Un pari sur la question de savoir si une équipe désignée dans le marché obtiendra plus d'éliminations sur la carte spécifiée après application du handicap indiqué dans le marché, tel qu'enregistré dans les statistiques officielles du match publiées par l'organisateur du tournoi. Carte X - vainqueur et durée de la carte - Un pari sur la question de savoir si une équipe spécifiée remportera la carte choisie et si la durée totale de cette carte sera supérieure ou inférieure à la limite de temps indiquée (par exemple, 00:00–35:59 minutes ou 36:00 minutes et plus) selon le chronomètre officiel en jeu. Carte X - vainqueur et total des éliminations - Un pari sur la question de savoir si une équipe spécifiée remportera la carte choisie et si le nombre total d'éliminations sur cette carte sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué, tel qu'enregistré dans les statistiques officielles du match publiées par l'organisateur du tournoi. Carte X - vainqueur du match et vainqueur de la carte - Un pari sur la question de savoir si une équipe spécifiée remportera à la fois le match et la carte spécifiée. Match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui remportera le match. Si le match se termine par un match nul, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - kills draw no bet - Un pari sur l'équipe qui enregistrera le plus de kills sur la carte spécifiée selon les statistiques officielles d'après-match. Si les deux équipes terminent avec le même nombre de kills, tous les paris sur ce marché seront annulés. Kills draw no bet - Un pari sur l'équipe qui enregistrera le plus de kills sur toutes les cartes, selon les statistiques officielles d'après-match. Si les deux équipes terminent avec le même nombre de kills, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - total des kills de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N enregistrera plus ou moins que le nombre de kills indiqué sur la carte spécifiée selon les statistiques officielles d'après-match. Total des kills de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N enregistrera plus ou moins que le nombre de kills indiqué sur toutes les cartes selon les statistiques officielles d'après-match. Carte X - fourchette de kills de l'équipe N - Un pari sur le fait que le nombre total de kills enregistrés par l'équipe N sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée selon les statistiques officielles d'après-match. Carte X - fourchette de kills - Un pari sur le fait que le nombre total de kills enregistrés par les deux équipes sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée selon les statistiques officielles d'après-match. Total des kills - Un pari sur le fait que le nombre total de kills enregistrés par les deux équipes sur toutes les cartes du match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué selon les statistiques officielles d'après-match. Kills 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2 ou aucune des deux (X – match nul) qui enregistrera le plus de kills sur toutes les cartes du match selon les statistiques officielles d'après-match. Carte X - handicap sur les kills en 15 minutes - Un pari sur l'équipe qui mènera au nombre de kills sur la carte spécifiée à 15:00 de temps de jeu une fois le handicap indiqué appliqué. Carte X 1re mi-temps - 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2 ou aucune des deux (X – match nul) qui

remportera la 1re mi-temps de la carte spécifiée. Carte X 2e mi-temps - 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2 ou aucune des deux (X – match nul) qui remportera la 2e mi-temps de la carte spécifiée. Carte X - qui réalisera le kill n° N - Un pari sur l'équipe à laquelle sera attribué le Ne kill sur la carte spécifiée (par ex. le 5e kill, le 10e kill) tel que défini par les statistiques officielles d'après-match. Carte X - durée - Un pari sur la durée de la carte spécifiée qui sera inférieure ou supérieure à la limite de temps indiquée (par ex. 00:00–35:59 minutes ou 36:00 minutes et plus) selon le chronomètre officiel en jeu. Carte X - total des kills - Un pari sur le nombre total de kills enregistrés par les deux équipes sur la carte spécifiée qui sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué selon les statistiques officielles d'après-match. Les paris sur ce marché seront réglés selon les sources officielles et les statistiques du tournoi. Si les données sont corrompues, indisponibles ou manquantes, tous les paris sur ce marché seront réglés sur la base du flux vidéo. Carte X - éliminations pair/impair - Un pari sur le fait que le nombre total d'éliminations enregistrées par les deux équipes sur la carte spécifiée sera un nombre pair ou impair selon les statistiques officielles d'après-match. Double chance - Un pari sur le fait que l'issue du match sera l'un des deux résultats spécifiés : Victoire de l'équipe 1 ou Match nul, Victoire de l'équipe 2 ou Match nul, ou Victoire de l'équipe 1 ou Victoire de l'équipe 2. Carte X - éliminations 1x2 - Un pari sur le fait que l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) enregistrera le plus d'éliminations sur la carte spécifiée selon les statistiques officielles d'après-match. Carte X - joueur avec le plus d'éliminations Joueur 1 vs Joueur 2 - Un pari sur le fait que le Joueur 1 ou le Joueur 2 réalisera le plus d'éliminations sur la carte spécifiée. Si les deux joueurs terminent avec le même nombre d'éliminations, tous les paris sur ce marché seront annulés. Si l'un des joueurs est remplacé avant d'avoir terminé la carte complète, tous les paris sur ce marché seront annulés. Si un joueur se déconnecte et que l'équipe choisit de continuer à jouer en 4v5, les règles spécifiques au jeu concernant les déconnexions de joueurs s'appliquent. Tous les paris sur ce marché seront réglés selon les sources officielles et les statistiques du tournoi. Si les données sont corrompues, indisponibles ou manquantes, tous les paris sur ce marché seront réglés sur la base du flux vidéo. Carte X - total d'éliminations du Joueur N - Un pari sur le fait que le Joueur N terminera la carte spécifiée avec plus ou moins du nombre d'éliminations indiqué. Tous les paris sur ce marché seront réglés selon les sources officielles et les statistiques du tournoi. Si les données sont corrompues, indisponibles ou manquantes, tous les paris sur ce marché seront réglés sur la base du flux vidéo. Si un joueur est remplacé avant d'avoir terminé la carte complète, les paris sur tous les marchés non décidés impliquant le joueur choisi seront annulés. Si un joueur se déconnecte et que l'équipe choisit de continuer à jouer en 4v5, les règles spécifiques au jeu concernant les déconnexions de joueurs s'appliquent. Handicap d'éliminations - Un pari sur le fait qu'une équipe obtiendra plus d'éliminations sur toutes les cartes après application du handicap indiqué selon les statistiques officielles d'après-match. Carte X - 1x2 (hors prolongation) - Un pari sur le fait que l'équipe 1 gagne, que la carte se termine par un match nul (X), ou que l'équipe 2 gagne à la fin du temps réglementaire uniquement. Pour les besoins de ce marché, la prolongation ne compte pas.

Noms et indicateurs observés : X map - Team N to win both pistol rounds & win the map - A bet on whether.

L'équipe N remportera les deux manches au pistolet (manche 1 dans les deux mi-temps) et remportera également la carte spécifiée. Si l'équipe spécifiée perd au moins une des manches au pistolet, ou perd la carte, le pari sur ce marché sera réglé comme « Perdu ».

Noms et indicateurs observés : General outright markets.

Vainqueur - Un pari sur la question de savoir si une équipe désignée remportera le tournoi. Les paris sont réglés selon les résultats officiels déclarés par l'organisateur du tournoi. Atteindre la finale - Un pari sur la question de savoir si une équipe désignée se qualifiera pour la finale du tournoi. Les paris sur ce marché sont réglés selon les résultats officiels déclarés par l'organisateur du tournoi. Ne pas remporter le tournoi - Un pari sur la question de savoir si une équipe désignée ne remportera pas le tournoi. Les paris sur ce marché sont réglés selon les résultats officiels déclarés par l'organisateur du tournoi. Ne pas atteindre la finale - Un pari sur la question de savoir si une équipe désignée ne se qualifiera pas pour la finale du tournoi. Les paris sur ce marché sont réglés selon les

résultats officiels déclarés par l'organisateur du tournoi. Vainqueur du groupe X - Un pari sur la question de savoir si une équipe désignée terminera première de son groupe respectif (X). Les paris sur ce marché sont réglés selon le classement officiel publié par l'organisateur du tournoi, y compris les éventuels départages applicables. Meilleur classement - Équipe 1 vs Équipe 2 - Un pari sur laquelle des deux équipes désignées obtiendra le meilleur classement final du tournoi. Les paris sur ce marché sont réglés selon le classement officiel publié par l'organisateur du tournoi. Si les deux équipes sont éliminées au même stade, tous les paris sur ce marché seront annulés. Nombre total de séries en 2 cartes lors des playoffs - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de séries de playoffs se terminant sur un score de 2–0 sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Les paris sur ce marché sont réglés selon les résultats officiels déclarés par l'organisateur du tournoi. Total de cartes en playoffs - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de cartes jouées lors de tous les matchs de playoffs sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Les paris sur ce marché sont réglés selon les résultats officiels déclarés par l'organisateur du tournoi. Héros le plus choisi - Un pari sur le héros qui sera choisi le plus de fois sur toutes les cartes du tournoi selon les statistiques officielles du tournoi. Si deux héros ou plus terminent avec le même nombre de sélections le plus élevé, les règles de dead-heat s'appliquent. Héros le plus banni - Un pari sur le héros qui sera banni le plus de fois sur toutes les cartes du tournoi selon les statistiques officielles du tournoi. Si deux héros ou plus terminent avec le même nombre de bannissements le plus élevé, les règles de dead-heat s'appliquent. Héros le plus populaire (sélections + bannissements) - Un pari sur le héros qui aura le total combiné le plus élevé de sélections et de bannissements sur toutes les cartes du tournoi selon les statistiques officielles du tournoi. Si deux héros ou plus terminent avec le même total le plus élevé, les règles de dead-heat s'appliquent. Total de héros ni choisis ni bannis - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de héros qui ne sont ni choisis ni bannis sur toutes les cartes du tournoi sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué selon les statistiques officielles du tournoi. Région du vainqueur - Un pari sur la région du monde d'où proviendra le vainqueur global du tournoi selon le classement final officiel du tournoi. Les régions sont définies par les organisateurs du tournoi. MVP - Un pari sur le joueur qui sera désigné joueur le plus utile (MVP) du tournoi selon l'annonce officielle de l'organisateur du tournoi. Groupe des vainqueurs - Un pari sur le groupe d'où proviendra le vainqueur global du tournoi selon le classement final officiel du tournoi. Terminer dans le top 3 - Un pari sur la question de savoir si un joueur ou une équipe désigné terminera aux trois premières positions du tournoi selon le classement final officiel.

Noms et indicateurs observés : 3. Esports game specific rules; 3.1. Counter-Strike 2 rules:.

3.1.1. Si l'un des joueurs se déconnecte et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé, et si les deux équipes décident malgré tout de continuer 4v5, et si les équipes jouent au moins 3 manches complètes avec une configuration 4v5, et si le 5e joueur ne revient pas pendant 3 manches, alors les paris sur tous les marchés concernés sur cette carte, ce match et les marchés de côté du match seront annulés. Pour éviter toute ambiguïté, le décompte des trois manches commence avec la première manche qui débute en 4v5 ; toute manche au cours de laquelle la déconnexion survient après que la manche a déjà commencé ne sera pas comptée dans cette limite. Les paris sur les marchés spécifiques au joueur déconnecté déjà déterminés avant la déconnexion du joueur concerné seront maintenus ; toutefois, si la déconnexion survient et que le joueur déconnecté ne revient pas dans les 3 manches complètes 4v5, les paris sur tout marché spécifique au joueur déconnecté non réglé pour ce joueur seront annulés.

3.1.2. Si une manche est redémarrée par l'organisateur du tournoi avant d'être terminée, tous les paris sur les marchés liés à la manche concernée seront maintenus. Les paris sur tous les marchés concernés seront réglés sur la base du score officiel.

3.1.3. Les matchs de Counter-Strike 2 peuvent être joués dans différents formats (par exemple, MR12, MR8, et autres). Les informations sur le format appliqué à un match sont déterminées par les règles et données officielles du tournoi. Tous les marchés proposés dans la ligne de paris tiennent compte du format utilisé dans un match

spécifique et sont basés sur les données officielles du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 3.1.5. Counter-Strike 2 Duels (Berserk League) specific rules:.

3.1.5.1. Cotes/joueurs erronés : si des paris sont placés sur des marchés avec des cotes/joueurs incorrects, tous les paris concernés seront annulés.

3.1.5.2. Problèmes de flux : le flux officiel désigne la diffusion principale du match accessible aux Utilisateurs finaux, telle que désignée par l'Organisateur du tournoi ou le diffuseur officiel. Si le flux officiel est indisponible pendant toute la durée d'un match, les paris sur tous les marchés de ce match sont annulés. Si le flux officiel est interrompu pendant un Événement clé, les paris sur tous les marchés réglés avant l'interruption sont maintenus, tandis que les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés. La vérification d'une interruption de flux se fonde sur l'enregistrement officiel (VOD) du match, qui constitue la preuve décisive du moment et de la durée de l'indisponibilité du flux. Cette règle s'applique à tous les paris, y compris les marchés d'avant-match et en direct.

3.1.5.3. Plantages de jeu : en cas de plantage de jeu, les paris sur les marchés réglés avant le plantage de jeu sont maintenus, les paris sur les marchés non réglés sont annulés.

3.1.5.4. Redémarrages de manche : en cas de redémarrage d'une manche, les paris sur les marchés de la manche concernée restent valables et sont réglés sur la base du score officiel en jeu de la manche rejouée.

3.1.5.5. Joueur absent : en cas d'absence d'un joueur, les paris sur tous les marchés du match concerné sont annulés.

3.1.5.6. Problèmes Internet : cette règle s'applique aux situations où un joueur, une équipe ou un studio de tournoi rencontre des problèmes de connectivité ou de réseau qui interrompent le jeu. Si un tel problème survient et qu'aucun Événement clé/important n'a eu lieu dans le jeu concerné, et que les cotes restent inchangées, le jeu peut être redémarré et tous les paris sur les marchés concernés restent valables. Si un Événement clé ou un Événement important dans le jeu concerné a eu lieu, les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés, tandis que les paris sur les marchés réglés avant que le problème Internet ne survienne restent valables. Marchés Counter-Strike 2 : Carte X - zeus x27 kill - Un pari sur si un kill sera réalisé à l'aide du taser Zeus x27 pendant la carte. Les paris sur ce marché sont réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV. Les kills résultant de dégâts infligés par sa propre équipe (teamkill) ne seront pas considérés comme valides et ne compteront pas pour le règlement du marché comme « Gagné ». Carte X - sera tué au couteau - Un pari sur si un kill au couteau aura lieu pendant la carte. Les paris sur ce marché sont réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV. Les kills résultant de dégâts infligés par sa propre équipe (teamkill) ne seront pas considérés comme valides et ne compteront pas pour le règlement du marché comme « Gagné ».. Carte X - sera tué par Molotov - un pari sur si un kill sera réalisé à l'aide d'un cocktail Molotov ou d'une grenade incendiaire pendant la carte. Les paris sur ce marché sont réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV. Les kills causés par l'impact de la grenade elle-même seront considérés comme valides et entraîneront le règlement des paris sur le marché comme « Gagné ». Les kills résultant de dégâts auto-infligés (suicide) ou infligés par sa propre équipe (teamkill) ne seront pas considérés comme valides et ne compteront pas pour le règlement du marché comme « Gagné ». Carte X - sera tué par la grenade HE - un pari sur si un kill sera réalisé avec une grenade hautement explosive (HE) pendant la carte. Les paris sur ce marché sont réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV. Les kills causés par l'impact de la grenade elle-même seront considérés comme valides et entraîneront le règlement des paris sur le marché comme « Gagné ». Les kills résultant de dégâts auto-infligés (suicide) ou infligés par sa propre équipe (teamkill) ne seront pas considérés comme valides et ne compteront pas pour le règlement du marché comme « Gagné ». Carte X - total de manches se terminant par le désamorçage de la bombe - Un pari sur le nombre total de manches dans la carte spécifiée qui se terminent par le désamorçage de la bombe par les Counter-Terrorists. Carte X - total de manches se

terminant par la détonation de la bombe - Un pari sur le nombre total de manches dans la carte spécifiée qui se terminent par l'explosion réussie de la bombe posée par les Terrorists. Carte X - total de kills AWP - Un pari sur si le nombre total de kills réalisés avec le AWP dans la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Tous les paris sur ce marché seront réglés conformément aux sources officielles de données de jeu et aux statistiques du tournoi. Si les données sont corrompues, indisponibles ou manquantes, tous les paris sur ce marché seront réglés sur la base du flux vidéo. Carte X - total de tirs à la tête - Un pari sur le fait que le nombre total de kills par tir à la tête enregistrés sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Tous les paris sur ce marché seront réglés conformément aux sources officielles de données de jeu et aux statistiques du tournoi. Si les données sont corrompues, indisponibles ou manquantes, tous les paris sur ce marché seront réglés sur la base du flux vidéo. Équipe avec la meilleure note HLTV - Un pari sur l'équipe qui terminera le tournoi avec la meilleure note moyenne HLTV sur toutes les cartes officielles jouées, telle que publiée par HLTV.org - Le foyer du Counter-Strike compétitif. Les paris sur ce marché seront réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV. Joueur avec la meilleure note HLTV - Un pari sur le joueur qui terminera le tournoi avec la meilleure note moyenne HLTV sur toutes les cartes officielles jouées, telle que publiée par HLTV.org - HLTV.org - Le foyer du Counter-Strike compétitif. Les paris sur ce marché seront réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV. HLTV MVP - Un pari sur le fait qu'un joueur spécifié se verra décerner le titre de HLTV MVP (Most Valuable Player) pour le tournoi. Les paris sur ce marché seront réglés conformément à l'annonce officielle publiée par HLTV.org - Le foyer du Counter-Strike compétitif. Carte la plus jouée - Un pari sur la carte qui sera jouée le plus grand nombre de fois pendant le tournoi. Les paris sur ce marché sont réglés conformément aux données officielles des matchs publiées par l'organisateur du tournoi. En cas d'égalité entre deux cartes ou plus, les règles de dead-heat s'appliquent. Carte avec le meilleur % de victoires T - Un pari sur la carte qui enregistrera le plus haut pourcentage de manches remportées par le camp Terroriste pendant le tournoi. Les paris sur ce marché sont réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV. Carte avec le meilleur % de victoires CT - Un pari sur la carte qui enregistrera le plus haut pourcentage de manches remportées par le camp Counter-Terroriste pendant le tournoi. Les paris sur ce marché sont réglés conformément aux statistiques finales fournies par HLTV.

Noms et indicateurs observés : 3.2. Dota 2 rules:.

3.2.1. Si une carte commence avec moins de 10 compétiteurs, tous les paris sur les marchés impliquant la carte (et les marchés associés au match) seront annulés.

3.2.2. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 10 premières minutes de temps de jeu et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 4 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'un des joueurs se déconnecte ou quitte après la 10e minute de temps de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés conformément aux résultats officiels.

3.2.3. Si un forfait ou une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordé dans les 10 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 9:59) d'une carte, tous les paris sur les marchés impliquant la carte seront annulés. Si une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordée à partir de la 10e minute de temps de jeu de la carte jouée, les paris sur les marchés impliquant la carte concernée seront réglés selon le résultat officiel.

Noms et indicateurs observés : 3.2.4. Dota 2 Duels (Berserk League) specific rules:.

3.2.4.1. Cotes/joueurs erronés : si des paris sont placés sur des marchés avec des cotes/joueurs incorrects, tous les paris sur les marchés concernés seront annulés.

3.2.4.2. Problèmes de flux : le flux officiel désigne la diffusion principale du match accessible aux Utilisateurs

finaux, telle que désignée par l'Organisateur du tournoi ou le diffuseur officiel. Si le flux officiel est indisponible pendant toute la durée d'un match, les paris sur tous les marchés de ce match sont annulés. Si le flux officiel est interrompu pendant un Événement clé, les paris sur tous les marchés réglés avant l'interruption sont maintenus, tandis que les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés. La vérification d'une interruption de flux se fonde sur l'enregistrement officiel (VOD) du match, qui constitue la preuve décisive du moment et de la durée de l'indisponibilité du flux. Cette règle s'applique à tous les paris concernés, y compris les marchés d'avant-match et en direct.

3.2.4.3. Plantages de jeu : en cas de plantage de jeu, les paris sur les marchés réglés avant le plantage de jeu sont maintenus, les paris sur les marchés non réglés sont annulés.

3.2.4.4. Éliminations de créatures neutres : aux fins du règlement des paris, les éliminations de créatures neutres sont comptées comme des éliminations par l'équipe adverse.

3.2.4.5. Problèmes Internet : lorsqu'un joueur, une équipe ou un studio de tournoi rencontre des problèmes de connectivité ou de réseau qui interrompent le jeu et qu'aucun Événement clé/important du match n'a eu lieu, et que les cotes restent inchangées, le match peut être redémarré et tous les paris placés sur les marchés liés à ce match restent valables. Si un Événement clé ou un Événement important s'est produit dans le match, les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés, tandis que les paris sur les marchés déjà réglés restent valables.

3.2.4.6. Morts simultanées : en cas de mort simultanée, le vainqueur est déterminé par celui des concurrents de la partie qui est resté en vie le plus longtemps ou qui a tué son adversaire en premier, selon le journal officiel de la partie.

3.2.4.7. Héros incorrects sélectionnés : Si des héros incorrects sont sélectionnés avant le début du match et qu'un événement significatif se produit (par exemple, un kill ou des dégâts substantiels à une tour), tous les paris sur les marchés liés à ce match seront annulés. Si aucun événement significatif ne s'est produit, la rencontre sera redémarrée avec les héros corrects et les paris sur les marchés de cette rencontre resteront valables. Marchés Dota 2 X map - Nth aegis - Un pari sur l'équipe qui remportera l'Aegis de l'Immortel indiqué (Nth) sur la carte spécifiée. Si l'Aegis indiqué (Nth) n'est pas remporté, tous les paris sur ce marché sont annulés. X map - Nth barracks - Un pari sur l'équipe qui détruira la caserne indiquée (Nth) sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit sa propre caserne, cela compte en faveur de l'équipe adverse. Si la caserne indiquée (Nth) n'est pas détruite, tous les paris sur ce marché sont annulés. X map - Nth tower - Un pari sur l'équipe qui détruira la tour indiquée (Nth) sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit sa propre tour Nth, cela compte en faveur de l'équipe adverse. Si la tour indiquée (Nth) n'est pas détruite, tous les paris sur ce marché sont annulés. X map - First Roshan - Un pari sur l'équipe qui tuera le premier Roshan sur la carte spécifiée. Si un Roshan n'est pas tué sur la carte respective, tous les paris sur ce marché sont annulés. Carte X - qui réalisera le kill n° N - Un pari sur l'équipe à laquelle sera attribué le N-ième kill sur la carte spécifiée (par exemple, le 5e kill, le 10e kill), tel que défini par les statistiques officielles d'après-match. Carte X - mega creeps - Un pari sur la question de savoir si une équipe détruira toutes les casernes ennemies, provoquant l'apparition de mega creeps sur la carte spécifiée. Les paris sur ce marché seront réglés comme gagnés si toutes les casernes de l'équipe adverse sont détruites, même si la partie se termine avant l'apparition de la première vague de mega creeps. Carte X - ultra kill - Un pari sur la question de savoir si un Ultra Kill (4 kills consécutifs par le même héros) se produira sur la carte spécifiée. Seules les séries confirmées par le système en jeu sont prises en compte pour le règlement de ce marché. Carte X - beyond godlike - Un pari sur la question de savoir si un joueur atteindra une série Beyond Godlike (10 kills consécutifs ou plus sans mort du joueur) sur la carte spécifiée. Seules les séries confirmées par le système en jeu sont prises en compte pour le règlement de ce marché. Carte X - rampage - Un pari sur la question de savoir si un Rampage (5 kills consécutifs par le même héros) se produira sur la carte spécifiée. Seules les séries confirmées par le système en jeu sont prises en compte pour le règlement de ce marché. Carte X - total Roshans - Un pari sur la question de

savoir si le nombre total de Roshans tués par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Carte X - total Roshans de l'équipe N - Un pari sur la question de savoir si l'équipe N tuera un nombre de Roshans supérieur ou inférieur au nombre indiqué sur la carte spécifiée. Carte X - handicap Roshans - Un pari sur la question de savoir si une équipe tuera plus de Roshans sur la carte spécifiée après application du handicap indiqué. Carte X - Roshans 1x2 - Un pari sur la question de savoir si l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) tuera plus de Roshans sur la carte spécifiée. Si les deux équipes tuent le même nombre de Roshans, le résultat est un match nul. Carte X - fourchette Roshans - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de Roshans tués par les deux équipes sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée. Carte X - fourchette Roshans de l'équipe N - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de Roshans tués par l'équipe N sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée. Carte X - total tours - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de tours détruites par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Carte X - total tours de l'équipe N - Un pari sur la question de savoir si l'équipe N détruira un nombre de tours supérieur ou inférieur au nombre indiqué sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit sa propre tour, elle sera comptée en faveur de l'équipe adverse. Carte X - handicap tours - Un pari sur la question de savoir si une équipe détruira plus de tours sur la carte spécifiée après application du handicap indiqué. Si une équipe détruit sa propre tour, elle sera comptée en faveur de l'équipe adverse. Carte X - total Roshans - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de Roshans tués par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Carte X - total Roshans de l'équipe N - Un pari sur la question de savoir si l'équipe N tuera un nombre de Roshans supérieur ou inférieur au nombre indiqué sur la carte spécifiée. Carte X - handicap Roshans - Un pari sur la question de savoir si une équipe tuera plus de Roshans sur la carte spécifiée après application du handicap indiqué. Carte X - Roshans 1x2 - Un pari sur la question de savoir si l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) tuera plus de Roshans sur la carte spécifiée. Si les deux équipes tuent le même nombre de Roshans, le résultat est un match nul. Carte X - fourchette Roshans - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de Roshans tués par les deux équipes sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée. Carte X - fourchette Roshans de l'équipe N - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de Roshans tués par l'équipe N sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée. Carte X - total tours - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de tours détruites par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Carte X - total tours de l'équipe N - Un pari sur la question de savoir si l'équipe N détruira un nombre de tours supérieur ou inférieur au nombre indiqué sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit sa propre tour, elle sera comptée en faveur de l'équipe adverse. Carte X - handicap tours - Un pari sur la question de savoir si une équipe détruira plus de tours sur la carte spécifiée après application du handicap indiqué. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - plage de tours de l'équipe N - Un pari sur si le nombre total de tours détruites par l'équipe N sur la carte spécifiée tombera dans la plage indiquée. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - tours match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui détruira le plus de tours sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Si les deux équipes détruisent le même nombre de tours, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - tours 1x2 - Un pari sur si l'équipe 1 , l'équipe 2 , ou aucune des deux (X – match nul) détruira le plus de tours sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - plage de tours - Un pari sur si le nombre total de tours détruites sur la carte spécifiée tombera dans la plage indiquée. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Total des tours - Un pari sur si le nombre total de tours détruites par les deux équipes sur toutes les cartes du match sera supérieur ou inférieur à la ligne indiquée. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Handicap des tours - Un pari sur si une équipe détruira plus de tours que l'équipe adverse sur toutes les cartes du match après application du handicap indiqué. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Tours 1x2 - Un pari sur si l'équipe 1 , l'équipe 2 , ou aucune des deux (X –

match nul) détruira le plus de tours sur toutes les cartes du match. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Tours match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui détruira le plus de tours sur toutes les cartes du match. Si les deux équipes détruisent le même nombre de tours, tous les paris sur ce marché seront annulés. Si une équipe détruit sa propre tour, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - total des casernes - Un pari sur si le nombre total de casernes détruites par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Si une équipe détruit sa propre caserne, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - handicap des casernes - Un pari sur si une équipe détruira plus de casernes sur la carte spécifiée après application du handicap indiqué. Si une équipe détruit sa propre caserne, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - casernes match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui détruira le plus de casernes sur la carte spécifiée. Si les deux équipes détruisent le même nombre de casernes, tous les paris sur ce marché seront annulés. Si une équipe détruit sa propre caserne, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - casernes 1x2 - Un pari sur si l'équipe 1 , l'équipe 2 , ou aucune des deux (X – match nul) détruira le plus de casernes sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit ses propres casernes, cela est compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - Total des casernes de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N détruira plus ou moins que le nombre indiqué de casernes sur la carte spécifiée. Si une équipe détruit ses propres casernes, cela est compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - Fourchette de casernes - Un pari sur le fait que le nombre total de casernes détruites sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée. Si une équipe détruit ses propres casernes, cela est compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - Fourchette de casernes de l'équipe N - Un pari sur le fait que le nombre total de casernes détruites par l'équipe N sur la carte spécifiée se situera dans la fourchette indiquée. Si une équipe détruit ses propres casernes, cela est compté en faveur de l'équipe adverse. Handicap sur les casernes - Un pari sur le fait qu'une équipe détruira plus de casernes sur toutes les cartes du match après application du handicap indiqué. Si une équipe détruit ses propres casernes, cela est compté en faveur de l'équipe adverse. Casernes 1x2 - Un pari sur le fait que l'équipe 1, l'équipe 2 ou aucune des deux (X – match nul) détruira plus de casernes sur toutes les cartes du match. Si une équipe détruit ses propres casernes, cela est compté en faveur de l'équipe adverse. Casernes match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui détruira plus de casernes sur toutes les cartes du match. Si une équipe détruit ses propres casernes, cela est compté en faveur de l'équipe adverse. Si les deux équipes détruisent le même nombre de barracks, tous les paris sur ce marché seront annulés. Total de barracks de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N détruira plus ou moins que le nombre indiqué de barracks sur toutes les cartes du match. Si une équipe détruit ses propres barracks, cela sera compté en faveur de l'équipe adverse. Carte X - total de héros d'intelligence sélectionnés - Un pari sur le nombre total de héros ayant l'Intelligence comme attribut principal sélectionnés par les deux équipes sur la carte spécifiée. Carte X - rôle du premier héros sélectionné - Un pari sur le fait que le premier héros sélectionné sur la carte spécifiée remplisse un rôle de core ou de support. Carte X - un héros de mêlée sera sélectionné en premier - Un pari sur le fait que le premier héros sélectionné lors de la draft sera un héros de mêlée sur la carte spécifiée. Carte X - premier sang dans les N minutes - Un pari sur le fait que le Premier Sang sur la carte spécifiée surviendra dans le nombre de minutes (N) spécifié. Le Premier Sang n'est accordé que lorsque le kill est crédité à un héros ennemi. Si un héros est endommagé par un héros ennemi puis meurt à cause d'une tour, d'un creep neutre ou d'une unité alliée, le kill est tout de même crédité au héros ennemi et compte comme Premier Sang. Les morts causées uniquement par des creeps neutres et des tours, par exemple, ne comptent pas. Pour éviter toute ambiguïté, la survenance ou non du Premier Sang sera déterminée sur la base des statistiques du jeu. Carte X - total de héros de mêlée choisis par le camp Radiant - Un pari sur le nombre de héros de mêlée choisis par le camp Radiant sur la carte spécifiée. Carte X - attribut principal du dernier héros choisi - Un pari sur l'attribut principal du dernier héros choisi sur la carte spécifiée : Force, Agilité, Intelligence ou Universel. Carte X - un rôle de soutien sera tué en premier - Un pari sur la question de savoir si la première mort sur la carte spécifiée sera un héros remplissant un rôle de soutien. Si les statistiques de la partie n'ont attribué le rôle de soutien à personne sur la carte spécifiée, les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - un rôle de soutien réalisera le

First Blood - Un pari sur la question de savoir si le First Blood sera attribué à un héros auquel un rôle de soutien a été assigné sur la carte spécifiée. Le First Blood n'est attribué que lorsque le kill est crédité à un héros ennemi. Si un héros est endommagé par un héros ennemi puis meurt face à une tour, un creep neutre ou une unité alliée, le kill est tout de même crédité au héros ennemi et compte comme First Blood. Les morts causées uniquement par des creeps neutres et des tours, par exemple, ne comptent pas. Carte X - Premier Black King Bar - Un pari sur le joueur de quelle équipe assemblera le premier Black King Bar (BKB) sur la carte spécifiée au moment où l'objet est entièrement assemblé, quel que soit son emplacement (inventaire, courrier ou réserve de base). Si le Black King Bar (BKB) n'a pas été assemblé sur la carte spécifiée, les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - total de héros à distance sélectionnés par le camp Dire - Un pari sur le nombre total de héros à distance sélectionnés par le camp Dire sur la carte spécifiée. Carte X - équipe ayant acquis le plus de Bounty Runes - Un pari sur l'équipe qui collectera le plus de Bounty Runes sur la carte spécifiée. Carte X - moment d'occurrence du 10e kill - Un pari sur le fait que le 10e kill sur la carte spécifiée surviendra de jour ou de nuit. Le cycle jour/nuit est visible juste au-dessus du chronomètre en jeu et est déterminé par l'algorithme du jeu.

Noms et indicateurs observés : 3.3. Valorant rules:.

3.3.1. Si l'un des joueurs se déconnecte et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé, et si les deux équipes décident malgré tout de continuer en 4v5, et si les équipes jouent au moins 3 manches complètes avec une configuration en 4v5, et si le 5e joueur ne revient pas pendant 3 manches, alors tous les paris concernés sur cette carte, ce match et les marchés de côté de match seront annulés. Pour éviter toute ambiguïté, le décompte des trois manches commence avec la première manche qui débute en 4v5 ; toute manche au cours de laquelle la déconnexion survient après que la manche a déjà commencé ne sera pas comptée dans cette limite. Les paris sur les marchés spécifiques au joueur déconnecté déjà déterminés avant la déconnexion du joueur concerné seront maintenus ; toutefois, si la déconnexion survient et que le joueur déconnecté ne revient pas dans un délai de 3 manches complètes en 4v5, les paris sur tout marché spécifique au joueur déconnecté non réglé seront annulés.

3.3.2. Redémarrages de manche : en cas de redémarrage d'une manche, les paris sur les marchés de la manche concernée seront maintenus et seront réglés sur la base du score officiel en jeu de la manche rejouée.

3.3.3. Les matchs de Valorant peuvent être joués dans différents formats (par exemple, MR12, MR8, et autres). Les informations sur le format appliqué à un match sont déterminées par les règles et données officielles du tournoi. Tous les marchés proposés dans la ligne de paris tiennent compte du format utilisé dans un match spécifique et sont basés sur les données officielles du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 3.4. League of Legends rules:.

3.4.1. Si une carte commence avec moins de 10 compétiteurs, tous les paris sur les marchés liés à cette carte seront annulés.

3.4.2. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 10 premières minutes de temps de jeu et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 3 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'un des joueurs se déconnecte ou quitte après la 10e minute de temps de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés selon les résultats officiels.

3.4.3. Si un forfait ou une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordé dans les 10 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 9:59) d'une carte, tous les paris sur les marchés liés à la carte seront annulés. Si une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordée à la 10e minute de temps de jeu ou après, sur la carte en cours de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés selon le résultat officiel.

Noms et indicateurs observés : 3.4.5. League of Legends markets:.

Carte X - Nth baron - Un pari sur l'équipe qui tuera le nombre spécifié de Baron Nashor sur la carte spécifiée. Carte X - Nth inhibiteur - Un pari sur l'équipe qui détruira le nombre spécifié d'inhibiteurs sur la carte spécifiée. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Carte X - quadra kill - Un pari sur si un ultra kill (4 éliminations consécutives par le même héros) se produira sur une carte spécifiée. Seules les séries confirmées par le système en jeu sont prises en compte pour le règlement de ce marché. Carte X - penta kill - Un pari sur si un Rampage (5 éliminations consécutives par le même héros) se produira sur une carte spécifiée. Seules les séries confirmées par le système en jeu sont prises en compte pour le règlement de ce marché. Carte X - total des tourelles - Un pari sur si le nombre total de tourelles détruites par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Carte X - le dragon (type) sera-t-il tué ? - Un pari sur si le type indiqué de dragon élémentaire (Infernal, Mountain, Ocean, Cloud, Hextech ou Chemtech) sera tué sur la carte spécifiée. Si le type de dragon indiqué est tué pendant la carte spécifiée, les paris prédisant qu'il sera tué sont réglés comme gagnants, et les paris prédisant qu'il ne sera pas tué sont réglés comme perdants. Si le type de dragon indiqué n'apparaît pas ou n'est pas tué pendant la carte spécifiée, les paris prédisant qu'il ne sera pas tué sont réglés comme gagnants, et les paris prédisant qu'il sera tué sont réglés comme perdants. Carte X - Nième type de dragon - Un pari sur le type de dragon élémentaire (Infernal, Montagne, Océan, Nuage, Hextech ou Chemtech) qui sera le Nième dragon à apparaître sur la carte spécifiée. Carte X - type d'âme de dragon - Un pari sur le type de dragon élémentaire (Infernal, Montagne, Océan, Nuage, Hextech ou Chemtech) qui sera accordé comme âme de dragon sur la carte spécifiée. Si l'âme de dragon n'est pas obtenue pendant la carte, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - total des barons - Un pari sur le fait que le nombre total de barons tués par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Carte X - total des dragons - Un pari sur le fait que le nombre total de dragons tués par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Pour le règlement de ce marché, les dragons élémentaires et le dragon ancien sont tous deux inclus. Carte X - Nième dragon - Un pari sur l'équipe qui tuera le dragon numéro indiqué sur la carte spécifiée. Pour le règlement de ce marché, les dragons élémentaires et le dragon ancien sont tous deux inclus. Carte X - total d'inhibiteurs - Un pari sur le fait que le nombre total d'inhibiteurs détruits par les deux équipes sur la carte spécifiée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Carte X - les deux équipes tueront un dragon - Un pari sur le fait que les deux équipes tueront chacune au moins un dragon sur la carte spécifiée. Pour le règlement de ce marché, les Dragons Élémentaires et le Dragon Ancien sont tous deux inclus. Carte X - les deux équipes tueront un baron - Un pari sur le fait que les deux équipes tueront chacune au moins un baron sur la carte spécifiée. Carte X - les deux équipes détruiront un inhibiteur - Un pari sur le fait que les deux équipes détruiront chacune au moins un inhibiteur sur la carte spécifiée. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Quelle équipe réalisera un quadra kill - Un pari sur le fait que l'équipe spécifiée obtiendra un ultra kill (4 kills consécutifs par le même héros) sur toutes les cartes. Seules les séries confirmées par le système en jeu sont prises en compte pour le règlement de ce marché. Quelle équipe réalisera un penta kill - Un pari sur le fait que l'équipe spécifiée obtiendra un rampage (5 kills consécutifs par le même héros) sur toutes les cartes. Seules les séries confirmées par le système en jeu sont prises en compte pour le règlement de ce marché. Carte X - Total des barons de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N tuera plus ou moins que le nombre indiqué de Baron Nashor sur la carte spécifiée. Carte X - Total des tourelles de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N détruira plus ou moins que le nombre indiqué de tourelles sur la carte spécifiée. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tour compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tour après sa réapparition. Carte X -

Total des dragons de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N tuera plus ou moins que le nombre indiqué de dragons sur la carte spécifiée. Aux fins du règlement de ce marché, tant les dragons élémentaires que le dragon ancestral sont inclus. Carte X - Total des inhibiteurs de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N détruira plus ou moins que le nombre indiqué d'inhibiteurs sur la carte spécifiée. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Total des barons de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N tuera plus ou moins que le nombre indiqué de Baron Nashor sur toutes les cartes. Total des tourelles de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N détruira plus ou moins que le nombre indiqué de tourelles sur toutes les cartes. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tour compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tour après sa réapparition. Total de dragons de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N tuera plus ou moins que le nombre indiqué de dragons sur toutes les cartes. Pour le règlement de ce marché, les Dragons Élémentaires et le Dragon Ancien sont tous deux inclus. Total d'inhibiteurs de l'équipe N - Un pari sur le fait que l'équipe N détruira plus ou moins que le nombre indiqué d'inhibiteurs sur toutes les cartes. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Total de tourelles - Un pari sur le fait que le nombre total de tourelles détruites par les deux équipes sur toutes les cartes sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Handicap de tourelles - Un pari sur le fait qu'une équipe détruira plus de tourelles sur toutes les cartes du match après application du handicap indiqué. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Tourelles match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui détruira plus de tourelles sur toutes les cartes du match. Si les deux équipes détruisent le même nombre de tourelles, tous les paris sur ce marché seront annulés. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Tourelles 1x2 - Un pari sur le fait que l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) détruira plus de tourelles sur toutes les cartes du match. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Carte X - Nième tourelle - Un pari sur l'équipe qui détruira la tourelle spécifiée sur la carte spécifiée. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Carte X - Handicap de tourelles - Un pari sur le fait qu'une équipe détruira plus de tourelles sur une carte spécifiée après application du handicap indiqué. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Carte X - Tourelles match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui détruira plus de tourelles sur une carte spécifiée. Si les deux équipes détruisent le même nombre de tourelles, tous les paris sur ce marché seront annulés. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Carte X - Tourelles 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) qui détruira le plus de tourelles sur une carte spécifiée. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Handicap dragons - Un pari sur l'équipe qui tuera le plus de dragons sur toutes les cartes du match après application du handicap indiqué. Aux fins du

règlement de ce marché, les dragons élémentaires et le dragon ancestral sont tous deux inclus. Dragons match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui tuera le plus de dragons sur toutes les cartes du match. Aux fins du règlement de ce marché, les dragons élémentaires et le dragon ancestral sont tous deux inclus. Si les deux équipes tuent le même nombre de dragons, tous les paris sur ce marché seront annulés. Dragons 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) qui tuera le plus de dragons sur toutes les cartes du match. Aux fins du règlement de ce marché, les dragons élémentaires et le dragon ancestral sont tous deux inclus. Carte X - Handicap dragons - Un pari sur l'équipe qui tuera le plus de dragons sur une carte spécifiée après application du handicap indiqué. Aux fins du règlement de ce marché, les dragons élémentaires et le dragon ancestral sont tous deux inclus. Carte X - Dragons match nul remboursé - Un pari sur l'équipe qui tuera le plus de dragons sur une carte spécifiée. Aux fins du règlement de ce marché, les deux - les dragons élémentaires et le dragon ancestral - sont inclus. Si les deux équipes tuent le même nombre de dragons sur la carte spécifiée, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - Dragons 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) qui tuera le plus de dragons sur une carte spécifiée. Aux fins du règlement de ce marché, les deux - les dragons élémentaires et le dragon ancestral - sont inclus. Handicap inhibiteurs - Un pari sur l'équipe qui détruira le plus d'inhibiteurs sur toutes les cartes du match après application du handicap indiqué. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Inhibiteurs sans pari nul - Un pari sur l'équipe qui détruira le plus d'inhibiteurs sur toutes les cartes du match. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Si les deux équipes détruisent le même nombre d'inhibiteurs, tous les paris sur ce marché seront annulés. Inhibiteurs 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) qui détruira le plus d'inhibiteurs sur toutes les cartes du match. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Carte X - Handicap inhibiteurs - Un pari sur l'équipe qui détruira le plus d'inhibiteurs sur une carte spécifiée après application du handicap indiqué. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Carte X - Inhibiteurs sans pari nul - Un pari sur l'équipe qui détruira le plus d'inhibiteurs sur une carte spécifiée. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Si les deux équipes détruisent le même nombre d'inhibiteurs, tous les paris sur ce marché seront annulés. Carte X - Inhibiteurs 1x2 - Un pari sur l'équipe 1, l'équipe 2, ou aucune des deux (X – match nul) qui détruira le plus d'inhibiteurs sur une carte spécifiée. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Carte X - fourchette de dragons - Un pari sur le nombre total de dragons tués sur la carte spécifiée qui se situera dans la fourchette indiquée. Aux fins du règlement de ce marché, les deux - les dragons élémentaires et le dragon ancestral - sont inclus. Carte X - fourchette d'inhibiteurs - Un pari sur le nombre total d'inhibiteurs détruits sur la carte spécifiée qui se situera dans la fourchette indiquée. Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Carte X - fourchette de barons - Un pari sur le nombre total de barons tués sur la carte spécifiée qui se situera dans la fourchette indiquée. Carte X - plage d'éliminations - Un pari sur le nombre total d'éliminations enregistrées par les deux équipes sur la carte spécifiée qui tombera dans la plage indiquée, selon les statistiques officielles d'après-match. Carte X - plage de tourelles - Un pari sur le nombre total de tourelles détruites sur la carte spécifiée qui tombera dans la plage indiquée. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition. Carte X - plage de dragons de l'équipe N - Un pari sur le nombre total de dragons tués par l'équipe N sur la carte spécifiée qui tombera dans la plage indiquée. Aux fins du règlement de ce marché, les dragons élémentaires et le dragon ancestral sont tous deux inclus. Carte X - plage d'inhibiteurs de l'équipe N - Un pari sur le nombre total d'inhibiteurs détruits par l'équipe N sur la carte spécifiée qui tombera dans la plage indiquée.

Chaque destruction d'inhibiteur compte individuellement, y compris les destructions répétées du même inhibiteur après sa réapparition. Carte X - plage de barons de l'équipe N - Un pari sur le nombre total de barons tués par l'équipe N sur la carte spécifiée qui tombera dans la plage indiquée. Carte X - plage d'éliminations de l'équipe N - Un pari sur le nombre total d'éliminations enregistrées par l'équipe N sur la carte spécifiée qui tombera dans la plage indiquée, selon les statistiques officielles d'après-match. Carte X - plage de tourelles de l'équipe N - Un pari sur le nombre total de tourelles détruites par l'équipe N sur la carte spécifiée qui tombera dans la plage indiquée. Seules les tourelles standard de la carte (tourelles extérieures, intérieures, d'inhibiteur et de nexus) sont incluses. Chaque destruction de tourelle compte individuellement, y compris les destructions répétées de la même tourelle après sa réapparition.

Noms et indicateurs observés : 3.5. King of Glory (Honor of Kings and Arena of Valor):.

3.5.1. Si une carte commence avec moins de 10 compétiteurs, tous les paris sur les marchés de cette carte (et les marchés associés du match) seront annulés.

3.5.2. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 6 premières minutes de temps de jeu et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 2 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'un des joueurs se déconnecte ou quitte après la 6e minute de temps de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés conformément aux résultats officiels.

3.5.3. Si un forfait ou une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordé dans les 6 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 5:59) d'une carte, tous les paris sur les marchés impliquant cette carte seront annulés. Si une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordée à la 6e minute de temps de jeu ou après celle-ci de la carte en cours de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés conformément aux résultats officiels.

Noms et indicateurs observés : 3.6. Mobile Legends:Bang Bang:.

3.6.1. Si une carte commence avec moins de 10 compétiteurs, tous les paris placés sur les marchés impliquant la carte (et les marchés associés du match) seront annulés.

3.6.2. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 6 premières minutes de temps de jeu et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 2 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'un des joueurs se déconnecte ou quitte après la 6e minute de temps de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés selon les résultats officiels.

3.6.3. Si un forfait ou une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordé dans les 6 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 5:59) d'une carte, tous les paris sur les marchés impliquant la carte seront annulés. Si une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordée à la 6e minute de temps de jeu ou après celle-ci de la carte en cours de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés selon les résultats officiels.

Noms et indicateurs observés : 3.7. Wild Rift:.

3.7.1. Si une carte commence avec moins de 10 compétiteurs, tous les paris placés sur les marchés impliquant la carte (et les marchés associés du match) seront annulés.

3.7.2. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 6 premières minutes de temps de jeu et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 2 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'un des joueurs se déconnecte ou quitte après la 6e minute de temps de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés selon

les résultats officiels.

3.7.3. Si un forfait ou une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordé dans les 6 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 5:59) d'une carte, tous les paris placés sur les marchés impliquant la carte seront annulés. Si une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordée à la 6e minute de temps de jeu ou après celle-ci de la carte en cours de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés selon les résultats officiels.

Noms et indicateurs observés : 3.8. Free Fire & PUBG & PUBG Mobile & Fortnite & Apex Legends & Call of; Duty: Warzone (Battle Royale Esports):.

3.8.1. Le vainqueur du round est déterminé en fonction du dernier joueur ou de la dernière équipe restant en vie (selon la logique de jeu applicable). Un « round » est considéré comme une carte jouée.

3.8.2 Si le round spécifié n'est pas terminé, tous les paris sur les marchés impliquant ce round sont annulés.

3.8.3. Le vainqueur du tournoi est déterminé sur la base du classement final officiel après l'achèvement de tous les tours prévus du tournoi. Les paris sur les marchés concernés sont réglés selon les résultats officiels fournis par l'organisateur du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 3.8.4. Round Markets:.

Vainqueur du tour X - Un pari sur l'équipe ou le joueur qui remportera le tour spécifié. Top 3 au tour X - Un pari sur le joueur ou l'équipe spécifié qui terminera parmi les trois premières positions du tour indiqué.

Noms et indicateurs observés : 3.9. Deadlock:.

3.9.1. Si une carte commence avec moins de 10 compétiteurs, tous les paris sur les marchés impliquant la carte (et les marchés associés du match) seront annulés.

3.9.2. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 8 premières minutes et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 2 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés liés à cette carte et à ce match seront annulés. Si un compétiteur se déconnecte ou quitte après la 8e minute de la carte en cours de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés conformément aux résultats officiels.

3.9.3. Si un forfait ou une victoire accordée par décision de l'organisateur du tournoi est donné dans les 10 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 9:59) d'une carte, tous les paris sur les marchés concernant la carte seront annulés. Si une victoire par décision de l'organisateur du tournoi est accordée à la 10e minute de temps de jeu ou après de la carte en cours de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés conformément aux résultats officiels.

Noms et indicateurs observés : 3.10. Rainbow Six: Siege:.

3.10.1. Si l'un des joueurs se déconnecte et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé, et si les deux équipes décident malgré tout de continuer en 4v5, et si les équipes jouent au moins 2 manches complètes avec une configuration en 4v5, et si le 5e joueur ne revient pas pendant 2 manches, alors tous les paris concernés sur cette carte, ce match et les marchés liés au match seront annulés. Pour éviter toute ambiguïté, le décompte des deux manches commence avec la première manche qui débute en 4v5 ; toute manche au cours de laquelle la déconnexion survient après que la manche a déjà commencé ne sera pas comptée dans cette limite. Les paris sur les marchés spécifiques au joueur déconnecté déjà déterminés avant la déconnexion du joueur concerné seront maintenus ; toutefois, si la déconnexion survient et que le joueur déconnecté ne revient pas dans les 2 manches complètes en 4v5, les paris sur tout marché spécifique au joueur déconnecté non réglé seront annulés.

3.10.2. En cas de redémarrage d'une manche, les paris sur tous les marchés concernés seront maintenus. Tous les

marchés concernés seront réglés sur la base du score officiel en jeu de la manche rejouée.

Noms et indicateurs observés : 3.11. GeoGuessr rules:.

3.11.1. Tous les paris sur les matchs Geoguessr seront réglés sur la base des résultats officiels tels que déterminés par l'organisateur du tournoi sur le site officiel : GeoGuessr - Let's explore the world! . Cela inclut toute décision ou modification en jeu prise par l'organisateur du tournoi pendant le match.

Noms et indicateurs observés : 3.12. Call of Duty & Call of Duty Mobile rules:.

3.12.1. Ces règles ne s'appliquent pas à Call of Duty: Warzone. Les conditions de règlement des marchés de Call of Duty: Warzone sont couvertes par les règles de l'esport Battle Royale.

3.12.2. Un match peut être joué dans différents formats selon le titre ou les règles du tournoi (par exemple, 4v4 dans la Call of Duty League, 5v5 dans Call of Duty Mobile, ou historiquement 5v5 dans les anciens titres CDL). Les paris sur les marchés concernés sont réglés conformément aux résultats officiels du tournoi, quel que soit le format d'équipe utilisé.

Noms et indicateurs observés : 3.12.5. Call of Duty & Call of Duty Mobile markets:.

Handicap de manches sur la carte X - Un pari sur la question de savoir si une équipe remporte la carte spécifiée après application du handicap de manches indiqué au score final en manches, prolongations incluses. Ce marché n'est disponible que sur les modes basés sur des manches (par exemple, Search & Destroy, Control). Si la carte prévue est remplacée par un mode qui n'utilise pas de manches (par exemple, Hardpoint), tous les paris sur ce marché sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 3.13. Marvel Rivals:.

3.13.1. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 2 premières minutes de temps de jeu et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 4 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'un des joueurs se déconnecte ou quitte après la 2e minute de temps de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés conformément aux résultats officiels.

Noms et indicateurs observés : 3.14. Crossfire & Crossfire Mobile:.

3.14.1. Si l'un des joueurs se déconnecte et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé, et si les deux équipes décident malgré tout de continuer en 4v5, et si les équipes jouent au moins 2 manches complètes avec une configuration en 4v5, et si le 5e joueur ne revient pas pendant 2 manches, alors tous les paris concernés sur cette carte, ce match et les marchés liés au match seront annulés. Pour éviter toute ambiguïté, le décompte des deux manches commence avec la première manche qui débute en 4v5 ; toute manche au cours de laquelle la déconnexion survient après que la manche a déjà commencé ne sera pas comptée dans cette limite. Les paris sur les marchés spécifiques au joueur déconnecté déjà déterminés avant la déconnexion du joueur concerné seront maintenus ; toutefois, si la déconnexion survient et que le joueur déconnecté ne revient pas dans les 2 manches complètes en 4v5, les paris sur tout marché spécifique au joueur déconnecté non réglé seront annulés.

3.14.2. En cas de redémarrage d'une manche, les paris sur tous les marchés concernés seront maintenus. Tous les marchés concernés seront réglés sur la base du score officiel en jeu de la manche rejouée.

3.14.3. Les matchs de Crossfire peuvent être joués dans différents formats (par exemple, MR9, MR8, et autres). Les informations sur le format appliqué à un match sont déterminées par les règles et données officielles du tournoi. Tous les marchés proposés tiennent compte du format utilisé dans un match spécifique et sont basés sur les données officielles du tournoi.

Noms et indicateurs observés : 3.15. Tekken:; 3.15.3. Tekken markets:.

Vainqueur - Un pari sur le joueur qui remportera le match. Un match équivaut à un set dans les termes de Tekken. Vainqueur de la map X - Un pari sur le joueur qui remportera la map spécifiée de la série. Une map équivaut à une partie dans les termes de Tekken. Une map est remportée par le joueur qui atteint le premier 3 KO (mises hors de combat) dans cette map (partie). Handicap sur les maps - Un pari sur le joueur qui remportera le match (set) après application du handicap sur les maps (parties) indiqué au score final. Le handicap est appliqué au nombre de maps (parties) remportées par chaque joueur. Total des maps - Un pari sur le nombre total de maps (parties) jouées dans le match, réglé en plus ou en moins du nombre indiqué. Score exact (en maps) - Un pari sur le score final exact des maps (parties) remportées dans le match (set). Le vainqueur est déterminé par le premier joueur à atteindre le nombre requis de victoires sur une map (partie) (par ex., 2 en Bo3, 3 en Bo5).

Noms et indicateurs observés : 3.16. Street Fighter:; 3.16.4. Street Fighter markets:.

Vainqueur - Un pari sur le joueur qui remportera le match. Un match équivaut à un set dans les termes de Street Fighter. Vainqueur de la map X - Un pari sur le joueur qui remportera la map spécifiée de la série. Une map équivaut à une partie dans les termes de Street Fighter. Une map est remportée par le joueur qui atteint le premier 2 KO (mises hors de combat) dans cette map (partie). Handicap sur les maps - Un pari sur le joueur qui remportera le match (set) après application du handicap sur les maps (parties) indiqué au score final. Le handicap est appliqué au nombre de maps (parties) remportées par chaque joueur. Total des maps - Un pari sur le nombre total de maps (parties) jouées dans le match, réglé en plus ou en moins du nombre indiqué. Score exact (en maps) - Un pari sur le score final exact des maps (parties) remportées dans le match (set). Le vainqueur est déterminé par le premier joueur à atteindre le nombre requis de victoires sur une map (partie) (par ex., 2 en Bo3, 3 en Bo5).

Noms et indicateurs observés : 3.17. Overwatch 2:.

3.17.1. Si l'un des joueurs se déconnecte dans les 2 premières minutes de temps de jeu et est incapable de se reconnecter ou d'être remplacé dans les 4 minutes de temps de jeu à compter du moment de la déconnexion, les paris sur tous les marchés concernés impliquant cette map et ce match seront annulés. Si l'un des joueurs se déconnecte ou quitte après la 2e minute de temps de jeu, les paris sur les marchés concernés seront réglés conformément aux résultats officiels.

Noms et indicateurs observés : 3.18. Rocket League:.

3.18.1. Si une partie (carte) ou un match est abandonné ou attribué par décision de l'organisateur du tournoi dans les 2 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 1:59), tous les paris sur tous les marchés impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'abandon ou l'attribution intervient à la 2e minute ou plus tard, tous les paris sur les marchés affectés par cette carte ou ce match seront réglés selon le résultat officiel.

Noms et indicateurs observés : 3.18.2. Rocket League markets:.

Vainqueur - Un pari sur le vainqueur du match. Un match équivaut à une série dans les termes de Rocket League. Vainqueur de la carte X - Un pari sur le vainqueur de la carte spécifiée. Une carte équivaut à une partie dans les termes de Rocket League. Handicap sur les cartes - Un pari sur la question de savoir si une équipe remporte le match (la série) après application du handicap de cartes (parties) indiqué au score final en cartes (parties). Total de cartes - Un pari sur la question de savoir si le nombre total de cartes (parties) jouées dans le match (la série) sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Score exact (en cartes) - Un pari sur le score final exact en cartes (parties) du match (de la série) (par exemple, 2–0, 2–1).

Noms et indicateurs observés : 3.19. Age of Empires & Starcraft 2 & Starcraft: Brood War & Warcraft III:.

3.19.1. Si un match ou une carte est abandonné ou attribué par décision de l'organisateur du tournoi dans les 10 premières minutes de temps de jeu (c'est-à-dire de 00:00 jusqu'à 9:59), tous les paris sur tous les marchés

impliquant cette carte et ce match seront annulés. Si l'abandon ou l'attribution intervient à la 10e minute ou plus tard, tous les paris sur les marchés affectés par cette carte ou ce match seront réglés selon le résultat officiel.

Noms et indicateurs observés : 3.20. Standoff 2:.

3.20.1. Si l'un des joueurs se déconnecte et n'est pas en mesure de se reconnecter ou d'être remplacé, et si les deux équipes décident malgré tout de continuer en 4v5, et si les équipes jouent au moins 3 manches complètes en configuration 4v5, et si le 5e joueur ne revient pas pendant 3 manches, alors tous les paris concernés sur cette carte, ce match et les marchés de ce côté du match seront annulés. Pour éviter toute ambiguïté, le décompte des trois manches commence à la première manche qui débute en 4v5 ; toute manche au cours de laquelle la déconnexion survient après que la manche a déjà commencé ne sera pas comptée dans cette limite. Les paris sur les marchés spécifiques au joueur déconnecté déjà déterminés avant la déconnexion du joueur concerné seront maintenus ; toutefois, si la déconnexion survient et que le joueur déconnecté ne revient pas dans les 3 manches complètes en 4v5, les paris sur tout marché spécifique au joueur déconnecté non réglé seront annulés.

3.20.2. En cas de redémarrage d'une manche, les paris sur tous les marchés concernés restent valables. Tous les marchés concernés sont réglés sur la base du score officiel en jeu de la manche rejouée.

Noms et indicateurs observés : 3.21. FC 26 specific rules:.

3.21.1. Tous les marchés seront réglés conformément aux Règles générales des paris sportifs et aux Règles du marché du football.

3.21.2. Les matchs de cette catégorie peuvent être joués avec différents titres de simulation de football, quel que soit le développeur du jeu, par exemple y compris EA Sports FC ou eFootball (anciennement PES). De plus, différentes versions du jeu peuvent être utilisées (par exemple, FC 24, FC 25, etc.). Ces différences sont purement informatives et ne constituent pas un motif d'annulation des paris.

3.21.3. La durée de match indiquée (par ex. 2x4 ou 2x5 minutes) se réfère aux paramètres de temps de jeu et est informative uniquement. Les variations de ces paramètres ne constituent pas un motif d'annulation des paris.

3.21.4. Cotes/Joueurs/Équipes erronés : si des paris sont placés sur des marchés avec des cotes/joueurs/équipes incorrects, tous les paris concernés seront annulés.

3.21.5. Défaillance de la caméra : si le flux de la caméra d’un joueur défaille et ne peut être rétabli dans un délai raisonnable au regard de la durée prévue du match ou de la carte, tous les marchés réglés restent valables, tandis que les paris sur les marchés non réglés affectés par l’interruption sont annulés. Cette règle s’applique également si le flux de la caméra défaille pendant un événement clé et que l’issue de cet événement ne peut être vérifiée par des sources officielles.

3.21.7. Problèmes de flux : le flux officiel désigne la diffusion principale du match accessible aux Utilisateurs finaux, telle que désignée par l'Organisateur du tournoi ou le diffuseur officiel. Si le flux officiel est indisponible pendant toute la durée d'un match, les paris sur tous les marchés de ce match sont annulés. Si le flux officiel est interrompu pendant un Événement clé, les paris sur tous les marchés réglés avant l'interruption sont maintenus, tandis que les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés. La vérification d'une interruption de flux repose sur l'enregistrement officiel (VOD) du match, qui constitue la preuve décisive du moment et de la durée de l'indisponibilité du flux. Cette règle s'applique à tous les paris, y compris les marchés d'avant-match et en direct.

3.21.8. Dysfonctionnements critiques : cette règle s'applique aux perturbations techniques vérifiées qui empêchent le déroulement normal du jeu, y compris, sans s'y limiter, les bugs bloquants, les plantages du jeu ou les coupures internet/réseau affectant un joueur, une équipe ou le studio du tournoi. Si un tel dysfonctionnement survient sans qu'aucun Événement clé ou significatif ne se soit produit et que les cotes restent inchangées, le jeu peut être redémarré et les paris sur tous les marchés concernés sont maintenus. Si le dysfonctionnement survient

après un Événement clé ou significatif, ou si le moment de la perturbation ne peut pas être clairement déterminé, les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés, tandis que les paris sur tous les marchés réglés sont maintenus. Si le moment du dysfonctionnement peut être clairement identifié, les paris sur les marchés déterminés jusqu'à ce point sont maintenus et réglés en conséquence, tandis que les paris sur les marchés non réglés restants sont annulés.

3.21.9. Problèmes de couleur de plaque nominative/manette : ces problèmes ne justifient aucune annulation de pari.

Noms et indicateurs observés : 3.22. NBA 2K26 specific rules:.

3.22.1. Tous les marchés seront réglés conformément aux Règles générales et aux Règles des marchés de basketball.

3.22.2. Les matchs de cette catégorie peuvent être joués avec différentes versions du jeu, notamment NBA 2K24, NBA 2K25 ou NBA 2K26. Ces différences sont purement informatives et ne constituent pas un motif d'annulation des paris.

3.22.3. La durée de match indiquée (par ex. 4x5 minutes) renvoie aux paramètres de temps en jeu et est uniquement informative. Les variations de ces paramètres ne constituent pas un motif d'annulation des paris.

3.22.4. Cotes/Joueurs erronés : si des paris sont placés sur des marchés avec des cotes/joueurs incorrects, tous les paris concernés seront annulés.

3.22.5. Équipes/Joueurs erronés : si le jeu est arrêté prématurément et qu'aucun Événement Significatif (tel qu'un panier) ne s'est produit, le match peut être relancé. Si un Événement Significatif s'est déjà produit, les paris sur tous les marchés concernés seront annulés.

3.22.6. Défaillance de caméra : si le flux caméra d'un joueur défaille et ne peut être rétabli dans un délai raisonnable au regard de la durée attendue du match ou de la carte, les paris sur tous les marchés déjà réglés seront maintenus, tandis que les paris sur les marchés non réglés concernés par l'interruption seront annulés. Cette règle s'applique également si le flux caméra défaille pendant un Événement Clé et que le résultat de cet événement ne peut être vérifié par des sources officielles.

3.22.7. Problèmes de flux : le flux officiel désigne la diffusion principale du match accessible aux utilisateurs, telle que désignée par l'Organisateur du Tournoi ou le diffuseur officiel. Si le flux officiel est indisponible pendant toute la durée d'un match, les paris sur tous les marchés de ce match seront annulés. Si le flux officiel est interrompu pendant un Événement Clé, les paris sur tous les marchés réglés avant l'interruption seront maintenus, tandis que les paris sur tous les marchés non réglés seront annulés. La vérification d'une interruption de flux se fondera sur l'enregistrement officiel (VOD) du match, qui constitue la preuve décisive du moment et de la durée de l'indisponibilité du flux. Cette règle s'applique à tous les paris, y compris les marchés d'avant-match et en direct.

3.22.8. Dysfonctionnements critiques : Cette règle s'applique aux perturbations techniques vérifiées qui empêchent le déroulement normal du jeu, y compris, sans s'y limiter, les bugs bloquant le jeu, les plantages du jeu ou les coupures internet/réseau affectant un joueur, une équipe ou le studio du tournoi. Si un tel dysfonctionnement survient pendant un match et qu'aucun Événement clé ou significatif n'a encore eu lieu, et que les cotes restent inchangées, le jeu peut être redémarré et tous les paris sur les marchés concernés restent valables. Si le dysfonctionnement survient pendant un match après un Événement clé ou significatif, ou si le moment de la perturbation ne peut pas être clairement déterminé, les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés, tandis que les paris sur les marchés réglés restent valables. Si le moment du dysfonctionnement peut être clairement identifié, les paris sur les marchés déterminés jusqu'à ce point restent valables et sont réglés en

conséquence, tandis que les paris sur les marchés non réglés restants sont annulés.

3.22.9. Problèmes de couleur de plaque nominative/manette : ces problèmes ne justifient aucune annulation de pari.

Noms et indicateurs observés : 3.23. Cricket 24 specific rules:.

3.23.1. Les paris sur tous les Marchés seront réglés conformément aux Règles Générales et aux Règles de Cricket des Marchés.

3.23.2. Les matchs de cette catégorie se jouent généralement au format de 5 over (chaque équipe bat pour un maximum de 5 overs). Le format indiqué se réfère aux paramètres de jeu et est informatif uniquement. Les variations de ces paramètres ne constituent pas un motif d'annulation des paris.

3.23.3. Les matchs peuvent être joués avec différentes versions du jeu, notamment Cricket 23 ou Cricket 24. Ces différences sont purement informatives et ne constituent pas un motif d'annulation des paris.

3.23.4. Cotes/Joueurs erronés : si des paris sont placés sur des marchés avec des cotes/joueurs incorrects, les paris sur tous les marchés concernés seront annulés.

3.23.5. Équipes/Joueurs erronés : si le jeu est arrêté prématurément et qu'aucun Événement Significatif (tel qu'un panier) ne s'est produit, le match peut être relancé. Si un Événement Significatif s'est déjà produit, tous les paris seront annulés.

3.23.6. Défaillance de caméra : si le flux caméra d'un joueur défaille et ne peut être rétabli dans un délai raisonnable au regard de la durée attendue du match ou de la carte, les paris sur tous les marchés déjà réglés seront maintenus, tandis que les paris sur les marchés non réglés concernés par l'interruption seront annulés. Cette règle s'applique également si le flux caméra défaille pendant un Événement Clé et que le résultat de cet événement ne peut être vérifié par des sources officielles.

3.23.7. Problèmes de flux : le flux officiel désigne la diffusion principale du match accessible aux utilisateurs, telle que désignée par l'organisateur du tournoi ou le diffuseur officiel. Si le flux officiel est indisponible pendant toute la durée d'un match, les paris sur tous les marchés de ce match sont annulés. Si le flux officiel est interrompu pendant un événement clé, les paris sur tous les marchés réglés avant l'interruption sont maintenus, tandis que les paris sur tous les marchés non réglés sont annulés. La vérification d'une interruption de flux se fonde sur l'enregistrement officiel (VOD) du match, qui constitue la preuve décisive du moment et de la durée de l'indisponibilité du flux. Cette règle s'applique à tous les paris, y compris les marchés d'avant-match et en direct.

3.23.8. Dysfonctionnements critiques : cette règle s'applique aux perturbations techniques vérifiées qui empêchent le déroulement normal du jeu, y compris, sans s'y limiter, les bugs bloquant le jeu, les plantages du jeu ou les coupures d'internet/réseau affectant un joueur, une équipe ou le studio du tournoi. Si un tel dysfonctionnement survient dans un match et qu'aucun événement clé ou significatif n'a encore eu lieu, les cotes restent inchangées et le jeu peut être redémarré, les paris sur tous les marchés concernés étant maintenus. Si le dysfonctionnement survient dans un match après un événement clé ou significatif, ou si le moment de la perturbation ne peut pas être clairement déterminé, les paris sur les marchés non réglés après la perturbation ou le dysfonctionnement sont annulés, tandis que les paris sur les marchés déjà réglés sont maintenus. Si le moment du dysfonctionnement peut être clairement identifié, les paris sur les marchés déterminés jusqu'à ce point sont maintenus et réglés en conséquence, tandis que les paris sur les marchés non réglés restants sont annulés.

3.23.9. Problèmes de couleur de plaque nominative/manette : ces problèmes ne justifient aucune annulation de pari.

Noms et indicateurs observés : IV. Esports solution betting rules; 1. General Rules; 1.1 General Provisions.

1.1.1. Le Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari placé sur un marché avec des cotes incorrectes (y compris, sans s'y limiter, les erreurs typographiques, les erreurs techniques/back-office ou les erreurs de tarification évidentes), ainsi que les paris placés après le début de l'événement ou pendant des dysfonctionnements techniques.

1.1.2. Tous les paris sont réglés une fois que le résultat du marché concerné a été déterminé de manière inconditionnelle.

1.1.3. La disponibilité du streaming vidéo ou des archives n'est pas garantie.

1.1.4. Les conditions de la section III ne s'appliquent pas aux esports mentionnés dans cette section IV.

Noms et indicateurs observés : 1.2 Market Definitions; 1.2.1 Match (1X2).

Un marché sur lequel il est possible de parier sur le résultat d'un match ou d'un événement.

Noms et indicateurs observés : ● 1 — Home team or the team listed on the left; ● X — Draw (if applicable); ● 2 — Away team or the team listed on the right; 1.2.2 Correct Score.

Un marché sur lequel il est possible de parier sur le score exact (partiel ou final) d'un match ou d'un événement.

Noms et indicateurs observés : 1.2.3 Over/Under (Totals).

Un marché sur lequel il est possible de parier sur le fait que le nombre total d'occurrences prédéfinies (par exemple, buts, points, corners, rebonds, minutes de pénalité, etc.) sera supérieur ou inférieur à la ligne spécifiée dans la description du marché. Si le nombre total d'occurrences est égal à la ligne de pari spécifiée dans la description du marché, le pari sur ce marché est annulé.

Exemple : si la ligne est de 128.0 points et que le match se termine 64–64 (total 128), tous les paris concernés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 1.2.4 Odd/Even.

Un marché sur lequel il est possible de parier sur le fait que le nombre total d'occurrences prédéfinies est :

● Impair — 1, 3, 5, etc.

● Pair — 0, 2, 4, etc. Zéro est considéré comme un nombre pair.

Noms et indicateurs observés : 1.2.5 Half Time / Full Time.

Un marché sur lequel il est possible de parier sur le résultat à la mi-temps et sur le résultat final.

Exemple : si le score à la mi-temps est de 1–0 et que le score final est de 1–1, le résultat gagnant est 1/X. Si le format du match diffère de la structure décrite dans le marché (par exemple, ne se joue pas en deux mi-temps), tous les paris concernés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 1.2.6 Period Betting.

Un marché sur lequel il est possible de parier sur le résultat d'une période spécifique d'un match/événement.

Noms et indicateurs observés : 1.2.7 Draw No Bet (DNB).

Un marché sur lequel il est possible de parier uniquement sur « 1 » ou « 2 ». Si le match se termine par un match nul, le pari sur ce marché est annulé.

Noms et indicateurs observés : 1.2.8 Handicap.

Un marché sur lequel le handicap indiqué est ajouté au score final ou soustrait de celui-ci aux fins du règlement. Si le résultat ajusté est égal à la ligne de handicap mentionnée dans la description du marché, tous les paris

concernés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 1.2.9 Asian Handicap.

Exemple : équipe à domicile (-1.75) contre équipe à l'extérieur (+1.75). La mise est répartie à parts égales en deux paris :

Noms et indicateurs observés : ● (-1.5) and (-2.0) for the favorite; ● (+1.5) and (+2.0) for the underdog; Settlement example:; ● Win by 3+ goals → Full win; ● Win by exactly 2 goals → Half win (one part wins, one part refunded); ● Win by 1 goal or less / draw / loss → Full loss; 1.2.10 Double Chance; A Market where it is possible to bet on two outcomes simultaneously:; ● 1X — Home win or draw; ● 12 — Home win or away win; ● X2 — Draw or away win; 1.2.11 Team to Score First and Win.

L'équipe sélectionnée doit marquer le premier but et gagner le match. Si aucun but n'est marqué, les paris sur tous les marchés concernés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 1.2.12 Quarter / Half / Period X (Score During Period).

Se réfère strictement aux événements survenant uniquement pendant la période spécifiée. N'inclut pas les résultats des autres périodes. Si le format du match diffère du format indiqué, les paris sur les marchés concernés sont annulés.

Noms et indicateurs observés : 1.2.13 Result at End of Quarter / Half / Period X.

Se réfère au résultat cumulé à la fin de la période spécifiée, y compris toutes les périodes précédentes.

Noms et indicateurs observés : 1.2.14 Race to X Points / Goals.

Se réfère à l'équipe ou au participant qui atteint en premier le nombre spécifié. Si le total indiqué n'est pas atteint dans le délai stipulé (le cas échéant), les paris sur tous les marchés concernés sont annulés, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 1.2.15 Winner of Point X / Goal X.

Se réfère au participant qui marque le point/but spécifié. Si l'événement ne se produit pas dans le délai stipulé (le cas échéant), les paris sur tous les marchés concernés sont annulés, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 1.2.16 Team to Win All Halves/Periods.

L'équipe indiquée doit marquer plus de buts/points que l'adversaire dans chaque mi-temps/période spécifiée.

Noms et indicateurs observés : 2. eSports Rules; 2.1 eSoccer; Match Format Two halves of:; ● 2×3 minutes; ● 2×4 minutes; ● 2×6 minutes.

● 2×15 minutes inclut le temps additionnel. Exclut les prolongations et les tirs au but, sauf indication contraire.

Règlement Les paris sur tous les Marchés sont réglés conformément aux Règles Générales. Selon les règles du marché gP (Gaming Pulse), les points sont calculés en fonction de la performance en jeu : marquer un But attribue +1.0 point, tandis qu'un Tir attribue +0.2 points.

Noms et indicateurs observés : Result Page: Betby Games Almanac; 2.2 eSoccer: Volta; Match Format.

Deux mi-temps de 3 minutes chacune. Inclut le temps additionnel et les Prolongations. Exclut les tirs au but.

Règlement Les Marchés ne prennent pas en compte les Prolongations, sauf indication contraire. Les paris sur tous les Marchés sont réglés conformément aux Règles Générales.

Noms et indicateurs observés : 2.3 eSoccer: Penalty.

5 tirs au but par équipe. En cas d'égalité après 5 tirs chacune — mort subite applicable.

Règlement Les paris sur tous les Marchés sont réglés conformément aux Règles Générales.

Noms et indicateurs observés : 2.4 eSoccer: X-Battle FC.

Deux mi-temps de 30 secondes chacune. Les Prolongations ne sont pas incluses.

Noms et indicateurs observés : 2.5 eBasketball.

4 quart-temps de 6 minutes chacun. Les Prolongations ne sont pas incluses, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 2.6 eBasketball: Blitz.

Quart de 1 minute de 1. Les prolongations ne sont pas incluses.

Noms et indicateurs observés : 2.7 eFighting Applies to:; ● Injustice — Betby Games Almanac; ● Mortal Kombat — Betby Games Almanac; 2.7.1 Match Outcome Markets; Winner.

Pariez sur le personnage qui remporte le combat global.

Noms et indicateurs observés : 2.7.2 Market Definitions; Health Bar.

Chaque combattant dispose de deux (2) barres de vie. La seconde barre de vie ne devient active qu'après que la première barre de vie a été entièrement épuisée.

Noms et indicateurs observés : First Damage.

Pariez sur la première attaque réussie portée pendant le match.

Noms et indicateurs observés : Clash.

Une mécanique spéciale en combat où les deux combattants s'engagent dans un défi pour récupérer de la vie. L'issue d'un Clash peut être :

Noms et indicateurs observés : ● Won by Fighter A; ● Won by Fighter B; ● End in a draw; Supermove.

Une attaque rare et puissante propre à chaque personnage, exécutée dans des conditions spécifiques en jeu.

Noms et indicateurs observés : Will There Be Mercy.

Indique si la mécanique « Mercy » est exécutée — une situation où un combattant épargne intentionnellement l'adversaire au lieu de terminer immédiatement le combat.

Noms et indicateurs observés : Finish Him Method.

Indique la méthode par laquelle l'adversaire est vaincu. Cela peut inclure, sans s'y limiter :

Noms et indicateurs observés : ● Fatality; ● Brutality; ● Regular hit; ● Other officially recognized finishing mechanics; Winner HP Left.

Indique la quantité de santé restante du personnage gagnant à la fin du match.

Les paris de règlement sur tous les marchés sont réglés selon les résultats officiels en jeu et les règles générales.

Noms et indicateurs observés : 2.8 eCricket.

2 manches (5 overs par manche, 6 lancers par over).

Noms et indicateurs observés : 2.9 eCricket: Super Over.

1 over par équipe.

Noms et indicateurs observés : 2.10 eCricket: X-Battle Bats.

10 rounds (1 coup par round). Pas de manches supplémentaires.

Noms et indicateurs observés : 2.11 eShooter: CS2 (MR15).

La première équipe à atteindre 8 rounds gagne.

Noms et indicateurs observés : 2.12 eShooter: CS2 (BO3).

Meilleur des 3 cartes (premier à 2 victoires).

Noms et indicateurs observés : 2.13 eHorse Racing.

8–24 coureurs. Distance : 800–3200 mètres.

Noms et indicateurs observés : 2.14 eTennis; 2.15 eVolleyball.

1 fixé à 25 points.

Noms et indicateurs observés : 2.16 eBoxing.

1 round de 2 minutes.

Noms et indicateurs observés : 2.17 eKabaddi.

2 mi-temps de 5 minutes chacune.

Noms et indicateurs observés : 2.18 eVaquejada.

4 rounds (4 tentatives chacun).

Noms et indicateurs observés : 2.19 eMMA.

1 round.

Noms et indicateurs observés : 2.20 eAmerican Football.

4 quarts de 2 minutes chacun. Les prolongations ne sont pas incluses, sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 2.21 eFootvolley.

Meilleur des 3 sets (premier à 2 sets), chaque set se jouant en 11 points.

Noms et indicateurs observés : 2.22 eTeqball.

Meilleur des 3 sets (premier à 2 sets), chaque set se jouant en 12 points.

Noms et indicateurs observés : 2.23 eIce Hockey.

3 périodes de 3 minutes chacune. Les prolongations ne sont pas incluses sauf indication contraire.

Noms et indicateurs observés : 2.24 eTable Tennis Formats; ● Best of 5 sets (first to 3), 11 points per set (with balance); ● Best of 7 sets (first to 4), 7 points per set (no balance); V. Greyhound, Horse and Harness Racing rules; 1. General.

1.1 Tous les paris seront réglés sur la base de la déclaration officielle du résultat de la course faite par l'autorité hippique compétente le jour de la course.

1.2 En cas d'égalité (Dead Heat), le pari sera payé à sa valeur nominale divisée par le nombre de gagnants ex æquo de l'événement.

1.3 Bien que le sportsbook s'efforce de fournir les données les plus récentes et les plus exactes, le sportsbook ne saurait être tenu responsable des erreurs concernant les données relatives aux courses de chevaux, de lévriers ou de trot attelé.

Noms et indicateurs observés : 2. Market Specific Rules.

2.1. Pour le marché « Win Betting », les règles d'égalité (Dead Heat) s'appliquent.

Noms et indicateurs observés : 2.2. To the market “Place Betting” the following rules apply:.

2.2.1. Lorsqu'il y a 8 partants ou plus dans une course, une place sera payée aux première, deuxième et troisième places. Si un pari est placé alors que le champ compte 8 partants ou plus et que le champ est ensuite réduit à 7 partants ou moins, les première, deuxième et troisième places seront payées, mais des déductions s'appliqueront. Voir le tableau des déductions à la clause 3.3.5.

Noms et indicateurs observés : 2.2.2. Dead heat rules apply; 2.3. To the market “Top 2 Betting’ the following rules apply:.

2.3.1. Paie les partants qui terminent 1er ou 2e de la course.

2.3.2. Les paris ne sont valables que sur les courses comptant 5 partants ou plus. Tout pari placé sur une course comptant moins de 5 partants sera annulé.

2.3.3. Les règles d'égalité (Dead Heat) s'appliquent.

Noms et indicateurs observés : 3. Settlement & Cancellation rules; 3.1. Scratchings.

3.1.1. Si un coureur est retiré, la mise sera remboursée.

Noms et indicateurs observés : 3.2. Abandoned, Postponed and Transferred Races.

3.2.1. Si une course est abandonnée ou transférée vers un autre lieu/piste (y compris le transfert vers une piste différente au sein du même lieu) ou reportée à une autre date, les paris simples sont nuls. Les paris combinés concernés seront recalculés en excluant cet événement.

3.2.2. Lorsqu'une course est reportée et reprogrammée pour avoir lieu au même lieu dans les 48 heures suivant l'heure de début initialement prévue de la course, tous les paris restent valables comme si la course n'avait pas été reportée.

3.2.3. Si des non-partants sont réintégrés en raison d'une course reportée au même lieu, tous les paris sont nuls.

Noms et indicateurs observés : 3.3. Deductions.

3.3.1. Tout pari peut faire l'objet d'une déduction après la placement du pari. Ces déductions sont appliquées à la valeur nominale (gains attendus) du pari.

3.3.2. En cas de non-partants après la déclaration du champ final, et après que le pari a été placé, des déductions s'appliqueront à la valeur nominale des paris gagnants conformément au tableau des déductions - Voir le tableau des déductions à la clause 3.3.5.

3.3.3. Les calculs de déduction sont spécifiés en pourcentage déduit du montant des gains de la mise.

3.3.4. Dans le cas où plusieurs partants sont non-partants dans une course, un taux de déduction combiné sera calculé en additionnant le total de chaque taux de déduction des partants non-partants conformément au tableau des déductions. Voir le tableau des déductions à la clause

Noms et indicateurs observés : 3.3.5; 3.3.5. Deductions Table; Odds from (>, more than); Odds to (<=, less or equal); Market “Win” (%)*; Market “Top 2/” (%)*; Market “Place” (%)*.

1.00 1.01 76 40 26

1.01 1.02 75 40 26

1.02 1.03 75 40 26

1.03 1.04 73 40 26

1.04 1.05 73 40 26

1.05 1.06 73 40 26

1.06 1.07 73 40 26

1.07 1.08 72 40 26

1.08 1.09 72 40 26

1.09 1.10 72 40 26

1.10 1.12 71 40 26

1.12 1.14 71 40 26

1.14 1.16 71 40 26

1.16 1.18 69 40 26

1.18 1.20 69 39 26

1.20 1.22 67 39 26

1.22 1.24 65 38 26

1.24 1.25 65 38 26

1.25 1.26 65 38 26

1.26 1.28 65 38 26

1.28 1.30 65 38 26

1.30 1.35 62 38 26

1.35 1.40 60 37 25

1.40 1.45 56 37 25

1.45 1.50 55 37 25

1.50 1.55 53 36 24

1.55 1.60 51 36 24

1.60 1.65 49 35 24

1.65 1.70 47 34 24

1.70 1.75 46 34 23

1.75 1.80 45 34 23

1.80 1.85 44 33 23

1.85 1.90 43 33 23

1.90 1.95 41 32 22

1.95 2.00 40 32 22

2.00 2.05 40 32 22

2.05 2.10 39 31 22

2.10 2.15 37 31 21

2.15 2.20 36 30 21

2.20 2.25 36 30 21

2.25 2.30 35 29 21

2.30 2.35 34 29 21

2.35 2.40 33 29 20

2.40 2.45 31 28 20

2.45 2.50 31 28 20

2.50 2.60 30 27 19

2.60 2.70 29 27 19

2.70 2.80 28 26 18

2.80 2.90 27 25 18

2.90 3.00 26 25 18

3.00 3.10 25 24 17

3.10 3.20 24 23 17

3.20 3.30 23 22 16

3.30 3.40 22 22 16

3.40 3.50 22 22 16

3.50 3.60 21 21 15

3.60 3.70 20 21 15

3.70 3.80 20 20 15

3.80 3.90 19 20 14

3.90 4.00 19 20 14

4.00 4.20 18 19 14

4.20 4.40 18 19 14

4.40 4.50 18 19 14

4.50 4.60 16 18 14

4.60 4.80 15 17 13

4.80 5.00 15 17 13

5.00 5.50 13 15 12

5.50 6.00 12 15 12

6.00 6.50 11 14 11

6.50 7.00 10 13 10

7.00 7.50 9 12 9

7.50 8.00 8 11 8

8.00 8.50 8 11 8

8.50 9.00 7 10 7

9.00 9.50 7 10 7

9.50 10.00 6 8 6

10.00 11.00 5 7 5

11.00 12.00 5 7 5

12.00 13.00 4 6 4

13.00 14.00 4 6 4

14.00 15.00 3 4 3

15.00 16.00 3 4 3

16.00 17.00 3 4 3

17.00 18.00 2 3 2

18.00 19.00 2 3 2

19.00 20.00 2 3 2

20.00 ~ 0 0 0

*La colonne indique le montant de la déduction de la valeur nominale des gains du pari respectif.

Noms et indicateurs observés : 3.4. Errors.

3.4.1. Si le bookmaker publie, affiche ou cite toute information de pari incorrecte pour un Événement de courses de chevaux, de lévriers ou de trot attelé, y compris, sans limitation, l'affichage de cotes erronées, alors quelle que soit la cause ou la source de cette erreur, le bookmaker se réserve le droit d'annuler tout pari concerné.

Noms et indicateurs observés : 3.5. Acceptance of Bets after Race Start Time.

3.5.1. Si un pari simple est accepté par inadvertance après l'heure de début officielle de l'Événement, le pari sera annulé et remboursé à l'Utilisateur Final.

3.5.2. Si un pari a été accepté après l'heure de début officielle de l'Événement dans le cadre d'un pari Combiné, cet Événement sera réputé annulé, et la ou les sélections restantes du pari Combiné seront maintenues.

Noms et indicateurs observés : 3.6. Other.

3.6.1. En cas de retrait tardif d'un cheval ou d'un lévrier sur ordre des commissaires, tous les paris seront payés en tenant compte de la décision des commissaires concernant le statut du cheval ou du lévrier (selon le cas), y compris les déductions sur les partants restants. Voir le tableau des déductions à la clause 3.5.5.

3.6.2. Les paris seront réglés conformément à la décision officielle des commissaires le jour de la course. Lorsqu'un cheval/chien est ultérieurement disqualifié ou que les classements sont modifiés à une date ultérieure,

pour quelque raison que ce soit, le résultat officiel tel que déclaré par les commissaires le jour de la course sera retenu aux fins du règlement des paris.

Noms et indicateurs observés : VI. Predictions.

1.1. Champ des Prédictions : la section « Prédictions » couvre les marchés de paris sur divers événements, y compris, sans limitation, la Politique, les Arts, le Divertissement, la Science et des jalons sportifs spécialisés.

1.2. Règles spécifiques du marché (info-bulles) : En raison de la nature unique de chaque marché « Predictions », les critères spécifiques de règlement, les conditions de gain et les délais définitifs sont fournis directement dans les info-bulles d'information (marquées du symbole « i ») situées à côté de chaque marché. En plaçant un pari sur un marché « Predictions », l'Utilisateur final confirme avoir lu et accepté les règles de règlement spécifiques fournies dans l'info-bulle correspondante.

● En cas de conflit entre les Règles générales des paris sportifs et les informations contenues dans l'info-bulle du marché, les informations de l'info-bulle prévalent.

1.3. Sources et règlement : Les sources officielles (sites web, registres gouvernementaux ou annonces officielles) utilisées pour vérifier le résultat d'un marché « Predictions » seront précisées dans l'infobulle d'information du marché.

● Si une source spécifiée devient indisponible ou fournit des données ambiguës, le Sportsbook se réserve le droit d'utiliser d'autres sources publiquement reconnues et réputées pour déterminer le résultat.

1.4. Report et annulations : Sauf indication contraire dans l'infobulle, si un événement de la catégorie « Predictions » est annulé, reporté indéfiniment ou ne se produira jamais en raison de circonstances objectives ou de force majeure pendant une période supérieure à 1 (un) an à compter de la date limite prévue, tous les paris non réglés seront déclarés Nuls (remboursés). Si une date limite spécifique pour le résultat est mentionnée dans l'infobulle, le pari sera réglé en fonction de la situation à cette date limite exacte.

Noms et indicateurs observés : VII. Log of Changes; Version; Editor; Date; Reason of change.

1.0 Andris Backovs 13.01.2023 Première version

1.1 Andris Backovs 24.09.2024 Mises à jour liées aux nouveaux marchés ajoutés au sportsbook

1.2 Andris Backovs 02.12.2024 Révision et mise à jour suite à la mise en œuvre de la norme GLI-33

1.3 Andris Backovs 20.12.2024 Suppression des règles en double

1.4 Andris Backovs 04.02.2025 Mises à jour liées aux formats Esports et aux statistiques de football.

1.5 Andris Backovs 16.05.2025 Mises à jour liées aux exigences réglementaires, aux statistiques de football et à une nouvelle fonctionnalité du sportsbook

1.6 Andris Backovs 31.07.2025 Mises à jour des règles de paris Early Payout, des règles sportives spéciales (tennis, baseball, échecs) et des règles de paris sur les solutions Esports.

1.7 Andris Backovs 29.10.2025 Mises à jour de la section Paramètres de pari et des règles relatives aux événements reportés

1.8 Arthur Lyanniy 15.02.2026 Mises à jour liées aux Règles générales (5.5 / 5.25) ; Règles spéciales pour les sports (1 / 3 / 4 / 5 / 6 / 12 / 18 / 22) ; Nouvelles règles Esports)

1.9 Arthur Lyanniy 23.04.2026 Mises à jour liées à Early Payout ; Predictions ; Paris Placeholder et Bracket

2.0 Arthur Lyanniy 01.06.2026 Mises à jour ici

Noms et indicateurs observés : Liens utiles; Aviator; Mines; Assistance; Live support; Affiliés; Promo; Promotions; Tournois; Trophées; Boutique; Vip club; Cashback; Daily missions; T&C; 18+.

Les jeux d'argent peuvent être addictifs. Jouez de manière responsable.

Noms et indicateurs observés : 2026 © betify10.sh All rights reserved; Daily; Mission; Cash; Roue de la; Fortune; Mini-jeux; Casino; Sport; Sponsorship; Floyd Mayweather; Fnatic; Ronaldinho; Live Chat; Ne manquez pas les offres Telegram.

Noms et indicateurs observés : AML Policy; Introduction:.

L'équipe du service client est disponible au support@betify.com.

Objectif de la Politique AML : Nous cherchons à offrir la plus grande sécurité à tous nos utilisateurs et clients sur Betify ; c'est pourquoi une vérification de compte en trois étapes est effectuée afin de garantir l'identité de nos clients. La raison en est de prouver que les informations de la personne enregistrée sont correctes et que les méthodes de dépôt utilisées ne sont pas volées ou utilisées par quelqu'un d'autre, ce qui vise à créer le cadre général de la lutte contre le blanchiment d'argent. Nous tenons également compte du fait que, selon la nationalité et l'origine, le mode de paiement et de retrait, différentes mesures de sécurité doivent être prises.

Betify met également en place des mesures raisonnables pour contrôler et limiter le risque ML, y compris en y consacrant les moyens appropriés.

Betify s'engage à respecter des normes élevées en matière de lutte contre le blanchiment d'argent (AML) conformément aux lignes directrices EU, à la conformité, et exige de la direction et des employés qu'ils appliquent ces normes afin de prévenir l'utilisation de ses services à des fins de blanchiment d'argent.

Noms et indicateurs observés : The AML program of Betify is designed to be compliant with :.

EU : « Directive 2015/849 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2015 relative à la prévention de l'utilisation du système financier aux fins du blanchiment de capitaux »

Noms et indicateurs observés : EU : “Regulation 2015/847 on information accompanying transfers of funds”.

EU : Divers règlements imposant des sanctions ou des mesures restrictives à l'encontre de personnes et un embargo sur certains biens et technologies, y compris tous les biens à double usage

BE : « Loi du 18 septembre 2017 relative à la prévention du blanchiment de capitaux et à la limitation de l'utilisation des espèces »

Noms et indicateurs observés : Definition of money laundering:; Money Laundering is understood as:.

La conversion ou le transfert de biens, en particulier d'argent, sachant que ces biens proviennent d'une activité criminelle ou de la participation à une telle activité, dans le but de dissimuler ou de déguiser l'origine illégale des biens ou d'aider toute personne impliquée dans la commission d'une telle activité à échapper aux conséquences juridiques de l'action de cette personne ou des sociétés ;

Le fait de dissimuler ou de déguiser la nature véritable, l'origine, la localisation, la disposition, le mouvement ou la propriété de biens, en sachant que ces biens proviennent d'une activité criminelle ou d'un acte de participation à une telle activité ;

L'acquisition, la détention ou l'utilisation de biens, en sachant, au moment de la réception, que ces biens provenaient d'une activité criminelle ou d'une aide à une telle activité ; la participation à, l'association en vue de commettre, la tentative de commettre et l'aide, l'encouragement, la facilitation et le conseil en vue de la commission de l'une des actions visées aux points précédents.

Le blanchiment de capitaux est considéré comme tel même lorsque les activités qui ont généré les biens à blanchir ont été exercées sur le territoire d'un autre État membre ou sur celui d'un pays tiers.

Noms et indicateurs observés : Organization of the AML for Betify:.

Conformément à la législation AML, Betify a désigné le « niveau le plus élevé » pour la prévention de ML : la direction complète en est chargée.

En outre, un AMLCO (Anti Money Laundering Compliance Officer) est chargé de l'application de la politique et des procédures AML au sein du Système.

Le AMLCO est placé sous la responsabilité directe de la Direction générale : exigences de modification et de mise en œuvre de la politique AML :

Toute modification majeure de la politique Betify AML est soumise à l'approbation de la direction générale et du responsable de la conformité en matière de lutte contre le blanchiment d'argent. Vérification en trois étapes :

Noms et indicateurs observés : Step one verification:.

La vérification de l'étape un doit être effectuée par chaque utilisateur et client pour retirer. Quel que soit le choix du paiement, le montant du paiement, le montant du retrait, le choix du retrait et la nationalité de l'utilisateur/client, la vérification de l'étape un doit être effectuée en premier. La vérification de l'étape un est un document qui doit être rempli par l'utilisateur/client lui-même.

Les informations suivantes doivent être fournies : prénom, deuxième prénom, date de naissance, pays de résidence habituelle, genre et adresse complète.

Noms et indicateurs observés : Step two verification:.

La vérification de l'étape deux doit être effectuée par chaque utilisateur qui dépose plus de 2000€ (deux mille euros) ou retire plus de 2000€ (deux mille euros). Jusqu'à ce que la vérification de l'étape deux soit effectuée, le retrait ou le dépôt sera en attente. La vérification de l'étape deux conduira l'utilisateur ou le client vers une sous-page où il doit envoyer son ID. L'utilisateur/client doit prendre une photo de son ID. Tandis qu'un trombone avec un numéro aléatoire à six chiffres se trouve à côté de son ID : Seule une ID officielle peut être utilisée pour la vérification ID, selon le pays, la variété des pièces d'identité acceptées peut être différente. Il y aura également un contrôle électronique si les informations remplies

Les données de la vérification de l'étape un sont correctes. Le contrôle électronique vérifiera via deux banques de données différentes pour s'assurer que les informations fournies correspondent au document rempli et au nom du ID : Si le test électronique échoue ou n'est pas possible, l'utilisateur/client est tenu d'envoyer une confirmation de sa résidence actuelle. Un certificat d'enregistrement délivré par le gouvernement ou un document similaire est requis.

Noms et indicateurs observés : Step three verification:.

La vérification de l'étape trois doit être effectuée par chaque utilisateur qui dépose plus de 5000€ (cinq mille euros) ou retire plus de 5000€ (cinq mille euros). Jusqu'à ce que la vérification de l'étape trois soit effectuée, le retrait ou le dépôt sera en attente. Pour l'étape 3, il sera demandé à un utilisateur/client une source de richesse.

Noms et indicateurs observés : Customer identification and verification (KYC).

L'identification formelle des clients lors de l'entrée en relations commerciales est un élément vital, tant pour les réglementations relatives au blanchiment d'argent que pour la politique de KYC. Cette identification repose sur les principes fondamentaux suivants :

Une copie de votre passeport, de votre carte ID ou de votre permis de conduire, chacun présenté à côté d'une

note manuscrite mentionnant six numéros générés aléatoirement. De plus, une seconde photo avec le visage de l'utilisateur/client est requise.

L'utilisateur/client peut flouter toutes les informations, hormis la date de naissance, la nationalité, le genre, le prénom, le deuxième prénom et la photo. Afin de protéger sa vie privée.

Veuillez noter que les quatre coins du ID doivent être visibles sur la même image et tous les détails doivent être clairement lisibles hormis ceux mentionnés ci-dessus. Nous pourrions demander tous les détails si nécessaire. Un employé peut effectuer des contrôles supplémentaires si nécessaire, en fonction de la situation.

Noms et indicateurs observés : Proof of Address:.

La preuve d'adresse sera effectuée via deux contrôles électroniques différents, qui utilisent deux bases de données différentes. Si un test électronique échoue, l'utilisateur/client a la possibilité d'effectuer une preuve manuelle. Une facture de services publics récente envoyée à votre adresse enregistrée, émise au cours des 3 derniers mois, ou un document officiel établi par le gouvernement qui prouve votre état de résidence.

Pour rendre le processus d'approbation aussi rapide que possible, veuillez vous assurer que le document est envoyé avec une résolution claire où les quatre coins du document sont visibles et tout le texte est lisible. Par exemple : une facture d'électricité, une facture d'eau, un relevé bancaire ou tout courrier gouvernemental qui vous est adressé.

Un employé peut effectuer des contrôles supplémentaires si nécessaire, en fonction de la situation. Source des fonds

Si un joueur dépose plus de cinq mille euros, il existe un processus de compréhension de la source de richesse (SOW)

Noms et indicateurs observés : Examples of SOW are:; Ownership of business Employment Inheritance Investment Family.

Il est essentiel que l'origine et la légitimité de cette richesse soient clairement comprises. Si cela n'est pas possible, un employé peut demander un document ou une preuve supplémentaire. Le compte sera gelé si le même utilisateur dépose soit ce montant en une seule fois, soit plusieurs transactions qui atteignent ce montant. Un e-mail leur sera envoyé manuellement pour passer par ce qui précède ainsi qu'une information sur le site web lui-même.

Betify demande également un virement bancaire/carte de crédit pour assurer davantage l'identité de l'utilisateur/client. Cela donne également des informations supplémentaires sur la situation financière de l'utilisateur/client. Document de base pour l'étape un :

Le document de base sera accessible via la page de paramètres sur Betify. Chaque utilisateur doit remplir les informations suivantes :

Noms et indicateurs observés : First name Second name Nationality Gender; Date of Birth.

Le document sera enregistré et créé par un AI, un employé peut effectuer des contrôles supplémentaires si nécessaire en fonction de la situation.

Noms et indicateurs observés : Risk management:.

Afin de faire face aux différents risques et aux différents états de richesse dans différentes régions du monde, Betify classera chaque nation dans trois régions de risque différentes.

Noms et indicateurs observés : Region one: Low risk:.

Pour chaque nation de la région un, la vérification en trois étapes est effectuée comme décrit précédemment. Région deux : Risque moyen :

Pour chaque nation de la région deux, la vérification en trois étapes sera effectuée à des montants de dépôt, de retrait et de pourboire inférieurs. L'étape un sera effectuée comme d'habitude. L'étape deux sera effectuée après avoir déposé 1000€ (mille Euros), retiré 1000€ (mille Euros). L'étape trois sera effectuée après avoir déposé 2500€ (deux mille cinq cents Euros), retiré 2500€ (deux mille cinq cents Euros) De plus, les utilisateurs d'une région à faible risque qui échangent de la crypto-monnaie contre toute autre devise seront traités comme des utilisateurs/clients d'une région à risque moyen.

Noms et indicateurs observés : Region three: High risk:.

Les régions à haut risque seront bannies. Les régions à haut risque seront régulièrement mises à jour pour suivre l'évolution d'un monde en mutation rapide.

Mesures supplémentaires.

De plus, un AI supervisé par le responsable de la conformité AML recherchera tout comportement inhabituel et le signalera immédiatement à un employé de Betify.

Selon une approche fondée sur les risques et l'expérience générale, les employés humains revérifieront tous les contrôles effectués auparavant par le AI ou d'autres employés et pourront refaire ou effectuer des contrôles supplémentaires selon la situation.

De plus, un data scientist soutenu par des systèmes analytiques modernes et électroniques recherchera des comportements inhabituels tels que : Déposer et retirer sans sessions de paris prolongées. Tentatives d'utiliser un autre

Compte bancaire pour le dépôt et le retrait, changements de nationalité, changements de devise, changements de comportement et d'activité ainsi que des contrôles, pour vérifier si un compte est utilisé par son propriétaire d'origine.

De plus, un utilisateur doit utiliser la même méthode pour le retrait que celle utilisée pour le dépôt, pour le montant du dépôt initial afin de prévenir tout blanchiment d'argent.

Noms et indicateurs observés : Enterprise-wide risk assessment.

Dans le cadre de son approche fondée sur les risques, Betify a réalisé une AML « évaluation des risques à l'échelle de l'entreprise » (EWRA) afin d'identifier et de comprendre les risques propres à Betify et à ses lignes d'activité. La politique de risque AML est déterminée après identification et documentation des risques inhérents à ses lignes d'activité telles que les services proposés par le site web. Les utilisateurs auxquels les services sont proposés, les transactions effectuées par ces utilisateurs, les canaux de distribution utilisés par la banque, les localisations géographiques des opérations de la banque, des clients et des transactions et d'autres risques qualitatifs et émergents.

L'identification des catégories de risque AML repose sur la compréhension par Betify des exigences réglementaires, des attentes réglementaires et des orientations sectorielles. Des mesures de sécurité supplémentaires sont prises pour tenir compte des risques supplémentaires qu'apporte le réseau mondial.

Noms et indicateurs observés : The EWRA is yearly reassessed. Ongoing transaction monitoring.

AML-Compliance veille à ce qu'une « surveillance continue des transactions » soit menée pour détecter les transactions inhabituelles ou suspectes par rapport au profil du client. Cette surveillance des transactions est menée à deux niveaux :

Noms et indicateurs observés : 1)The first Line of Control:.

Betify uniquement avec des prestataires de services de paiement de confiance dont tous disposent de politiques AML efficaces en place afin d'empêcher la grande majorité des dépôts suspects sur Betify de se produire sans exécution appropriée des procédures KYC sur le client potentiel.

Noms et indicateurs observés : 2)The second Line of Control:.

Betify sensibilise son réseau afin que tout contact avec le client ou le joueur ou le représentant autorisé donne lieu à l'exercice de la diligence raisonnable sur les transactions du compte concerné.

Noms et indicateurs observés : In particular these include:.

Demandes d'exécution de transactions financières sur le compte ; Demandes relatives aux moyens de paiement ou aux services sur le compte ;

De plus, la vérification en trois étapes avec une gestion des risques ajustée devrait fournir toutes les informations nécessaires sur tous les clients de Betify à tout moment.

De plus, toute transaction doit être supervisée par des employés surveillés par le responsable de la conformité AML, lui-même surveillé par la direction générale.

Les transactions spécifiques soumises au responsable du support client, éventuellement par l'intermédiaire de leur Compliance Manager, doivent également faire l'objet d'une diligence raisonnable.

La détermination du caractère inhabituel d'une ou plusieurs transactions dépend essentiellement d'une appréciation subjective, en relation avec la connaissance du client (KYC), son comportement financier et la contrepartie de la transaction.

Ces contrôles seront effectués par un système automatisé, tandis qu'un employé les recoupe pour une sécurité supplémentaire.

Les transactions observées sur les comptes clients pour lesquelles il est difficile d'obtenir une compréhension appropriée des activités licites et de l'origine des fonds doivent donc être rapidement considérées comme atypiques (car elles ne sont pas directement justifiables).

Tout membre du personnel de Betify doit informer la division AML de toute transaction atypique qu'il observe et qu'il ne peut attribuer à une activité licite ou à une source de revenus connue du client.

Noms et indicateurs observés : 3)The third Line of Control:.

En tant que dernière ligne de défense contre AML, Betify effectuera des contrôles manuels sur tous les utilisateurs suspects et à risque plus élevé afin de prévenir pleinement le blanchiment d'argent.

Si une fraude ou un blanchiment d'argent est constaté, les autorités seront informées. Signalement des transactions suspectes sur Betify

Dans ses procédures internes, Betify décrit en termes précis, à l'attention de ses membres du personnel, quand il est nécessaire de signaler et comment procéder à un tel signalement.

Les signalements de transactions atypiques sont analysés au sein de l'équipe AML conformément à la méthodologie précise entièrement décrite dans les procédures internes.

Selon le résultat de cet examen et sur la base des informations recueillies, l'équipe AML :

décidera s'il est nécessaire ou non d'envoyer un signalement à FIU, conformément aux obligations légales prévues par la loi de 18 septembre 2017 ; décidera s'il est nécessaire ou non de mettre fin aux relations d'affaires avec le client.

Noms et indicateurs observés : Procedures.

Les règles de AML, y compris les normes minimales de KYC, seront traduites en orientations ou procédures opérationnelles disponibles sur le site Intranet de Betify.

Noms et indicateurs observés : Record keeping.

Les enregistrements des données obtenues aux fins d'identification doivent être conservés pendant au moins dix ans après la fin de la relation d'affaires.

Les enregistrements de toutes les données de transaction doivent être conservés pendant au moins dix ans suivant l'exécution des transactions ou la fin de la relation d'affaires.

Noms et indicateurs observés : These data will be safely, encrypted stored offline and online. Training:.

Les employés humains de Betify effectueront des contrôles manuels selon une approbation fondée sur le risque pour laquelle ils reçoivent une formation spéciale.

Noms et indicateurs observés : The training and awareness program is reflected by its usage:.

-Un programme de formation obligatoire AML conforme aux dernières évolutions réglementaires, pour tous ceux en contact avec les finances

Noms et indicateurs observés : -Academic AML learning sessions for all new employees.

Le contenu de ce programme de formation doit être établi en fonction du type d'activité pour lequel les stagiaires travaillent et des postes qu'ils occupent.

Noms et indicateurs observés : Auditing.

L'audit interne établit régulièrement des missions et des rapports sur les activités de AML. Sécurité des données :

Toutes les données fournies par tout utilisateur/client seront conservées en toute sécurité, ne seront ni vendues ni communiquées à quiconque. Uniquement si la loi l'exige, ou pour prévenir le blanchiment d'argent, les données peuvent être partagées avec l'autorité AML de l'État concerné.

Betify suivra toutes les lignes directrices et règles de la directive sur la protection des données (officiellement directive 95/46/EC)

Noms et indicateurs observés : Contact us:.

Si vous avez des questions concernant notre politique AML et KYC, veuillez nous contacter : Par e-mail : support@betify.com

Si vous avez des réclamations concernant notre politique AML et KYC ou concernant les contrôles effectués sur votre compte et votre personne, veuillez nous contacter :

Noms et indicateurs observés : By email: support@betify.com.

Noms et indicateurs observés : TOUCAN ROYALE PRE-RELEASE.

Nouvelle exclusivité !

Noms et indicateurs observés : Créer un compte; or; AVANT-PREMIERE HACKSAW.

Testez cette exclusivité!

Noms et indicateurs observés : AVANT-PREMIERE HACKSAW ORGS.

Nouvelle exclusivité à découvrir !

Noms et indicateurs observés : DES PARTENAIRES LEGENDAIRES; Les partenaires officiels de Betify; En savoir plus.

Profitez de votre bonus de bienvenue Casino !

Noms et indicateurs observés : Jusqu'à 100 freespins SANS WAGER; Bonus de bienvenue Sport / E-Sport; Recevez 50% de votre premier dépôt en freebet.

Ensemble, nous pouvons transformer le jeu!

Noms et indicateurs observés : FNATIC - Ambassadeurs officiels de Betify; Pariez maintenant; Pragmatic Tournois; November Spin Win Quest; Prix: €30.000; VIP CLUB; Récompenses exclusives; EN SAVOIR PLUS; Jouer et parier; MiniGames; Exclusives; CASHBACK; JUSQU'À 20%; Meilleurs jeux; 60 jeux; MultiHand Blackjack; Galaxsys; NOUVEAU; Gates of Olympus 2500; PragmaticPlay; Serpent Gold: Hold & Win; Penguin King; Chicken Road 2; Inout; Wanted Dead or a Wild; Hacksaw; Aviatrix; Sweet Bonanza 2500; Turbo Mines; TurboGames; Duck Hunters 2; Nolimit City; Vortex; 777 Streak: Megacharged; Fist of Destruction Megamultiplier; 66 jeux; Stingy Jack; Toucan Royale; Buried By Night; Ants Attack; Killer Night; Triple 5s: Megacharged; Willy Wildwing; Sweet Loot; Super Jungle; Endorphina; Nunchucks; NetEnt; Wicked Rich; Novomatic; Jefe Calavera; Happy Duck; Pulsar; 966 jeux; Betify Exclusive Blackjack; Evolution; Blackjack Classic 4; StakeLogic; Betify Roulette; Crazy Time A; Ice Fishing; Betify Exclusive Blackjack 2; XXXtreme Lightning Roulette; Betify Exclusive Roulette; Betify Exclusive Blackjack 1; First Person Blackjack; Crazy Coin Flip; Betify Blackjack X; Pragmatic Live; 79 providers; Batailles; Galaxsys Challenge; FINIR EN; 05; DD; :; 15; HH; 34; MM; 42; SS; PRIX; 75000; 02.11.2026 00:00:01 - 08.11.2026 23:59:59 UTC; Position; Utilisateur; Points; Prix; 1; TIKI*; 29330.7; 12000; 2; V222*; 1644.8; 9000; 3; MASH*; 705.4; 7500; Participer; Classement complet.

Les courses sont des tournois de casino où l'objectif est de gagner le plus grand nombre de fois possibles dans un certain laps de temps. Tenter votre chance dès aujourd'hui !

Noms et indicateurs observés : Plus de détails; Tableau des leaders; Gros gains; Derniers gains; Tous les paris; Game; Player; Time; Bet; Payout; Temple Guardians; CHARL*; 12:12 PM; 0,30 €; 76x; 22,80 €; Olympian Legends; RIDGY*; 8:14 AM; 0,20 €; 24.6x; 4,92 €; Crack & Smash the Piggy Bank; MANOD*; 12:18 PM; 1,00 €; 134.3x; 134,30 €; Crack More Piggy Banks; PHANE*; 8:35 AM; 0,10 €; 375x; 37,50 €; ARM59*; 12:24 PM; 62.1x; 6,21 €; Piggy Billion; RIASD*; 11:10 AM; 175.3x; 35,06 €; Le Bandit; LOULO*; 12:14 PM; 0,60 €; 145.53x; 87,32 €; MANOZ*; 12:19 PM; 62x; 6,20 €; BOBBY*; 12:00 PM; 0,40 €; 132x; 52,80 €; Six Feet Under; LOLO7*; 12:07 PM; 49.75x; 9,95 €; 41; 40.

Noms et indicateurs observés : Fnatic - 19 ans de performances en E-Sport; A choisi Betify comme partenaire principal.

Ensemble, changeons les règles du jeu !

Le géant de l'e-sport, avec plus de 16 millions de dollars de gains et une base de fans de plus de 33 millions de personnes, a choisi Betify !

Pariez maintenant !

Articles exclusifs !

Un maillot exclusif et des écouteurs incroyables, essayez de les attraper en boutique quand ils seront disponibles.

Noms et indicateurs observés : Championnats ■.

Les joueurs ayant un niveau VIP 4 ou plus ont la possibilité de gagner des billets pour les plus grandes compétitions

Noms et indicateurs observés : Lives quotidiens.

Suivez les lives palpitants de Fnatic pour en savoir plus sur l'équipe et les lots exclusifs.

Noms et indicateurs observés : Bonus de bienvenue Sports.

Inscrivez-vous si ce n'est pas déjà fait, en utilisant le code #FNATIC pour que votre premier pari sur Fnatic soit remboursé jusqu'à 100€ FREEBET s'il est perdant.

Obtenez mon bonus !

Noms et indicateurs observés : FNATIC x Betify; userhj3JD43HJJS; Нет подписчиков; 0:01; Продолжительность воспроизведения 1 second; /1:16; Durée totale de la vidéo 1 minute, 16 secondes; Другие видео; 43:54.

Énergie sous les coups. Le mensonge de Kouleba. Borchtchagovka, prison des déshonneurs de la propagande Zelensky. Witkoff et les rêves de paix

Noms et indicateurs observés : 31 минуту назад; 9:55; Orekhov impossible à prendre avant la fin de l'année ? Qu'est-ce qui a mal tourné ? Bulletins militaires 03.11.2026; 40:04.

Versez du ciment dans des palettes en bois et voyez ce qui se passe ! Vous serez stupéfait du résultat.

Noms et indicateurs observés : 1 месяц назад; 2:11:55.

Pertes de la RF : nouveau record, Trump prépare le nucléaire ? Le ministère des Finances gèle les pensions. Lipsits, Filippenko, Romanova

Noms et indicateurs observés : Трансляция закончилась 26 минут назад; 24:04.

Le biophysicien Shnol a PROUVÉ que le HASARD N'EXISTE PAS : ses collègues l'ont accusé de MYSTICISME.

Noms et indicateurs observés : 3 дня назад; 2:08:18.

■ November Morning Bossa Nova Jazz - Warm Autumn Coffee Music for Focus and Study

Noms et indicateurs observés : 2 дня назад; 43:59.

Un homme a transformé des ruines de la Seconde Guerre mondiale en maison de rêve en un an | De @luxonbushcraft

Noms et indicateurs observés : 6:46.

Sheryl Crow & Eric Clapton – Tulsa Time | Crossroads Guitar Festival 2007 (Live officiel)

Noms et indicateurs observés : 18:34; Quand Barack Obama a prouvé qu'il était le président le plus drôle de TOUS LES TEMPS; Il y a 3 semaines; 2:31:51.

Sons curatifs tibétains | Purification de l'énergie | Guérison émotionnelle, physique et mentale

Noms et indicateurs observés : Il y a 7 mois; 36:45; ■Édition matinale des actualités 03.11.26; Il y a 4 heures; 21:02.

L'incroyable invention d'un charpentier de 65 ans que des milliards d'ingénieurs ignorent !

Noms et indicateurs observés : Il y a 3 mois; 0:02; Durée de lecture 2 seconds.

Noms et indicateurs observés : Last updated: 22 September 2026.

est là pour offrir une expérience de jeu excellente et agréable et reconnaît sa responsabilité dans la prévention des activités problématiques. Nous conseillons à tous les joueurs de prendre en compte ce qui suit et de ne pas jouer de manière irresponsable :

• Jouez pour le divertissement, pas pour gagner de l'argent.

• Évitez de courir après vos pertes.

• Fixez-vous des limites.

• Ne laissez pas le jeu interférer avec vos responsabilités quotidiennes.

• Ne jouez jamais si vous ne pouvez pas couvrir vos pertes.

• Faites des pauses.

Consultez les questions ci-dessous. Si votre réponse à la majorité d'entre elles est « YES », nous vous conseillons de prendre des mesures pour empêcher le jeu d'avoir un impact négatif sur votre vie :

• Le jeu affecte-t-il votre travail ?

• Le jeu a-t-il provoqué des disputes avec votre famille/vos amis ?

• Retournez-vous toujours jouer pour récupérer vos pertes ?

• Avez-vous emprunté de l'argent pour jouer ?

• Considérez-vous le jeu comme une source de revenus ?

• Trouvez-vous difficile de limiter votre jeu ?

Que faire ?

Vous trouverez ci-dessous des organisations réputées qui s'engagent à aider ceux qui luttent contre des problèmes de jeu et que vous pouvez contacter à tout moment :

Noms et indicateurs observés : - Gamblers Anonymous; - Gambling Therapy; - GamCare; How we can help.

Nous conseillons à tous les joueurs préoccupés par leur comportement de jeu de faire une pause en s'auto-excluant de leur compte de jeu. L'auto-exclusion verrouillera votre compte pendant un minimum de 6 mois et aucun matériel promotionnel ne sera envoyé.

Contactez notre équipe expérimentée du service client à tout moment pour en faire la demande et elle vous assistera avec bienveillance. Une période de réflexion de 7 jour est également disponible. Nous vous recommandons de contacter également tous les autres sites de jeu où vous avez un compte et d'y demander une auto-exclusion.

Noms et indicateurs observés : Underage gambling.

Les joueurs doivent avoir l'âge légal de jouer dans leur juridiction (au moins 18+) pour jouer sur Il est de leur responsabilité de connaître la restriction d'âge là où ils résident et jouent, et de confirmer leur légitimité lors de la création d'un compte sur Nous conseillons également aux parents de faire ce qui suit :

• Protéger par mot de passe l'ordinateur, le mobile et/ou la tablette.

• Ne pas laisser un appareil sans surveillance lorsque vous êtes connecté à votre compte.

• Veiller à ce que tous les détails du compte et les cartes de crédit soient inaccessibles aux enfants.

• Ne pas enregistrer les mots de passe sur votre ordinateur, les noter et les conserver hors de portée.

• Télécharger un logiciel de filtrage (par ex. Net Nanny) pour empêcher les mineurs d'accéder à des sites inappropriés.

Noms et indicateurs observés : Conditions générales; Version 2.1, published , 15 January 2022; 1. GENERAL RULES.

La version anglaise des conditions générales prévaut sur toutes les autres. En cas de litige, la version anglaise s'appliquera.

1.1. Les Conditions générales constituent un accord licite entre un propriétaire de compte (utilisateur / joueur) et la société (Betify). Tous les propriétaires de compte enregistrés sur Betify doivent agir conformément aux Conditions générales.

1.2. Avant de commencer à jouer, vous devez enregistrer un compte joueur sur Betify.

1.3. Un compte chez Betify est un compte appartenant à son Titulaire pour l'exécution honnête de transactions commerciales normales entre le Titulaire et Betify et pour parier de l'argent ou se livrer à d'autres activités liées aux jeux d'argent.

1.4. Betify, ci-après dénommé le « Site Web », est une passerelle Internet accessible en ligne à l'adresse Betify. Il contient toutes les informations pertinentes sur les activités de Betify et est utilisé par la Société pour fournir des services à ses titulaires de compte.

1.5. Veuillez noter que chaque jeu sur Betify a ses propres règles et conditions.

1.6. Vous pouvez consulter les termes et conditions de chaque bonus et promotion dans la section « Promotions » du Site Web.

1.7. Les utilisateurs doivent utiliser tous les services fournis par la Société conformément aux Termes et Conditions et aux restrictions applicables.

1.8. Le texte des Termes et Conditions est en anglais, lequel a force légale. La traduction des Termes et Conditions dans toute autre langue est effectuée à titre informatif uniquement. En cas d'incohérence ou de divergence entre le texte en anglais et toute autre version linguistique, le texte des Termes et Conditions en anglais prévaudra.

Noms et indicateurs observés : 2. Create An Account.

2.1. Avant de commencer à jouer ou d'utiliser nos services, vous devez créer un compte joueur sur notre Site Web.

Noms et indicateurs observés : 2.2. You can create an account at Betify in several ways:.

• en appuyant sur le bouton d'inscription et en suivant les instructions à l'écran ;

• en utilisant d'autres moyens proposés par Betify de temps à autre.

2.3. Votre compte sera géré par Betify et/ou son affilié et/ou une autre société avec laquelle vous avez conclu le contrat.

2.4. Vous devez nous fournir des données personnelles lors de l'inscription, notamment votre nom et votre date de naissance, ainsi que vos coordonnées, votre adresse, votre numéro de téléphone et votre adresse e-mail (ci-après dénommées les « Données personnelles »). Pour modifier vos Données personnelles, vous pouvez contacter notre service client ou simplement utiliser l'onglet Mon profil dans votre compte. La Société peut suggérer d'autres moyens de modifier les données personnelles de temps à autre.

2.5. Le service financier peut reporter le traitement d'une demande de retrait en raison d'une vérification supplémentaire.

Noms et indicateurs observés : 2.6. By creating your account, you guarantee the following:.

• Vous comprenez et acceptez les risques existants de perdre votre argent en utilisant les services du Site Web ;

• Vous avez au moins 18 ans. Si vous avez moins de 18, veuillez fermer notre Site Web. Veuillez noter que la participation de mineurs aux activités proposées sur ce site web est interdite.

Noms et indicateurs observés : - You are over the legal gambling age in your jurisdiction;.

• Les jeux d'argent ne sont pas interdits dans votre juridiction : Avant de tenter d'ouvrir un compte sur notre site, il est de l'entière responsabilité du joueur de s'assurer qu'il/elle ne enfreint aucune législation ou réglementation sur les jeux d'argent en vigueur dans sa juridiction ;

Noms et indicateurs observés : - You can enter into contracts under the laws of your jurisdiction;; - You are not

banned from gambling;.

• Votre compte n'a pas été supprimé pour les raisons suivantes : conspiration, fraude, activité criminelle, violation des Termes et Conditions ou de la clause de Jeu responsable.

2.7.Afin de prévenir la fraude et d'ajouter une couche de sécurité supplémentaire à vos transactions, Betify effectue une vérification d'identité et une authentification des paiements.

• Le titulaire du compte doit compléter la vérification du compte avant de retirer des fonds. Cela peut être fait en téléchargeant les documents dans la section « Vérification » du profil du titulaire du compte. Le titulaire du compte peut nous envoyer les documents par e-mail uniquement en cas de problèmes techniques.

• Si le titulaire du compte nous a envoyé les documents par e-mail, la vérification du compte prendra jusqu'à 24 heures à compter de la réception des documents envoyés à : kyc@betify.com.

2.8. Lors de la création d'un compte, vos données personnelles doivent être exactes et, si nécessaire, tenues à jour, telles que le nom, l'adresse e-mail, etc. Vous n'êtes pas autorisé à créer plusieurs comptes : un seul compte 1 par personne. Vous n'êtes pas autorisé à créer un compte pour une autre personne, un membre de votre famille, une adresse (postale ou IP), une adresse e-mail ou un appareil. Tout autre compte en dehors de votre compte principal Betify est considéré comme un doublon. Le Casino se réserve le droit de bloquer plusieurs comptes sans préavis.

Noms et indicateurs observés : If we decide to delete a duplicate account:.

• tous les bonus, tours gratuits et gains que vous avez reçus en utilisant ce compte seront annulés ;

• la Société a le droit de confisquer les dépôts effectués avec un compte en doublon.

2.9. En matière de législation sur les jeux d'argent, celle-ci diffère d'un pays à l'autre. Voici une liste des pays dans lesquels le Joueur n'est pas autorisé à s'inscrire : Afghanistan, Algérie, Angola, Antigua-et-Barbuda, Arménie, Aruba, Australie et ses territoires, Bahamas, Bangladesh, Barbade, Belize, Bonaire, Bhoutan, Botswana, Brunei, Burundi, Cabo Verde, Cambodge, République centrafricaine, Tchad, Chine, Congo (Congo-Brazzaville), Curaçao, République démocratique du Congo, Djibouti, El Salvador, Guinée équatoriale, Érythrée, Éthiopie, Fidji, France et ses territoires, Gambie, Ghana, Guatemala, Guinée, Guinée-Bissau, Saint-Siège, Pakistan, Irak, Iran, Israël, Kazakhstan, Kenya, Kiribati, Laos, Liban, Lesotho, Liberia, Libye, Malawi, Maldives, Mali, Malte, Îles Marshall, Mauritanie, Micronésie, Moldavie, Monténégro, Mozambique, Myanmar (anciennement Birmanie), Namibie, Nauru, Pays-Bas et leurs territoires, Nicaragua, Nigeria, Corée du Nord, Macédoine du Nord (anciennement Macédoine), Irlande du Nord, Pakistan, Palaos, État de Palestine, Papouasie-Nouvelle-Guinée, Russie, Saba, Saint-Kitts-et-Nevis, Sainte-Lucie, Saint-Vincent-et-les-Grenadines, Samoa, Sao Tomé-et-Principe, Seychelles, Sierra Leone, Singapour, Sint Maarten, Îles Salomon, Somalie, Corée du Sud, Soudan du Sud, Soudan, Suriname, Syrie, Tanzanie, Timor-Leste, Togo, Tonga, Trinité-et-Tobago, Turquie, Tuvalu, Ouganda, Ukraine, Royaume-Uni, États-Unis d'Amérique, Ouzbékistan, Vanuatu, Cité du Vatican, Venezuela, Vietnam, Yémen, Zimbabwe.

Dans tous les cas, veuillez vérifier la législation de votre pays afin de respecter la loi en vigueur dans ce pays.

2.10. Certains fournisseurs de jeux peuvent restreindre la jouabilité de certains jeux dans certains pays.

2.11. NetEnt n'autorisera pas la fourniture des NetEnt Casino Games à toute entité qui opère dans l'une des juridictions ci-dessous (que les NetEnt Casino Games soient ou non fournis par l'entité dans cette juridiction) sans les licences appropriées. Belgique, Bulgarie, Colombie, Croatie, République tchèque, Danemark, Estonie, France, Lettonie, Lituanie, Mexique, Portugal, Roumanie, Espagne, Suède, Suisse, Royaume-Uni, États-Unis d'Amérique.

2.12. Tous les NetEnt Casino Games ne peuvent pas être proposés dans les territoires suivants : Afghanistan, Albanie, Algérie, Angola, Australie, Bahamas, Botswana, Belgique, Bulgarie, Colombie, Croatie, République

tchèque, Danemark, Estonie, Équateur, Éthiopie, France, Ghana, Guyana, Hong Kong, Iran, Irak, Israël, Koweït, Lettonie, Lituanie, Mexique, Namibie, Nicaragua, Corée du Nord, Pakistan, Panama, Philippines, Portugal, Roumanie, Singapour, Espagne, Suède, Suisse, Soudan, Syrie, Taïwan, Trinité-et-Tobago, Tunisie, Ouganda, Royaume-Uni, États-Unis d'Amérique, Yémen, Zimbabwe.

2.13. Les NetEnt Braded Games suivants ont certaines restrictions supplémentaires en plus des Blacklisted Territories énumérés ci-dessus :

2.13.1. En plus des juridictions énumérées au paragraphe 2.11., Planet of the Apes Video Slot ne doit pas être proposé dans les territoires suivants : Azerbaïdjan, Chine, Pakistan, Malaisie, Qatar, Russie, Thaïlande, Turquie, Ukraine.

2.13.2. En plus des juridictions énumérées au paragraphe 2.11., Vikings Video Slot ne doit pas être proposé dans les juridictions suivantes : Azerbaïdjan, Cambodge, Canada, Chine, France, Pakistan, Indonésie, Laos, Malaisie, Myanmar, Papouasie-Nouvelle-Guinée, Qatar, Russie, Corée du Sud, Thaïlande, Turquie, Ukraine, États-Unis d'Amérique.

2.13.3. En plus des juridictions énumérées au paragraphe 2, Narcos Video Slot ne doit pas être proposé dans les territoires suivants : Indonésie, Corée du Sud.

2.13.4. Outre les juridictions énoncées au paragraphe 2, Street Fighter Video Slot ne doit pas être proposé dans les territoires suivants : Anguilla, Antigua-et-Barbuda, Argentine, Aruba, Barbade, Bahamas, Belize, Bermudes, Bolivie, Bonaire, Brésil, Îles Vierges britanniques, Canada, Îles Caïmans, Chine, Chili, Île Clipperton, Colombie, Costa Rica, Cuba, Curaçao, Dominique, République dominicaine, El Salvador, Groenland, Grenade, Guadeloupe, Guatemala, Guyana, Haïti, Honduras, Jamaïque, Japon, Martinique, Mexique, Montserrat, Île de la Navasse, Paraguay, Pérou, Porto Rico, Saba, Saint-Barthélemy, Saint-Eustache, Saint-Kitts-et-Nevis, Sainte-Lucie, Saint-Martin (partie néerlandaise), Saint-Martin (partie française), Saint-Pierre-et-Miquelon, Saint-Vincent-et-les-Grenadines, Corée du Sud, Suriname, Îles Turques-et-Caïques, États-Unis d'Amérique, Uruguay, US Îles Vierges, Venezuela.

2.13.5. Outre les juridictions énoncées au paragraphe 2, la machine à sous vidéo Fashion TV ne doit pas être proposée dans les territoires suivants : Cuba, Jordanie, Turquie, Arabie saoudite.

2.14. Universal Monsters (Dracula, Creature from the Black Lagoon, Phantoms Curse et The Invisible Man) ne peuvent être joués que dans les territoires suivants : Andorre, Autriche, Arménie, Azerbaïdjan, Biélorussie, Bosnie-Herzégovine, Chypre, Finlande, Géorgie, Allemagne, Grèce, Hongrie, Islande, Irlande, Liechtenstein, Luxembourg, Malte, Moldavie, Monaco, Pays-Bas, Macédoine du Nord, Norvège, Pologne, Russie, Saint-Marin, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Turquie et Ukraine.

2.15. Les jeux d'argent sur Internet peuvent être illégaux dans la juridiction où vous vous trouvez ; le cas échéant, vous n'êtes pas autorisé à utiliser votre carte de paiement pour effectuer cette transaction.

2.16 Il incombe au titulaire de la carte de connaître les lois relatives aux jeux d'argent en ligne dans son pays de domicile.

2.17 Les employés, les anciens employés de prestataires de services et/ou les personnes affiliées ne sont pas autorisés à enregistrer de comptes sur le Site et ne peuvent pas exploiter les services et promotions qui y sont disponibles. Les mêmes règles s'appliquent aux membres de la famille des personnes susmentionnées. La violation de cette règle entraînera la fermeture définitive du compte et les comptes parrainés seront considérés comme frauduleux. Tout gain issu de ces activités sera considéré comme perdu par le titulaire du compte et seul le montant déposé sera restitué au titulaire du compte.

Noms et indicateurs observés : 3. Betify ACCOUNT MANAGEMENT; 3.1. Betify may at its discretion at any time:; -

reject a user's request to create a Betify account;; - block an existing Betify account without notice;; - reject deposits without explanations;.

• demander des documents supplémentaires à tout moment afin de vérifier l'identité du titulaire d'un compte. La Société a le droit de suspendre le compte jusqu'à ce que l'utilisateur fournisse les documents nécessaires ;

• VIP Le gestionnaire est disponible à partir du niveau VIP 10. Toutefois, nous nous réservons le droit de :

• déterminer si un joueur est éligible ou non aux avantages VIP.

• suspendre ou bloquer l'accès aux services de la Société, confisquer les fonds du solde du joueur dans le cas où les mêmes coordonnées de paiement sont utilisées avec un autre compte ;

• stocker et gérer les fonds des utilisateurs conformément aux principes de gestion financière généralement admis pour ces fonds ;

• bloquer un compte Betify, confisquer les fonds ou rejeter les réclamations si le titulaire d'un compte a violé directement ou indirectement la politique d'entreprise de la Société publiée sur le Site ou est pris en flagrant délit ou soupçonné de mener des activités illégales sur Betify (violation d'une loi en vigueur ou d'autres réglementations, des droits d'un tiers) ;

• suspendre ou bloquer l'accès à tout ou partie des jeux, promotions, tirages au sort ou autres services, s'il existe une raison légitime de croire qu'un compte Betify est utilisé, a été utilisé ou sera utilisé pour commettre une fraude ou toute autre activité illégale ;

• suspendre ou bloquer l'accès aux services de la Société, confisquer les fonds s'il existe des raisons de croire qu'un utilisateur triche ou tente de nuire (de quelque manière que ce soit) à la clientèle ou au logiciel Betify ;

• suspendre ou bloquer l'accès au Site s'il existe des raisons de croire qu'un utilisateur utilise AI pour jouer sur le Site ou tente de s'associer à un autre joueur ou à un groupe de joueurs. En s'inscrivant sur le Site, un utilisateur accepte de jouer conformément aux principes du jeu équitable, faute de quoi il disposera d'un avantage incontestable sur les autres joueurs lors d'une partie.

• suspendre ou bloquer en temps utile la participation du titulaire du compte aux Services, confisquer ou saisir les fonds disponibles sur le compte Betify si son titulaire est pris en flagrant délit de triche. Cela peut également se produire si l'administration de Betify a des raisons de croire que le titulaire du compte a utilisé un système (y compris des machines, des robots, des ordinateurs, des logiciels ou tout autre système automatisé) conçu pour contourner ou capable de contourner l'Application Client et/ou le Logiciel.

Noms et indicateurs observés : 3.2. Betify guarantees:; - safe and proper management of user funds;.

• la collecte, le stockage et la gestion des données personnelles des utilisateurs conformément à la loi sur la protection des informations privées ;

• le stockage des fonds des utilisateurs sur un compte bancaire distinct.

3.3. Betify n'est pas un établissement financier et ne facture pas d'intérêts sur les comptes des utilisateurs enregistrés.

3.4. Vous n'êtes pas autorisé à créer plusieurs comptes Betify : un seul compte 1 par personne. Si un utilisateur a violé cette condition, Betify a le droit de bloquer et/ou de supprimer les comptes Betify en double et de confisquer le solde restant.

Tous les bonus des comptes Betify en double seront confisqués.

3.5. Il est interdit de divulguer les données de votre compte à des tiers, de vendre ou de transférer l'accès au compte, ou d'acheter l'accès à un autre compte.

3.6. Il est interdit de transférer des fonds d'un compte à un autre.

Noms et indicateurs observés : 4. RESPONSIBLE GAMING. ACCOUNT SETTINGS; 4.1. Account settings allow an account owner to:.

• bloquer l'accès aux jeux pendant une certaine période.

4.2. Si nous avons des raisons de croire que l'activité de jeu d'un joueur peut avoir un impact négatif sur son bien-être personnel, émotionnel ou financier, Betify peut prendre des mesures de protection appropriées, y compris restreindre l'accès au compte ou le fermer définitivement, afin de favoriser un environnement de jeu sûr et responsable.

4.3. Veuillez noter que le jeu peut créer une dépendance. Si vous êtes préoccupé par le jeu, si vous y consacrez de plus en plus de temps et d'argent, si vous courez après vos pertes ou si vous jouez malgré de graves conséquences dans votre vie, vous pouvez contacter le support technique pour bloquer votre compte.

4.4 Lorsqu'il s'avère qu'un moyen de paiement enregistré sur votre compte est lié à une personne auto-exclue ou autrement soumise à une restriction de Jeu Responsable auprès de nous ou d'une marque partenaire sous la même licence, ou qu'il a déjà été utilisé par une telle personne, nous pouvons fermer votre compte à titre de mesure de protection. Cette décision est prise dans l'intérêt de la sécurité des joueurs et ne constitue pas un constat de faute. Les joueurs concernés peuvent contacter notre équipe de Jeu Plus Sûr s'ils estiment que le lien a été établi par erreur.

Noms et indicateurs observés : 5. ACTIVE AND INACTIVE ACCOUNTS.

5.1. Un compte est considéré comme inactif s'il n'a pas été utilisé pendant plus de 12 mois consécutifs.

Noms et indicateurs observés : 5.2. Betify has the right to suspend or delete accounts if:.

• un compte Betify n'enregistre aucune transaction pendant 12 mois consécutifs (ces comptes sont considérés comme inactifs. Si votre compte est devenu inactif et que nous avons tenté de vous contacter sans réponse, la Société a le droit de supprimer votre compte) ;

• L'administration de Betify a tenté de contacter le propriétaire du compte inactif, mais il n'y a pas eu de réponse / les instructions de paiement nécessaires n'ont pas été respectées.

5.3. Si votre compte a été bloqué ou supprimé et que le solde de votre compte est positif, vous devez contacter le support Betify et, si nécessaire, fournir des informations détaillées afin de résoudre la question du retrait éventuel des fonds restants.

5.4. La Société a le droit de facturer des frais mensuels pour un compte inactif d'un montant de 8 CA$ /mois (ou l'équivalent dans une autre devise).

5.5. Tout solde d'un compte inactif reçu au titre du cashback sera immédiatement annulé.

5.6. Le montant minimum de cashback crédité est de 0.20 EUR / 0.20 CAD. /0.20 USD / 1 BRL. La formule est « (Total des dépôts hebdomadaires - Retraits (y compris en attente) - paris ouverts - solde) x % cashback = montant du Cashback hebdomadaire à créditer le lundi suivant.

Noms et indicateurs observés : 6. CHARGEBACK.

6.1. Conformément aux conditions suivantes, à toute loi, acte réglementaire, politique et disposition des Conditions Générales et sans préjudice pour la Société, Betify se réserve le droit de suspendre temporairement ou de fermer définitivement un compte Betify à la réception d'une demande de rétrofacturation.

6.2. À la réception d'une demande de rétrofacturation, Betify évaluera les risques et les dommages causés à la Société et procédera en conséquence. Une notification concernant les décisions finales prises à l'égard du

compte sera envoyée à l'adresse e-mail indiquée dans le compte du propriétaire.

6.3 Betify se réserve le droit de confisquer ou de saisir tout gain ou solde restant généré sur le compte à la réception d'une demande de rétrofacturation.

Noms et indicateurs observés : 7. DELETE A BETIFY ACCOUNT.

7.1. Le propriétaire du compte peut supprimer son compte à tout moment en envoyant un e-mail au support Betify : accounts@betify.com.

7.2. Afin de restituer les fonds d'un compte bloqué ou supprimé, vous devez contacter le support Betify pour clarifier les détails nécessaires au remboursement.

7.3. Si vous souhaitez supprimer votre compte en raison d'une dépendance au jeu, ou si votre compte a été bloqué par Betify en raison d'activités frauduleuses, vous acceptez de ne jamais créer de nouveau compte sur ce Site Web. La Société n'est pas responsable des pertes que vous pourriez subir après l'ouverture d'un nouveau compte. Nous nous réservons le droit de supprimer à tout moment un compte enfreignant ces conditions.

7.4. Vous ne pouvez supprimer votre compte que si vous ne disposez pas de fonds sur le solde et/ou s'il n'y a aucune demande de retrait en cours de traitement.

7.5. Si un joueur ferme son compte de casino en raison de « problèmes de jeu » / « perte de maîtrise du jeu » / « dépendance au jeu », dans ce cas, il est interdit au joueur de jouer sur les sites des partenaires du casino, qui sont indiqués dans la licence de ce casino.

7.6. Le joueur s'engage à ne pas ouvrir de nouveau compte. Le casino n'est pas responsable de l'ouverture par vous d'un nouveau compte ni des pertes que vous pourriez subir après l'ouverture d'un nouveau compte. Nous nous réservons le droit de fermer à tout moment un compte créé en violation de ces règles.

Noms et indicateurs observés : 8. DEPOSIT RULES.

8.1. Toute transaction financière (rechargement du solde / transfert d'argent, etc.) via un compte Betify peut être effectuée à tout moment à l'aide d'une Institution financière ou d'un prestataire de services de paiement.

- La méthode, les conditions, la disponibilité et la durée des transactions monétaires sur le compte dépendent du temps nécessaire à l'exécution de ces transactions, ainsi que du pays de résidence de l'utilisateur et de l'institution financière utilisée pour ces transactions.

8.2. Betify a le droit de refuser une transaction si un titulaire de compte n'a pas fourni suffisamment de preuves pour prouver son identité, son âge, sa localisation et sa capacité de paiement.

8.3. Betify transfère tous les fonds reçus d'un titulaire de compte sur son compte Betify. Tous les fonds des utilisateurs sont conservés sur un compte bancaire distinct de celui de la Société.

Noms et indicateurs observés : 8.4. An account owner can:.

- déposer des fonds sur son compte Betify en utilisant uniquement sa carte de crédit personnelle ou son compte personnel ouvert auprès d'une institution financière ou de ses licenciés ;
- il est interdit de donner accès au compte à des tiers, y compris pour effectuer des dépôts ou retirer des fonds. Un titulaire de compte accepte que son compte soit réservé à son usage personnel ;
- un titulaire de compte n'est pas autorisé à transférer des fonds de son compte à d'autres joueurs ou inversement.
- un titulaire de compte est seul responsable du respect des obligations ci-dessus.

8.5. Betify a le droit de refuser un pari si le nom du titulaire du compte depuis lequel les fonds sont transférés

diffère de celui indiqué dans les informations personnelles/coordonnées du titulaire du compte et s'il n'y a pas de preuves suffisantes que ce compte appartient réellement au titulaire du compte.

8.6. Betify n'interfère pas avec le solde d'un titulaire de compte Betify sauf si cela est nécessaire pour :

• débiter un compte Betify pour un pari effectué, à effectuer ou sur le point d'être effectué par son titulaire pendant une partie ;

Noms et indicateurs observés : - initiate a chargeback by request of a Betify account owner;.

• payer les frais bancaires de base pour les dépôts et les retraits.

8.7. Le solde de votre compte Betify peut devenir négatif si vous avez envoyé une demande de rétrofacturation à une institution financière et qu'elle a été approuvée.

8.8. Si un titulaire de compte demande le retrait de fonds qu'il a déposés ou reçus de la Société en tant qu'argent réel, mais jamais utilisés dans des jeux, Betify rejettera cette demande afin de prévenir le blanchiment d'argent.

8.9. Betify a le droit de déterminer le montant maximal et minimal de dépôt en fonction du mode de paiement choisi par un utilisateur.

8.10. Certains pays peuvent interdire les jeux d'argent et classer les jeux d'argent comme illégaux. Si vous êtes résident de ces pays, veuillez cesser immédiatement d'utiliser le Site Web. Les utilisateurs sont responsables de leurs actions ou de leur conduite sur le Site Web conformément aux lois applicables.

8.11. Betify interdit l'utilisation du Site Web à des fins de blanchiment d'argent. La Société a le droit de bloquer toute transaction suspecte et d'en informer les autorités compétentes.

8.12. Betify s'engage à vérifier les transactions de tous les utilisateurs afin de prévenir le blanchiment d'argent.

8.13. Un utilisateur est entièrement responsable du paiement et de l'exécution des vérifications fiscales nécessaires, ainsi que du paiement de tous les impôts nécessaires associés aux gains, aux prix, à son compte et à ses activités sur le Site Web.

8.14. Un utilisateur confirme qu'il est le propriétaire légitime de l'argent qu'il dépose et que cet argent n'est entaché d'aucune illégalité et ne provient d'aucune activité ou source illégale. Un utilisateur s'engage à n'utiliser dans le Casino que les fonds obtenus légalement.

8.15. Lorsque vous utilisez les services G2A Pay fournis par G2A.COM Limited (ci-après dénommé le « fournisseur de services G2A Pay ») pour effectuer un achat sur notre site web, la responsabilité de votre achat est d'abord transférée à G2A.COM Limited avant d'être livrée à vous. G2A.COM devient Marchand officiel de votre achat. Le fournisseur de services G2A Pay assume la responsabilité principale, avec notre assistance, du paiement et du support client lié au paiement. Les conditions entre le fournisseur de services G2A Pay et les clients qui utilisent les services de G2A Pay sont régies par des accords distincts qui peuvent être consultés sous le lien et ne sont pas soumises aux Conditions du présent site web.

8.16. Afin de procéder à la transaction de paiement, vous confiez temporairement à G2A.COM l'objet de la transaction, et G2A.COM assume la responsabilité du produit et du traitement de la transaction.

8.17. En ce qui concerne les clients effectuant des achats via le paiement du prestataire de services G2A Pay, (i) la Politique de confidentialité du prestataire de services G2A Pay s'applique à tous les paiements et doit être consultée avant tout achat, et (ii) la Politique de remboursement du prestataire de services G2A Pay s'applique à tous les paiements, sauf avis expressément fourni par le fournisseur concerné aux acheteurs à l'avance. En outre, l'achat de certains produits peut également exiger que les acheteurs acceptent un ou plusieurs Contrats de licence utilisateur final (ou « CLUF ») qui peuvent inclure des conditions supplémentaires fixées par le fournisseur

du produit plutôt que par Nous ou par le prestataire de services G2A Pay. Vous serez lié par tout EULA que vous acceptez.

8.18. Vous êtes responsable de tous les frais, taxes ou autres coûts associés à l'achat et à la livraison de vos articles résultant des frais imposés par votre relation avec les prestataires de services de paiement ou des droits et taxes imposés par vos autorités douanières locales ou tout autre organisme de réglementation. En outre, des frais peuvent être facturés dans une devise différente de celle utilisée par votre compte.

8.19. Pour les demandes de service client ou les litiges, Vous pouvez nous contacter par e-mail à support@betify.com

8.20. Les questions relatives aux paiements effectués via le paiement du prestataire de services G2A Pay doivent être adressées à paymentissue@g2a.com

8.21. Dans la mesure du possible, nous travaillerons avec vous et/ou tout utilisateur vendant sur notre site Web, pour résoudre tout litige découlant de votre achat.

8.22. Veuillez noter que l'utilisation d'une carte de crédit tierce n'est pas recommandée. Par conséquent, afin de lutter contre le blanchiment d'argent et de garantir une sécurité maximale à nos joueurs : Betify se réserve le droit de bloquer le compte pendant 48 heures et de demander des documents.

Noms et indicateurs observés : 9. WITHDRAWAL POLICY.

9.1. Le retrait du compte de jeu peut être effectué de toute manière disponible sur le site du Casino au moment du rechargement.

9.2. Toutes les demandes de retrait sont traitées par le service financier dans les 24-48 heures suivant la vérification réussie de l'identité et du compte, du lundi au vendredi, 09:00-17:00 (GMT+1).

La réponse au remboursement dans chaque cas ci-dessous est effectuée dans un délai de 3 jours (72 heures) après réception de la demande de remboursement correspondante du Joueur.

Noms et indicateurs observés : When verifying your account you must provide the following documents:.

• copie couleur de votre passeport ou carte d'identité avec date d'expiration valide ;

• copie couleur de la facture de services publics (datant de moins de 3 mois), indiquant clairement le nom et l'adresse de résidence ;

Nous pouvons occasionnellement demander des documents ou des détails supplémentaires concernant votre compte ou tout dépôt effectué par vous, tels que des selfies, des preuves de cartes ou autres.

• Betify n'est pas responsable du non-respect des conditions de retrait pour des raisons techniques indépendantes de la volonté du Casino.

• Betify a le droit de déterminer ses propres conditions de paiement et de retrait ainsi que le montant maximal et minimal de retrait pour chaque procédure, qui peuvent différer selon le mode de retrait, le statut du compte et d'autres facteurs possibles affectant le processus de retrait.

• Vous pouvez retirer au maximum €1,000 par transaction (ou le montant équivalent dans la devise de votre compte), au maximum €3,000 par jour et au maximum €20,000 (ou le montant équivalent dans la devise de votre compte) sur 30 jours, sauf si nous avons convenu d'un montant plus élevé.

9.2.1. Tous les documents demandés par notre service financier, nécessaires à la vérification de votre compte, doivent être envoyés par e-mail à : kyc@betify.com.

9.3. Betify peut, à sa discrétion, choisir un prestataire de services de paiement pour exécuter certaines procédures

concernant les dépôts, la retenue et la gestion des fonds et/ou pour faciliter le processus de retrait depuis les comptes Betify.

- demander un retrait de fonds de son compte Betify uniquement vers son compte personnel ouvert auprès d'une institution financière ou de ses licenciés ;
- le montant minimal de retrait est de €50 équivalent dans une autre devise, pour les cartes bancaires et de €50 ou équivalent dans une autre devise, pour les autres modes de paiement ;
- le retrait ne peut être effectué que par le même moyen exact que celui que vous avez utilisé pour ajouter des fonds à votre compte. Par conséquent, vous devez vous assurer que les coordonnées de paiement répondent aux exigences du système de paiement concerné. Si un système de paiement n'est pas disponible pour le retrait pour quelque raison que ce soit, le Casino a le droit de choisir une méthode de retrait à sa seule discrétion ;
- Le Casino a le droit de déterminer ses propres conditions de paiement et de retrait ainsi que le montant maximal et minimal de retrait pour chaque procédure, qui peuvent varier selon la méthode de retrait, le statut du compte et d'autres facteurs susceptibles d'affecter le processus de retrait.
- Si le montant des paris issus du solde réel du joueur au moment de la demande de retrait est inférieur à trois fois le dépôt, la Société a le droit de retenir une commission pouvant atteindre 10 % du montant du retrait. La commission est déduite du solde réel du joueur.
- Le service financier a le droit de refuser un retrait si les fonds déposés n'ont pas été misés une fois.
- Le titulaire du compte est entièrement responsable de fournir à l'administration de Betify des coordonnées de paiement exactes afin de demander des retraits ou des remboursements.
- Les bonus de chasse peuvent inclure (sans s'y limiter) le fait de déposer uniquement pour profiter des offres promotionnelles.

-Il est interdit de pratiquer la « chasse aux bonus » si le joueur a un bonus de mise actif (ouvrir en même temps tous les tours gratuits accumulés sur les différents jeux).

- Si des demandes de retrait sont soumises avec différents IBAN, Betify se réserve le droit de les refuser. Un seul IBAN par client est autorisé.
- Si le joueur a déposé à la fois en crypto-monnaies et par carte de crédit, il lui sera demandé d'effectuer au moins un retrait sur son compte bancaire avant de pouvoir retirer en crypto-monnaies.

9.4. Le retrait est effectué par transfert de fonds sur le compte bancaire du titulaire d'un compte Betify, s'il en a fait la demande. Betify a le droit de limiter le retrait maximal par compte Betify.

Noms et indicateurs observés : 9.5. In order to withdraw funds, you must perform the following steps:; - Select Withdraw funds in the appropriate section of your Betify account;; - Choose a suitable withdrawal method;.

- Il peut vous être demandé de fournir les données personnelles nécessaires pour confirmer votre identité, la propriété du compte et le montant requis pour le retrait ;
- Après avoir cliqué sur le bouton « Confirmer », vous verrez une notification confirmant la demande de retrait ;
- Le retrait ne peut être effectué qu'avec exactement la même méthode que celle que vous avez utilisée pour ajouter des fonds à votre compte. Des restrictions peuvent s'appliquer aux retraits. Betify peut exiger des informations supplémentaires pour confirmer votre identité et le compte à créditer (selfie avec passeport / carte de crédit ou de débit, etc.).

9.6. Betify se réserve le droit de facturer des frais de traitement pour les retraits.

9.7. Afin de respecter la réglementation AML, nous appliquons ce que l'on appelle une « Politique de circuit fermé » en matière de retrait de fonds. Cela signifie que si vous avez déposé sur votre compte joueur en utilisant un mode de paiement, vous devrez retirer vers ce même mode de paiement.

9.8 Dispositions relatives aux conséquences en cas de plantage et d'abandon de parties.

9.9 Dispositions relatives aux règles de conduite dans le Chat en direct.

Noms et indicateurs observés : 10. REFUND POLICY.

10.1. Si des achats par Carte de Crédit sont considérés comme présentant un risque inacceptable pour des raisons de sécurité ou juridiques, que ce soit par nos processeurs de paiement ou par le Casino, nous initierons des remboursements pour toutes ces transactions sur la Carte de Crédit, et informerons toutes les autorités et parties compétentes.

Noms et indicateurs observés : 11. Anti-Money Laundering Policy.

Dès que le Joueur ouvre un compte chez Betify Casino, le Joueur accepte de respecter toutes les règles et réglementations relatives à la lutte contre le blanchiment d'argent en vigueur. En bref, le Joueur s'engage à ne pas utiliser de fonds qui sont, de quelque manière que ce soit, le produit d'un crime.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser les services de Betify Casino de quelque manière que ce soit directement ou indirectement associée au blanchiment d'argent.

Si le joueur ne respecte pas ces règles et règlements, alors Betify Casino peut suspendre le compte du joueur dans l'attente d'une enquête.

Noms et indicateurs observés : Registration of Players.

La procédure d'enregistrement des joueurs est prévue dans les Termes et Conditions.

Avant toute ouverture d'un compte, les joueurs doivent s'enregistrer, ce qui implique la fourniture de détails exacts à Betify Casino. Il incombe au joueur de fournir immédiatement à Betify Casino des informations actualisées pour toute information / documentation fournie lors de l'ouverture initiale du compte. Betify Casino a la discrétion de vérifier la solvabilité d'un joueur auprès de tiers ayant précédemment fourni des informations sur le joueur.

Lors de l'inscription, le joueur doit remplir toutes les informations demandées, et il incombe au joueur de s'assurer que les informations fournies sont complètes et exactes.

Betify Casino se réserve le droit d'effectuer des procédures de vérification. Si Betify Casino soupçonne que le Joueur a fourni de fausses informations, nous sommes en droit de fermer et de bloquer l'accès du Joueur au Compte.

Il est de la responsabilité du Joueur d'informer Betify Casino de toute mise à jour ou modification de ses informations.

Si Betify Casino apprend qu'une personne a fourni de fausses informations, nous annulerons immédiatement l'inscription de cette personne en tant que Joueur auprès de Betify Casino et fermerons son Compte.

Aucune personne de moins de dix-huit ans (ou de l'âge de la majorité applicable dans la juridiction de cette personne) ne peut être enregistrée en tant que Joueur et tout fonds déposé ou tout argent gagné par ces personnes sera confisqué au profit de l'Autorité de réglementation.

Le Casino Betify doit, toujours, tenir une liste en ligne sécurisée de tous les Joueurs enregistrés. Un même individu ne peut enregistrer qu'un seul Compte auprès du Casino Betify et les pratiques de comptes multiples sont

strictement interdites.

Noms et indicateurs observés : Anonymous Accounts.

Le Casino Betify ne doit pas ouvrir de Comptes anonymes ou de Comptes sous des noms fictifs tels que le véritable bénéficiaire effectif ne soit pas connu.

Noms et indicateurs observés : Examination of transactions.

Betify Casino se réserve le droit de surveiller toutes les transactions afin de prévenir le blanchiment d'argent. En outre, Betify Casino se réserve le droit d'examiner avec une attention particulière, et dans la mesure du possible, l'origine et l'objet de toute transaction complexe ou importante et de toute transaction particulièrement susceptible, par sa nature, d'être liée au blanchiment d'argent ou au financement du terrorisme.

Noms et indicateurs observés : Payments of winnings.

Dans tous les cas, Betify Casino se réserve le droit de suspendre une demande de retrait dans l'attente de la vérification de l'identité, de l'âge et de la localisation du Joueur.

Les paiements des gains ou les remboursements sont renvoyés par le même canal que celui utilisé par le Joueur pour effectuer le transfert initial. Lorsque cela n'est pas possible, le Joueur est invité à fournir un canal alternatif accompagné d'une preuve suffisante que ce canal est bien lié au Joueur. Il appartient à la seule discrétion du Betify Casino de déterminer si la preuve fournie par le Joueur est suffisante ou non. Betify Casino peut, à sa seule discrétion et conformément aux règles de conformité en matière de licence et à une évaluation interne des risques, exiger qu'un premier paiement de gains au Joueur soit effectué par virement bancaire dans le but de compléter les contrôles de vérification KYC.

Tous les retraits des Joueurs doivent être rigoureusement vérifiés conformément à nos procédures de gestion des paiements avant d'être traités. Lorsqu'il devient évident qu'un Joueur n'a jamais eu l'intention d'exercer une quelconque activité de pari avec nous, le Joueur doit être informé que les fonds ne seront pas traités tant que son identité, son âge et son lieu de résidence n'auront pas été prouvés au-delà de tout doute et/ou qu'une période d'au moins trois mois ne se sera pas écoulée depuis le dépôt.

Lorsqu'un joueur tente d'obtenir un avantage injuste au casino, le casino prendra des mesures, y compris la confiscation des gains et des fonds de bonus. Pour rappel, l'abus de bonus est une pratique strictement interdite au sein du casino en ligne.

Veuillez noter que cela inclut des stratégies telles que le « Martingale », le « Reverse Martingale » et des stratégies similaires visant à augmenter les mises en cas de perte.

Noms et indicateurs observés : Acceptance of wager.

Betify Casino n'accepte pas de pari d'un Joueur à moins qu'un Compte n'ait été établi au nom du Joueur et que des fonds adéquats ne soient présents sur le Compte pour couvrir le montant du pari ; et que les fonds nécessaires pour couvrir le montant du pari ne soient fournis d'une manière approuvée.

Noms et indicateurs observés : AML Procedures; To reduce the possibility that our operation is used to launder money:.

Seuls les paris d'individus connus sont acceptés.

Les dépôts ou retraits en espèces ne sont pas acceptés.

Nous nous réservons le droit de limiter les paris sans préavis.

L'activité de paris sera surveillée afin de détecter les schémas irréguliers.

Toutes les demandes de retrait seront vérifiées manuellement afin de garantir que les retraits sont toujours versés, lorsque cela est possible, sur le même compte que celui utilisé pour le dépôt.

Les joueurs qui ont déposé mais n'ont placé aucun pari, ou qui n'ont effectué un dépôt que pour recevoir des tours gratuits, ne peuvent retirer aucun argent de leur compte de casino.

Un joueur doit toujours avoir placé au moins le montant de son dépôt en paris avant de pouvoir retirer l'argent.

Betify Casino ne procédera à aucun paiement entraînant un gain supérieur à deux mille euros (€2000) sur une période de 24 heures, ni à aucun paiement entraînant un montant supérieur à deux mille trois cents euros (€2300) cumulé sur l'ensemble des paiements demandés par un joueur depuis son inscription, retiré du compte d'un joueur au profit d'un joueur, tant que l'identité, l'âge et le lieu de résidence du joueur n'ont pas été vérifiés.

Betify Casino ne peut pas accepter d'espèces de la part des joueurs et les fonds ne peuvent être reçus des joueurs que par l'une des méthodes suivantes-

Noms et indicateurs observés : i. credit cards;; ii. debit cards;; iii. bank transfer;.

iv. portefeuilles électroniques.

Noms et indicateurs observés : Reporting to authorities.

Betify Casino se réserve le droit de signaler toute transaction suspecte aux autorités compétentes.

Noms et indicateurs observés : 12. DISCLAIMER OF LIABILITIES.

12.1. L'utilisateur est entièrement responsable de toute activité entreprise sur son compte Betify, y compris la participation aux jeux. Le site web et les jeux sont fournis sans aucune garantie, expresse ou implicite.

Noms et indicateurs observés : 12.2. The company, its directors, employees, partners, service providers:.

- ne garantissent pas que le logiciel ou le site web sont conformes aux finalités auxquelles ils peuvent être utilisés ;
- ne garantissent pas que le logiciel et le site web ne comportent pas et ne comporteront pas d'erreurs ;

Noms et indicateurs observés : - do not guarantee that the Websites and Games will be smooth accessible;.

- ne sont pas responsables de toute perte, coût, dépense ou dommage, qu'il soit direct, indirect, spécial, consécutif, accessoire ou autre, découlant de votre utilisation des sites web ou de votre pratique des jeux.

12.3. Vous acceptez de respecter la sécurité de l'entreprise, de ses dirigeants, employés, partenaires et prestataires de services et de les protéger de tout coût, dépense, perte, dommage, réclamation et responsabilité, quelle qu'en soit la cause, pouvant découler de votre utilisation du site web ou de votre participation aux jeux.

Noms et indicateurs observés : 13. COLLUSION, CHEATING, FRAUD AND CRIMINAL ACTIVITY.

13.1. Concernant l'entreprise et pendant l'utilisation des services fournis par Betify, il est interdit aux utilisateurs de :

Noms et indicateurs observés : - abusing of bonuses or other promotions;.

- utiliser des facteurs et influences externes déloyaux sur le résultat du jeu (souvent appelé triche) ;

Noms et indicateurs observés : - using unfair advantages;; - opening and using any extra Duplicate Accounts;.

- La mise en œuvre d'activités frauduleuses et criminelles (telles que définies au paragraphe 11.4) constitue des « Pratiques interdites » et n'est pas autorisée. Betify prendra toutes les mesures raisonnables pour prévenir et détecter ces pratiques et pour identifier les joueurs concernés si elles se produisent.

13.2. Vous acceptez de ne pas participer à toute forme de Pratique Interdite ni d'y être associé dans le cadre de votre accès aux Services ou de leur utilisation. Vous êtes responsable de l'équité de votre processus de jeu. Vous acceptez également de signaler à l'administration de Betify les tentatives de collusion, de prise d'un avantage déloyal ou de conduite d'activités criminelles par d'autres joueurs si vous en avez connaissance.

Noms et indicateurs observés : 13.3. In the case, if:.

- nous avons de solides raisons de croire que vous avez pris part à toute forme de Pratique Interdite ou que vous y avez été associé (toute fraude, tricherie, collusion et autre Pratique Interdite) ;
- vous avez placé des paris ou joué à des jeux en ligne avec tout autre fournisseur de services de jeux d'argent en ligne et, à la suite de votre activité sur ces services, vous avez été soupçonné de prendre part à une Pratique Interdite ou à toute autre activité irrégulière ;
- vous avez effectué un « rétrofacturation » ou contesté l'un des achats ou dépôts que vous avez effectués sur votre compte ;
- vous êtes classé comme failli ou faites l'objet de procédures analogues n'importe où dans le monde.

Betify a le droit de retenir tout ou partie du solde, de récupérer sur le compte le montant de tout dépôt, paiement, bonus ou gain, si nous avons des raisons de croire qu'ils ont été affectés par l'un des paragraphes mentionnés ci-dessus.

13.4. Par « pratique frauduleuse », nous entendons toute activité frauduleuse qui est/était mise en œuvre par vous ou par toute autre personne (ou même groupe de personnes), qui l'a fait en utilisant votre nom et votre compte ou qui agit en collusion avec vous.

Noms et indicateurs observés : 13.4.1. Fraudulent practice includes:; - fraudulent activities related to charge-backs and rake-back;.

- l'utilisation d'une carte de crédit ou de débit volée, clonée ou autrement non autorisée, comme source de fonds ;
- la collusion du Titulaire du Compte avec d'autres utilisateurs pour obtenir un avantage déloyal (y compris par le biais de programmes de bonus ou d'incitations similaires que nous proposons) ;
- tenter d'utiliser des informations fausses ou trompeuses lors de l'enregistrement du compte ;
- tout acte illégal dans toute juridiction applicable, que vous avez accompli ou tenté d'accomplir. La pratique frauduleuse inclut également les actes déloyaux ou ceux qui ont été commis afin de nous frauder et de contourner toute restriction contractuelle ou légale (que cet acte nous cause ou non un dommage/préjudice réel).

Noms et indicateurs observés : 13.4.2. Unfair advantage includes (but is not limited by):.

- l'exploitation d'un défaut, d'une faille ou d'une erreur dans notre logiciel ou dans le logiciel de tout tiers, si vous l'avez exploitée pour obtenir un avantage ;
- l'utilisation de joueurs automatiques (« bots ») ou d'autres logiciels ou systèmes d'analyse de tiers visant à prévoir les résultats de jeu ou à les influencer ;
- l'exploitation par vous d'une erreur sur le Site Web ou d'une erreur dans les Conditions Générales afin d'en tirer un avantage à votre profit ou au détriment de nous-mêmes ou de tout tiers.

13.4.3. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'abus de bonus pouvant entraîner la confiscation des gains (mais sans s'y limiter) :

-reporter des manches de jeu dans n'importe quel jeu, y compris les tours gratuits et les fonctionnalités de bonus,

à un moment ultérieur où vous n'avez aucune exigence de mise ;

-laisser de grosses mises sur la table, par exemple au blackjack, et revenir au jeu après que les exigences de mise du bonus ont été remplies ;

Noms et indicateurs observés : abusing of sports odds below 1.30; using martingale or betting patterns on red and black on roulette tables.

-jouer à des jeux avec de l'argent de bonus pour augmenter la valeur en jeu de build, perdre les fonds du bonus, puis encaisser la valeur accumulée pendant le jeu en argent réel ;

-utiliser des stratégies qui tirent parti de tout bug ou défaillance logicielle, une violation des Conditions Générales d'un bonus, des tours gratuits ou de toute autre de nos offres promotionnelles ;

De plus, Betify peut également, en cas de comptes en double (à des fins d'abus de bonus ou de tricherie) :

-Annuler le bonus reçu par le Titulaire du Compte et annuler tout gain issu de ce bonus ;

Noms et indicateurs observés : -Block the bonus offer for the Account Holder;; -Block an access to particular products;.

-Bloquer la participation du Titulaire du Compte à toute future offre promotionnelle ;

-Bloquer immédiatement le compte du Titulaire du Compte.

13.4.4 Le fait de déposer des montants dans le seul but de réclamer des bonus et de miser les gains combinés du dépôt et du bonus à des cotes inférieures à 1.30 peut être considéré comme une stratégie de rollover accéléré, susceptible d'entraîner des limitations de bonus.

Noms et indicateurs observés : TERMINATION OF THE TERMS OF USE CLOSURE AND TERMINATION BY YOU.

14.1. Si vous demandez la fermeture de votre compte, le service concerné peut prendre jusqu'à 48 heures pour la traiter. Veuillez noter que tout montant que vous déposez et perdez entre-temps ne sera pas remboursable.

Noms et indicateurs observés : 14.2. In request for closure of the account you may mention:; - the objective of your request (closure of the account);.

- la raison de votre décision (en particulier si vous allez fermer votre compte en raison de préoccupations concernant le niveau de Votre utilisation des Services. Nous répondrons à votre demande après l'avoir reçue. Il y aura une confirmation de fermeture du compte et la date à laquelle cette fermeture prendra effet. Le Titulaire du compte, pour sa part, s'engage à continuer d'assumer la responsabilité de toute activité sur Votre Compte jusqu'à ce que cette fermeture ait été effectuée par nous (point auquel les Conditions d'utilisation prendront fin).

14.3. Betify se réserve le droit de retenir tout fonds sur votre compte pendant sa fermeture ou après celle-ci. Les fonds peuvent être retenus si :

Noms et indicateurs observés : - there is a debt to us or any other Third side (related to your account);.

- nous vous soupçonnons de collusion, de tricherie, de fraude, de blanchiment d'argent ou d'autres activités criminelles.

14.4. Dans certains cas, nous pouvons rouvrir votre compte après sa fermeture, si vous nous avez demandé de le faire à nouveau. Pour rouvrir le compte, nous utiliserons les informations sur votre identité et vos méthodes de paiement qui ont été mentionnées dans votre précédent compte (fermé). Les Conditions d'utilisation seront en vigueur à la date d'une telle réouverture et tout droit antérieur (y compris, mais sans limitation, aux bonus ou aux gains conditionnels) ne sera plus valable.

Noms et indicateurs observés : CLOSURE AND TERMINATION BY US.

14.5. Betify, de son côté, se réserve le droit de fermer votre compte à tout moment et de mettre fin aux Conditions d'utilisation et de vous envoyer un avis écrit à ce sujet en utilisant les coordonnées figurant dans votre compte. En cas d'une telle résiliation par nous, nous rembourserons le solde de Votre Compte dès que raisonnablement possible après une demande de Votre part.

14.6. Dans ce cas, si nous devons fermer votre compte en raison d'une collusion, d'une tricherie, d'une fraude, d'un blanchiment d'argent, d'autres activités criminelles ou d'une violation des Conditions d'utilisation, qui nous a causé un préjudice ou à tout autre tiers, le solde de votre Compte ne sera pas remboursable et sera réputé perdu.

Noms et indicateurs observés : SUSPENSION BY US.

14.7. Betify se réserve le droit de suspendre votre compte dans les circonstances expressément énoncées dans les Conditions d'utilisation. Si la suspension de votre compte a pris effet :

- toutes les activités utilisant le compte suspendu seront également suspendues (y compris les dépôts, les retraits, les paris ou le jeu). L'utilisateur pourra à nouveau utiliser son compte le jour où nous activerons son compte ;

Noms et indicateurs observés : - any bonuses or contingent winnings will not be credited to the account;.

- nous examinerons la raison qui nous a contraints à suspendre votre compte. Nous nous efforcerons de résoudre ce problème dans un délai raisonnable afin que le compte puisse être réactivé ou fermé si nécessaire.

14.8. Betify se réserve le droit, à sa propre discrétion, d'annuler tout gain, de confisquer tout solde (gains et dépôts) de votre compte Betify, d'annuler tout pari, de résilier l'Accord et de suspendre pour le Titulaire du Compte l'utilisation des Services ou de désactiver son compte si :

- il existait de solides raisons de croire que vous avez dissimulé / interféré / pris des mesures pour dissimuler ou interférer de quelque manière que ce soit avec l'adresse IP de tout Appareil utilisé pour accéder à notre Site (comme l'utilisation d'un réseau privé virtuel « VPN ») ;
- nous avons un motif raisonnable de soupçonner que le Titulaire du Compte a utilisé des documents falsifiés (photos, documents scannés, captures d'écran, etc.) pendant le processus de vérification ou à tout autre moment où l'Accord est actif ;
- vous êtes soupçonné par nous d'abus de bonus ou simplement de tentative d'abus de bonus (seul ou au sein d'un groupe en collusion) ;
- vous êtes soupçonné de toute activité frauduleuse, de collusion, de truquage ou d'autres activités illégales concernant Betify ou tout autre tiers ;
- nous avons de bonnes raisons de croire que vous utilisez des méthodes ou techniques assistées par logiciel ou des dispositifs matériels pendant votre processus de jeu avec les services fournis par Betify.

14.9. En cas de violation des règles lors de l'utilisation du site et de ses services, ou en cas de suspicion de fraude et d'autres actions illégales de la part du joueur, l'Opérateur a le droit de fermer le compte de jeu existant du joueur et d'envoyer un message au joueur concernant la fermeture du compte. En ce qui concerne tout mode alternatif de résolution des litiges, l'administration de Betify est prête à fournir les informations nécessaires indiquant les raisons aux tiers impliqués dans la résolution du litige.

- Si l'administration de Betify décide de fermer le compte de l'utilisateur ou si l'utilisateur prend lui-même cette décision et envoie une demande appropriée au service clientèle de Betify, le solde total sera versé, sauf si l'utilisateur est soupçonné d'activités illégales et/ou interdites (par exemple, arbitrage, etc.).

Noms et indicateurs observés : 15. ACCESS TO THE SERVICES AND USAGE OF THEM.

15.1. Vous assumez la responsabilité de la qualité et de la vitesse de la connexion Internet qui vous est fournie. Vous êtes également responsable de la qualité des réseaux de télécommunications, de tous vos dispositifs d'accès et de tous les équipements que vous devez utiliser pour accéder aux Services. Nous ne serons en aucun cas responsables des pertes ou dommages qui vous seraient causés à la suite de problèmes techniques liés à la connexion Internet, aux réseaux de télécommunications, à votre dispositif d'accès ou à tout autre équipement que vous avez utilisé pour accéder aux Services. Betify n'est pas responsable et ne garantit pas la compatibilité des services que nous fournissons avec un quelconque logiciel ou matériel tiers particulier (y compris tout programme externe utilisé pour prévoir les résultats du jeu ou influer sur ceux-ci).

15.2. L'utilisation des Services fournis par Betify à des fins diffamatoires, injurieuses, obscènes, illégales, de nature raciste, sexiste ou autrement discriminatoire est strictement interdite. Les utilisateurs ne doivent pas non plus utiliser de langage ou d'images injurieux ou agressifs, jurer, menacer, harceler ou maltraiter toute autre personne (y compris les autres utilisateurs et l'administration de Betify).

15.3. Vous acceptez de n'utiliser le Site Web qu'à des fins de divertissement personnel. Il est interdit de fournir un accès au Site Web ou de le reproduire, ou toute partie de celui-ci, sous quelque forme que ce soit sans notre consentement exprès, y compris en créant des liens vers celui-ci.

15.4. Vous êtes responsable de tout contenu que vous téléchargez sur le Site Web. Si vous téléchargez un tel contenu sur le Site Web, vous garantissez que :

- vous avez obtenu toutes les approbations, consentements, licences et autorisations nécessaires pour obtenir ce contenu et le télécharger sur le Site Web ;
- la reproduction de ce contenu ne portera pas atteinte au droit d'auteur, à la marque, aux informations confidentielles ou à tout autre droit de propriété intellectuelle de tout tiers ;
- le contenu téléversé ne comprendra aucun élément qui enfreindrait le paragraphe 12.2 et le paragraphe 12.3 ;
- le contenu téléversé est conforme à toutes les lois et réglementations (y compris, en particulier, celles relatives à la protection des données et à la vie privée) ;
- l'Opérateur a le droit d'utiliser le contenu téléversé à sa propre discrétion.

15.5. Vous téléversez tous les éléments sur le Site à vos propres risques. Vous êtes responsable de tous les risques pouvant être causés par le téléversement de contenu. Betify n'est pas responsable des conséquences et des résultats (toute perte de données ou autre dommage) causés par un tel téléversement.

15.6. S'il existe de solides raisons de croire que votre téléversement de contenu (ou votre utilisation du Site en général) enfreint l'un des paragraphes 12.2, 12.3, 12.4 ou 12.5, Betify se réserve le droit de retirer immédiatement du Site tout contenu litigieux, sans aucun préavis ni explication.

Noms et indicateurs observés : 16. CHANGES OF THE WEBSITE.

16.1. Nous nous réservons le droit, à notre seule discrétion, de modifier ou d'amender tout produit ou service (y compris toute politique tarifaire) disponible via le Site Web. Des modifications peuvent être apportées à tout moment, mais sans préjudice des parties et/ou paris déjà en cours au moment de cet amendement. Nous pouvons périodiquement limiter votre accès à certaines parties du Site Web afin d'en assurer la maintenance / d'y apporter des modifications / d'amender tout jeu ou produit fourni par le Site Web.

16.2. Le Freebet doit être joué dans son intégralité et doit être placé sur un seul pari uniquement.

Noms et indicateurs observés : 17. THIRD-PARTY SOFTWARE.

17.1. Un logiciel peut être nécessaire à télécharger et à installer sur votre Appareil d'accès pour rendre l'utilisation du Site Web possible pour vous. Les logiciels peuvent inclure (mais sans s'y limiter) : les applications pour Appareil d'accès, nos produits Casino à télécharger, toute application promotionnelle, marketing ou fonctionnelle, produits et logiciels.

17.2. Dans de telles circonstances, il peut vous être demandé de conclure un accord distinct avec le propriétaire ou le concédant de licence dudit Logiciel concernant Votre utilisation de celui-ci (un « Accord de Logiciel Tiers »). Dans ce cas, si l'accord tiers contredit les Conditions d'utilisation, les Conditions d'utilisation prévaudront.

17.3. Il est de votre responsabilité de vous assurer que tout Logiciel est téléchargé sur votre appareil d'accès d'une manière compatible avec la configuration spécifique de votre propre appareil d'accès. Nous ne sommes pas responsables des dommages causés à votre appareil, qui peuvent résulter du téléchargement de tout logiciel tiers.

17.4. Toute application, qui est téléchargée ou installée sur Votre Appareil d'accès, doit être conforme non seulement à l'accord entre vous et le fournisseur de cette application, mais elle doit également être conforme à l'accord entre vous et Betify.

Noms et indicateurs observés : 18. IT FAILURE.

Si des problèmes surviennent avec le logiciel ou le matériel que nous utilisons pour fournir les Services, nous prendrons toutes les mesures raisonnables pour remédier au problème dès que raisonnablement possible. Si le problème technique entraîne l'interruption du processus de jeu (dans le cas où vous avez perdu votre progression et où le jeu ne peut pas être redémarré exactement à la même position), nous traiterons chaque cas individuellement et de manière équitable (y compris la possibilité de rétablir le solde du compte de l'utilisateur, de récupérer le dernier pari ou jeu, etc.). Mais si nous avons des raisons de croire que vous utilisez délibérément une erreur technique, une faille ou une erreur dans notre logiciel ou dans tout logiciel tiers, utilisé par vous en lien avec les Services, pour obtenir un avantage ou un désavantage, Betify n'assume aucune responsabilité et se réserve le droit de ne pas compenser ou rembourser les joueurs.

Noms et indicateurs observés : 19. ERRORS AND OMISSIONS.

19.1. Lors de l'utilisation des Services, vous pouvez être confronté à une situation où nous avons accepté un pari ou une mise, ou effectué un paiement par erreur. Une liste de ces circonstances est (mais sans s'y limiter) :

- si nous vous communiquons des cotes ou des conditions de pari ou de mise de jeu erronées en raison d'une erreur ou d'une omission évidente lors de la saisie des informations ou de la configuration d'un marché, ou en raison d'un dysfonctionnement informatique ;
- si le montant des gains reçus est incorrect (y compris les cas où cela se produit en raison d'une erreur dans le guide de l'utilisateur ou d'une défaillance technique).

Noms et indicateurs observés : 19.2. Betify reserves the right to:.

- corriger toute erreur liée au pari placé, ou toute erreur liée à l'Opérateur ;
- à sa propre discrétion, ne pas compenser les fonds perdus à la suite de telles erreurs.

19.3. Vous êtes également responsable du contrôle de la disponibilité et des résultats de telles erreurs et fautes. Si vous avez reçu des fonds sur votre compte par erreur, il est de votre responsabilité de nous en informer et de restituer l'argent à la société. Dans le cas où il y a des raisons de penser que nous vous avons transféré de l'argent par erreur, nous nous réservons le droit de vous demander des informations sur la réception de cet argent. Nous nous engageons à prendre toutes les mesures raisonnables pour détecter l'erreur et à vous en informer dès que possible.

19.4. Nous (y compris nos employés et agents), nos partenaires ou fournisseurs ne sommes pas responsables des pertes (y compris la perte de gains) survenues à la suite de toute erreur de notre part ou de la vôtre.

19.5. Si vous avez connaissance d'une erreur liée aux Services que nous fournissons, vous devez nous en informer dès que possible.

19.6. Betify se réserve le droit d'annuler tout pari / de retenir tout gain, s'ils ont été effectués ou obtenus au moyen des fonds que nous vous avons transférés par erreur. S'il y a de l'argent transféré par erreur sur votre compte, vous devez nous le rembourser immédiatement ou sur notre demande.

Noms et indicateurs observés : 20. EXCLUSION OF OUR RESPONSIBILITY.

20.1. Vous comprenez et assumez tous les risques pouvant être causés par l'utilisation de nos Services et par le jeu en général. Nous ne sommes pas responsables des tentatives que vous faites d'utiliser les services par des méthodes, moyens ou procédés que nous n'avons pas prévus.

20.2. Betify fournit les services sur la base d'une approche professionnelle et du souci des utilisateurs, mais nous ne pouvons donner d'autres garanties concernant les produits et services pouvant être liés à nos Services. En particulier, nous ne pouvons garantir que le Site sera disponible en permanence ni qu'il n'y aura aucun bug, virus ou autre erreur.

20.3. Nous (nos sociétés du groupe, sociétés affiliées, dirigeants, administrateurs, agents et employés) ne sommes pas responsables envers les utilisateurs des éléments suivants, que la responsabilité soit prévue par contrat (ou tout autre document) ou non :

Noms et indicateurs observés : - loss of data;; - loss of benefit;; - loss of revenue;; - loss of Business Opportunity;; - loss of or damage to goodwill or reputation;; - business interruption;.

- toute perte ou tout dommage (indirect, spécial ou consécutif), même lorsque nous avons été informés de la possibilité d'une telle perte ou d'un tel dommage, découlant des Conditions d'utilisation ou de toute utilisation des Services par Vous.

Noms et indicateurs observés : 21. BREACH OF THE TERMS OF USE.

21.1. Vous acceptez d'indemniser pleinement, de défendre et de dégager de toute responsabilité Betify ainsi que nos dirigeants, administrateurs, employés, agents, sous-traitants et fournisseurs contre toute perte, tout coût, toute dépense, toute réclamation, toute demande, toute responsabilité et tout dommage (y compris les honoraires d'avocat), quelle qu'en soit la cause, pouvant survenir, qu'ils soient ou non raisonnablement prévisibles, à la suite de ou en lien avec :

- l'accès aux Services et leur utilisation par vous ou par tout tiers ayant utilisé votre nom d'utilisateur et votre mot de passe pour se connecter au Site ;
- la violation par vous des termes et dispositions des Conditions d'utilisation.

21.2. Si vous avez violé les Conditions d'utilisation, l'administration de Betify peut, à sa discrétion, avant la suspension ou la résiliation de votre compte, vous envoyer une notification en utilisant vos coordonnées. Il peut y être mentionné que vous violez une clause ou condition spécifique, et il y aura également une exigence de cesser l'acte ou l'omission concerné, et/ou l'exigence de corriger un acte ou une faute de votre part. Nous pouvons également vous avertir des mesures que nous avons l'intention de prendre dans le cas où vous ne cessez pas l'acte / l'omission concerné / ne corrigez pas un acte / une faute de votre part.

21.3. Dans le cas où vous violez l'une des dispositions des Conditions d'utilisation, Betify se réserve le droit de récupérer sur votre Compte tout solde positif à hauteur de tout montant raisonnablement réclamé contre vous conformément à l'article 18.1.

Noms et indicateurs observés : 22. INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS.

22.1. Tous les éléments du Site (design, textes, graphiques, musique, sons, photographies, vidéos, leur sélection et leur agencement, compilations de logiciels, code source sous-jacent, logiciels, etc.) sont soumis au droit d'auteur et à d'autres droits de propriété, qui nous appartiennent ou sont utilisés sous licence de titulaires de droits tiers. Tout élément relatif aux Services ne peut être téléchargé que sur un seul appareil. Des copies papier peuvent être imprimées uniquement pour votre usage personnel et non commercial.

22.2. Il est interdit d'utiliser les Services afin d'obtenir des droits de propriété intellectuelle, qui appartiennent à Betify ou à tout tiers quel qu'il soit. Conformément aux Conditions d'utilisation, il est permis d'utiliser le Site uniquement à des fins personnelles et non commerciales de l'utilisateur.

22.3. L'utilisateur n'est pas autorisé à utiliser ou reproduire les marques ou logos, qui sont utilisés sur le Site à tout moment, sauf autorisation spécifique conformément aux Conditions d'utilisation.

22.4. Vous acceptez de ne permettre à aucune autre personne de copier, stocker, publier, louer, concéder sous licence, vendre, distribuer, modifier, ajouter, supprimer, retirer ou altérer le Site ou toute partie de celui-ci.

22.5. Vous acceptez de ne pas afficher ni utiliser les éléments du Site (tels que les logos, designs, marques et autres signes distinctifs) de quelque manière que ce soit sans notre consentement écrit préalable.

22.6. Toutes les informations (lettres écrites, pièces jointes, etc.) entre Betify et vous, sont strictement confidentielles. Elles sont destinées uniquement au destinataire et ne doivent pas être divulguées à un tiers. Il est strictement interdit d'utiliser, de copier ou d'entreprendre toute autre action en vue de divulguer ces informations.

Noms et indicateurs observés : 23. VIRUSES, HACKING AND OTHER OFFENCES; 23.1. It is strictly prohibited for users to:; - damage the Website in any way;.

- tenter d'obtenir un accès non autorisé au Site, aux serveurs sur lesquels le Site est stocké ou à tout serveur, ordinateur ou base de données connecté au Site ;
- utiliser des informations erronées ou incorrectes lors de la création du compte et de manière générale à l'égard de la Société ;

Noms et indicateurs observés : - open the duplicate account or more;.

- utiliser intentionnellement ou accidentellement des fonctionnalités, susceptibles d'affecter le fonctionnement du Site de quelque manière que ce soit. Les exemples suivants se rapportent à ces fonctionnalités, sans s'y limiter : diffuser ou propager des virus, vers, chevaux de Troie, bombes logiques ou tout matériel similaire, malveillant ou nuisible ;
- interférer de quelque manière que ce soit dans le fonctionnement du Site Web, supprimer ou modifier toute partie/information incluse sur le Site Web ;
- attaquer le Site Web au moyen d'une attaque par déni de service ou d'une attaque par déni de service distribuée. Nous signalerons toute suspicion de violation du Computer Misuse Act 1990 aux autorités répressives compétentes, ainsi qu'à Interpol, et nous coopérerons avec ces autorités en leur divulguant votre identité. En cas d'une telle violation, votre droit d'utiliser le Site Web cessera immédiatement.
- Betify ne peut être tenu responsable d'aucune perte ou dommage pouvant être causé par une attaque par déni de service distribuée, des virus ou tout autre matériel technologiquement nuisible susceptible d'infecter votre dispositif d'accès et l'équipement associé, les programmes informatiques, les données ou tout autre matériel propriétaire en raison de votre utilisation du Site Web ou du téléchargement de tout matériel publié sur ce Site Web, ou sur tout site Web lié au Site Web.

Noms et indicateurs observés : 24. USERS PERSONAL DATA.

24.1. Toutes les informations vous concernant, ainsi que concernant votre compte, que vous utilisez pour agir sur le Site Web et que nous détenons, sont stockées de manière sécurisée et restent confidentielles (sauf mention contraire dans les Conditions d'utilisation).

24.2. Conformément à la loi, nous devons respecter les exigences en matière de protection des données dans la manière dont nous utilisons toute information personnelle collectée auprès de Vous lors de Votre utilisation des Services. Nous prenons donc très au sérieux nos obligations relatives à la manière dont nous utilisons Vos informations personnelles.

24.3. Nous recevrons de votre part des informations spécifiques afin de Vous donner accès à nos Services. Ces informations comprennent : votre nom et votre date de naissance, vos coordonnées, et peuvent également inclure des informations sur votre intérêt pour nos promotions marketing).

Toutes Avant Votre utilisation et lorsque Vous utilisez les Services, il nous sera nécessaire de collecter certaines informations Vous concernant, notamment Votre nom et Votre date de naissance, Vos Coordonnées, et pouvant également inclure des informations sur Vos préférences marketing (toutes ces informations étant désignées sous le nom de « Vos Informations Personnelles »).

24.4. Lorsque vous nous fournissez vos informations personnelles, vous consentez au traitement de vos données par nos soins. Nous pouvons les traiter aux fins suivantes :

• aux fins mentionnées dans les Conditions d'utilisation (y compris la Politique de confidentialité) ;

• à d'autres fins (lorsque nous devons traiter vos informations personnelles afin de vous offrir la possibilité d'utiliser nos Services. Pour le même objectif, nous nous réservons le droit de partager vos données personnelles avec nos prestataires de services et nos agents. Nous pouvons également divulguer vos informations personnelles afin de respecter une obligation légale ou réglementaire).

24.5. Betify se réserve le droit de conserver des copies de toute communication que l'utilisateur nous envoie (y compris des copies de tout e-mail) afin de pouvoir tenir des registres exacts de l'activité de l'utilisateur sur le Site Web.

Noms et indicateurs observés : 25. USE OF 'COOKIES' ON THE WEBSITE.

Le Site Web utilise des « cookies » pour suivre votre utilisation d'Internet et pour faciliter le fonctionnement du Site Web. Un cookie est un petit fichier texte, qui est téléchargé sur votre appareil d'accès lorsque vous accédez au Site Web. Il nous permet également de reconnaître votre retour sur le Site Web. Les cookies sont utilisés par nous pour le fonctionnement du Site Web (par exemple, ils vous permettent de rester connecté pendant que vous naviguez entre différentes parties du Site Web, pendant que vous utilisez votre compte pour parier ou jouer aux jeux). Les cookies sont également utilisés par nous à nos propres fins analytiques. L'utilisation de cookies nous donne la possibilité d'identifier la partie du Site Web ou le moment spécifique de son utilisation où/quand les clients ont rencontré des problèmes techniques. Cela nous aide donc à améliorer l'expérience de nos clients.

• Les cookies que nous utilisons et leur finalité.

• Cookies requis : permettent l'accès des utilisateurs au site Web.

• Cookies fonctionnels : nous permettent d'analyser l'utilisation de notre site Web et vos choix sur le site Web (par exemple, votre clé de session, votre langue ou votre région).

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 enregistrer de nouveaux joueurs publicitaires. Nous ne partageons pas vos informations personnelles (telles que nom, adresse e-mail, etc.) avec des partenaires

affiliés, à l'exception des données sur les visites du site Web collectées directement par ces cookies publicitaires. Toutefois, les données concernant votre visite du site peuvent être associées à d'autres informations personnelles obtenues auprès d'autres sources par des fournisseurs.

Le traitement final des données externes est régi par les avis de confidentialité et les politiques de ces fournisseurs tiers. En plus de ce qui précède, nous utilisons un certain nombre de prestataires de services tiers qui déposent également des cookies sur ce site Web pour fournir les services qu'ils nous rendent. Ces services comprennent, sans s'y limiter, de nous aider à améliorer votre expérience en suivant votre activité sur le Site Web, de mesurer l'efficacité du Site Web et l'efficacité de nos campagnes marketing.

La plupart des navigateurs Internet acceptent automatiquement les cookies. Si vous le souhaitez, vous pouvez bloquer certains ou tous les cookies ou supprimer ceux qui ont déjà été déposés en modifiant les paramètres de votre navigateur. Toutefois, nous vous recommandons de ne pas bloquer ni supprimer les cookies, car cela pourrait limiter votre utilisation de notre site Web.

Noms et indicateurs observés : 26. COMPLAINTS AND NOTICES.

26.1. Les joueurs peuvent soumettre une réclamation dans un délai de six (6) mois à compter de la date de l'incident ou du règlement ou du retrait lié au pari ou à la transaction contesté(e).

Noms et indicateurs observés : 26.2. The complaint procedure includes the following steps:.

Tout d'abord, contactez notre équipe d'assistance client via support@betify.com ou le chat en direct.

Si le problème n'est pas résolu, vous pouvez faire escalader l'affaire sous forme de réclamation formelle en fournissant votre nom complet, votre adresse e-mail enregistrée, votre nom d'utilisateur, la date de la réclamation et de l'incident, une description claire du problème et tout document pertinent.

26.3. Les réclamations relatives au jeu responsable (par exemple, l'auto-exclusion) sont accusées réception dans un délai de 2 jours ouvrables et résolues dans un délai de 5 jours ouvrables (prolongeable jusqu'à 2 semaines). Les autres réclamations sont accusées réception dans un délai de 7 jours calendaires et résolues dans un délai de 4 semaines (prolongeable jusqu'à 8 semaines dans des cas exceptionnels).

26.4. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez faire escalader votre réclamation auprès d'un prestataire indépendant de résolution alternative des litiges (ADR). Ce processus est gratuit pour le joueur. Une seule soumission ADR est autorisée par réclamation.

Noms et indicateurs observés : The current ADR provider can be accessed at: complaints@adr-center.online.

26.5. Betify conservera tous les dossiers de réclamation pendant au moins cinq (5) ans et communiquera semestriellement les statistiques de réclamation à l'Autorité de jeu de Curaçao (CGA).

Noms et indicateurs observés : 27. TRANSFER OF RIGHTS AND OBLIGATIONS.

27.1. Betify se réserve le droit de transférer, céder et sous-licencier ou nantir les Conditions d'utilisation (une « cession »), en tout ou en partie, à toute personne sans vous en informer au préalable, à condition que toute cession de ce type soit soumise aux mêmes conditions ou à des conditions qui ne soient pas moins avantageuses pour les clients de Betify.

27.2. L'utilisateur n'a pas le droit de céder, sous-licencier ou transférer de quelque manière que ce soit tout ou partie de ses droits ou obligations, conformément aux Conditions d'utilisation.

Noms et indicateurs observés : 28. EVENTS WHICH ARE NOT UNDER OUR CONTROL.

28.1. Betify n'est pas responsable de toute inexécution, ou de tout retard dans l'exécution, de l'une quelconque de nos obligations au titre des Conditions d'utilisation causée par des événements qui ne relèvent pas de notre

contrôle (y compris, mais sans s'y limiter, toute défaillance des réseaux de télécommunications, toute panne d'électricité, toute défaillance du matériel informatique (ou autre) de tiers, incendie, foudre, explosion, inondation, conditions météorologiques extrêmes, conflits du travail ou lock-out, activité terroriste et actes du gouvernement ou d'autres autorités compétentes. Ces circonstances relèvent d'un « Événement de force majeure ». Elles ne sont pas vérifiables et ne pouvaient pas être prévues.

28.2. Notre activité pourrait être suspendue pendant la durée de l'Événement de force majeure. Pour notre part, nous déploierons tous les efforts raisonnables pour résoudre le problème et trouver la solution qui nous permettra d'exécuter nos obligations malgré l'Événement de force majeure.

Noms et indicateurs observés : 29. WAIVER; 29.1. The user shall comply with his obligations to us, also where:; - we do not insist upon strict performance of any of users obligation;.

- nous n'avons pas la possibilité d'exercer l'un quelconque des droits ou recours auxquels nous avons droit (cela ne constitue pas une renonciation à ces droits ou recours).

29.2. Tout refus de se conformer à l'une quelconque des règles et dispositions des Conditions d'utilisation n'est valable que si sa description indique expressément que l'application de cette règle ou disposition est facultative.

29.3. Aucune renonciation de notre part à l'une quelconque des dispositions des Conditions d'utilisation n'est effective, sauf si elle est expressément qualifiée de renonciation et vous est communiquée par écrit.

Noms et indicateurs observés : 30. SEVERABILITY.

30.1. Si une autorité compétente juge l'une quelconque des Conditions d'utilisation invalide, illégale ou inapplicable, elle sera dissociée des autres termes, conditions et dispositions, qui resteront valables dans toute la mesure permise par la loi.

30.2. Dans ces cas, la partie jugée invalide ou inapplicable sera modifiée conformément à la législation en vigueur.

Noms et indicateurs observés : 31. ENTIRE AGREEMENT.

31.1. Les Conditions d'utilisation et tout autre document auquel elles font expressément référence constituent l'intégralité de l'accord entre vous et nous. Elles remplacent tout accord, entente ou arrangement antérieur entre vous et nous (oral ou écrit).

31.2. La société et l'utilisateur conviennent qu'ils ne se fondent pas sur d'autres déclarations, engagements ou promesses donnés par l'autre partie ou implicites dans tout ce qui a été dit ou écrit lors des négociations entre nous, sauf si cela est expressément stipulé dans les Conditions d'utilisation.

Noms et indicateurs observés : 32. THIRD PARTY RIGHTS.

32.1. À l'exception des sociétés du Groupe de l'Opérateur, sauf si les présentes Conditions d'utilisation en disposent expressément autrement :

- toute partie ou personne qui n'est pas tenue de respecter les présentes Conditions d'utilisation n'a pas le droit d'invoquer l'un quelconque des termes au titre des Contrats (Droits des tiers) ;
- s'il est mentionné qu'une personne ou une partie qui n'est pas partie aux présentes Conditions d'utilisation a le droit d'invoquer l'un quelconque de leurs termes conformément aux contrats relatifs aux droits des tiers, nous nous réservons le droit de résilier ou de modifier les présentes Conditions d'utilisation à notre entière discrétion (ainsi que tout autre document que vous avez conclu en application ou en relation avec celles-ci) sans votre consentement ni celui de cette personne ou partie.

Noms et indicateurs observés : 33. LINKS.

Si nous fournissons des hyperliens vers d'autres sites web, nous le faisons à titre informatif uniquement. Nous ne sommes pas responsables du contenu ou de l'utilisation de ces sites web ni des informations qu'ils contiennent. Vous acceptez de ne publier aucun lien sur le Site web sans notre autorisation écrite préalable.

Noms et indicateurs observés : Niveaux VIP; Weekly; Monthly; USD; CAD; BRL; PLN; 1 Level; 1500; 2 Level; 3 Level; 4 Level; 1750; 8500; 5 Level; 6 Level; 7 Level; 2000; 10000; 8 Level; 9 Level; 10 Level; 11 Level; 12 Level; 13 Level; 2500; 12500; 14 Level; 15 Level; 16 Level; 3000; 15000; 17 Level; 5000; 20000; 18 Level; условия уровня утверждены.

Catalogues, jeux, événements sportifs et indicateurs observés

Les paragraphes descriptifs de cette section contiennent les informations approuvées des pages publicitaires et de référence de l'opérateur concernant les gains, la sécurité, l'équité et les avantages. Les listes d'indicateurs observés conservent leurs valeurs d'origine et leur contexte. Pour les calculs et la comparaison des cotes/montants avec les événements, les tableaux structurés fournis séparément sont utilisés.

Noms et indicateurs observés : Qui sommes-nous.

Betify offre à ses joueurs uniquement les meilleurs jeux en ligne disponibles et une expérience de jeu inoubliable au Live Casino, afin que vous soyez assuré d'être diverti au maximum.

Nous proposons plus de 12,000 jeux en ligne, notamment des machines à sous, la roulette, le blackjack et bien d'autres. Nous visons à coopérer avec les meilleures sociétés de logiciels de jeux du secteur : Microgaming, NetEnt, Evolution Gaming, Betsoft et d'autres entreprises.

Chacun de nos jeux a été officiellement testé, approuvé et certifié afin de garantir que nous sommes équitables envers chaque joueur.

Noms et indicateurs observés : 404; Interdit; L'URL demandée n'a pas été trouvée sur ce serveur; Retour à l'accueil.

Noms et indicateurs observés : 1er Jeu de crash au monde.

Plus l'avion vole longtemps, plus vous avez de chances de gagner gros ! Placez vos paris, décollez avec l'avion et regardez vos gains s'envoler de plus en plus haut.

Commencez le vol!

Noms et indicateurs observés : Juste; Adaptatif; Social; À propos d'Aviator.

Faites passer votre expérience de casino en ligne à la vitesse supérieure avec Aviator ! Ce mini-jeu palpitant vous est proposé par Spribe, leader de l'industrie des mini-jeux, toujours plus passionnants et innovants. Avec des gains potentiels pouvant atteindre jusqu’à x10000 et un taux de retour sur investissement élevé, Aviator est le jeu ultime associant chance et stratégie. Issu de l'industrie du jeu vidéo, ce format est devenu populaire dans les crypto-casinos, en raison de sa simplicité et de son expérience de jeu passionnante.

Connectez-vous avec d'autres joueurs de haut vol et partagez vos gros gains avec eux !

Noms et indicateurs observés : High RTP.

Maximisez votre potentiel de gain grâce au taux de retour élevé d'Aviator,les chances sont en votre faveur !

Noms et indicateurs observés : Probably Fair.

Jouez l'esprit tranquille en sachant que l'algorithme avancé d'Aviator garantit uneexpérience de jeu équitable pour tous.

Prêt pour le décollage ? Ce jeu n'est pas pour les âmes sensibles.

Noms et indicateurs observés : Jouer maintenant; Règles et conditions.

Qu'est-ce qu'Aviator?

Comment jouer?

Comment gagner?

Noms et indicateurs observés : Détails supplémentaires; Plus de jeux de Spribe; Hi Lo; Jouer; Démo; Spribe; Plinko; Goal; Dice; Hotline; Keno; Mini Roulette; TOP.

Des restrictions d'âge ont été définies pour cette vidéo.

Des restrictions d'âge ont été définies pour cette vidéo. Elle ne peut être visionnée que sur YouTube.

Noms et indicateurs observés : Посмотреть на YouTube.

Подробнее...

Noms et indicateurs observés : Basketball; Lobby; Betify Exclusives; ■ Halloween; Nouveau; Populaire; Hot■; Casino en direct; Machines à sous; Megaways; Achat de Bonus; Jeux de table; Virtuel; Sous-catégorie; Tous; Horse Race; Greyhound Race; Other sports; Football; Collections; Providers.

Noms et indicateurs observés : BlackJacks; Game Shows; Roulette; Baccarat; Pokers Game; Super Boost Blackjack; ONE Blackjack; Lightning Blackjack; Blackjack Classic 3; European Blackjack; BetSoft; American Blackjack; Habanero; Blackjack Classic 1; Blackjack Classic 2; Blackjack Classic 5; Blackjack VIP Crystal; Blackjack Prestige; Super Stake Blackjack; Blackjack 15; Blackjack Allure; Blackjack 12; Limitless Blackjack; VivoGaming; Single Deck Blackjack; Classic Multi-Hand Blackjack (Black); ConceptGaming; Super 7 Blackjack; 21 Burn Blackjack; Las Vegas Blackjack; Black Jack; VoltEnt; Classic Multi-Hand Blackjack (Red); Multi-Hand Blackjack V2; Multi-Hand Blackjack; Five Hand Vegas Blackjack; Five Hand Vegas Blackjack V2; Single Hand Blackjack; Ultimate Blackjack; Ultimate Blackjack II; Blackjack BB; Barbarabang; Blackjack; AsiaGaming; Gold Blackjack 5; Ezugi; Gold Blackjack 3; Gold Blackjack 1; Spanish Unlimited Blackjack; VIP Diamond Blackjack; Salon Prive Blackjack; Blackjack VIP 2; Blackjack da Sorte; Blackjack Neo; Relax; 3D Blackjack; IronDog; Blackjack Classic; Blackjack C; HoGaming; Blackjack Surrender; Platipus; Infinite Fun Fun 21 Blackjack; Free Bet Blackjack 13; Free Bet VIP Blackjack A; Free Bet Blackjack Clássico em Português 1; Free Bet Blackjack 23; Free Bet Blackjack 21; Free Bet Blackjack 8; Free Bet VIP Blackjack B; Free Bet Blackjack 15; Free Bet Blackjack 17; Free Bet Blackjack 6; Free Bet Blackjack 19; Free Bet Blackjack 12; Free Bet Blackjack 7; Free Bet Blackjack 5; Free Bet Blackjack 10; Free Bet Blackjack 16; Free Bet Blackjack 4; Free Bet Blackjack 3; Free Bet Blackjack 1; Free Bet Blackjack 18; Free Bet Blackjack 14; Free Bet Blackjack 2; Free Bet Blackjack 9; Free Bet Blackjack 22; Free Bet Blackjack 20; Infinite Bet Stacker Blackjack; Easy Blackjack; Velvet VIP Blackjack; BlackJack Lucky Sevens; EvoPlay; Rumba Blackjack 4; Rumba Blackjack 1; Rumba Blackjack 3; Rumba Blackjack 2; Ultra One Hand Blackjack; Classic Blackjack; Red Tiger Gaming; BlackJack Classic; Deluxe Blackjack D; SAGaming; Deluxe Blackjack M; BlackJack Casino; TVBet; BlackJack; Blackjack Lucky 7s Xmas; iBlackjack; LiveGames; VIP Bet Stacker Blackjack 7; Free Bet Blackjack 11; VIP Bet Stacker Blackjack 5; VIP Bet Stacker Blackjack 6; Classic Bet Stacker Blackjack 3; Classic Bet Stacker Blackjack 2; Ride Free Blackjack; VIP Surrender Blackjack.

Noms et indicateurs observés : MONOPOLY Big Baller; Lightning Storm; Red Door Roulette; Bac Bo; First Person XXXtreme Lightning Roulette; Disco Balls; Betify Speed Roulette; Funky Time; Betify First Person Roulette; MONOPOLY Roulette; First Person XXXtreme Lightning Baccarat; Football Studio; MONOPOLY Roll 'em; Always 9 Baccarat; Betify Roulette 2; Lightning Roulette; XXXtreme Lightning Baccarat; Crazy Time; Balloon Race; MONOPOLY Live; Infinite Blackjack; Gates of Olympus Roulette; Fireball Roulette; Super Color Game; Marble Race;

Blackjack Party; Auto Mega Roulette; Red Baron; War; Money Time; Sweet Bonanza CandyLand; Mega Wheel; Lightning Dice; Football Studio Dice; Portomaso Roulette; Speed Roulette 1; Dragon Tiger; Turkish Roulette; Mega Roulette; RNG Games; Texas Holdem; XPG; Sic Bo; Spaceman; Casino Hold'em; Bet On Poker; BetGames; Baccarat D01; Pok Deng; Classic Wheel; Live Tombala; Auto VIP Roulette; Football Grid; Wheel of Fortune; War of Bets; Live Lobby; OverUnder; Poker 6+; Dice Duel; Blackjack B; Speed Baccarat 1; Asian Games; Andar Bahar; Mega Sic Bo; Speedy 7; Roulette A; Roulette B; BullBull; Baccarat C01; Speed Baccarat 5; Blackjack 11; Blackjack 16; Kilic; Teen Patti 20/20; Instant Lucky 7; Speed Baccarat E; Speed Baccarat A; Speed Baccarat C; Baccarat D; Speed Baccarat B; Baccarat B; Baccarat 1; Baccarat 2; Baccarat 3; Speed Baccarat 2; Speed Baccarat 3; Speed Baccarat 6; Speed Baccarat 7; Speed Baccarat 8; Speed Baccarat 9; Speed Baccarat 10; Speed Baccarat 11; Speed Baccarat 12; Speed Baccarat 13; Speed Baccarat 15; Fortune 6 Baccarat; Baccarat 8; Baccarat 7; Lucky 5; Lucky 7; Lucky 6; Blackjack A; Las Vegas Roulette; Galaxy Baccarat 2; Teen Patti; Dragon Tiger Lobby; Teen Patti Lobby; Casino Hold'em Lobby; Baccarat D02; Baccarat D03; Baccarat D04; Baccarat D05; Baccarat D06; AGQ NGAU NGAU B22; Baccarat of AGIN; AGQ Baccarat B5; AGQ Baccarat B6; AGQ Baccarat B1; AGQ Baccarat B2; AGQ Baccarat B3; AGQ Baccarat B4; CGY NGAU NGAU N23; CGY NGAU NGAU N22; CGY Win Three Cards N21; CGY Three Face N24; Three Face; Blockchain Baccarat E101; Blockchain Baccarat E108; Blockchain Baccarat E109; Blockchain Baccarat E110; Blockchain Baccarat E107; Blockchain Baccarat E102; Blockchain Baccarat E103; Blockchain Baccarat E104; Blockchain Baccarat E105; Blockchain Baccarat E106; Win Three Cards; Live Game Plaza; EMA Baccarat M51; EMA Baccarat M52; EMA Baccarat M53; EMA Baccarat M54; EMA Baccarat M55; EMA Baccarat M56; EMA Baccarat M57; EMA Baccarat M58; EMA Baccarat M59; EMA Dragon Tiger M60; Vip American Roulette; Dice Twice; Baccarat D07; Speed Baccarat D08; Privé Lounge 1; Privé Lounge 4; Privé Lounge 2; Privé Lounge 5; Privé Lounge 3; Roulette C; Italian Roulette; Russian Roulette; Spanish Roulette; Auto Roulette; Casino Marina Roulette 1; Baccarat A; Casino Marina Roulette 2; Super 6 Baccarat; Casino Marina Baccarat 4; Casino Marina Baccarat 3; Casino Marina Baccarat 1; Casino Marina Baccarat 2; Ruleta del Sol; Knockout Baccarat; Ultimate Sic Bo; One Day Teen Patti - Classic; Baccarat C; Speed Auto Roulette; Diamond Roulette; Speed Roulette; EZ Dealer Roulette Japanese; EZ Dealer Roulette Mandarin; Cricket War; EZ Dealer Roulette Thai; Ultimate Andar Bahar; EZ Dealer Roleta Brasileira; Ultimate Roulette; Casino Marina Andar Bahar; Poker; Namaste Roulette; Bet on Teen Patti; Prestige Auto Roulette; No Commission Baccarat; Unlimited Blackjack; Teen Patti 3 Card; Baccarat 5; Baccarat 6; Blackjack D; Baccarat E; Blackjack 152; Blackjack 151; Bingo Turco; Lucky 6 Roulette; Pok Deng M; M Andar Bahar; Dragon Tiger M; M Teen Patti 20-20; Roulette da Sorte; Dragon Tiger da Sorte; VIP Blackjack 14 - Emerald; Dragon Tiger A; Classic Roulette; Blackjack X 2 - Azure; Blackjack X 4 - Ruby; Blackjack X 5 - Ruby; Blackjack X 1 - Azure; Blackjack X 7 - Azure; Blackjack X 9 - Ruby; Blackjack X 8 - Ruby; Blackjack X 6 - Azure; Blackjack X 10 - Ruby; BlackjackX 23 - Emerald; BlackjackX 27 - Emerald; BlackjackX 22 - Emerald; BlackjackX 13 - Emerald; BlackjackX 26 - Emerald; BlackjackX 11 - Emerald; BlackjackX 12 - Emerald; BlackjackX 28 - Emerald; BlackjackX 29 - Emerald; BlackjackX 30 - Emerald; Classic Auto Roulette; Sport Auto Roulette; Burgundy Auto-Roulette Classic; VIP Classic Auto Roulette; Glam Roulette; Super Stake Roulette; Runner Runner Roulette 5000x; Circus Roulette; Cricket Auto Roulette; CGY Baccarat N19; CGY Baccarat N18; Baccarat Lobby; Blackjack Lobby; Gameshows; Roulette Pakistani; Speed Baccarat 16; Roulette Green; Xóc Đĩa; Speed Baccarat I; Speed Baccarat G; Oracle Roulette 2; Roulette Lobby; Live Dealer Lobby; Live Roulette; Mega Sic Bac; Blackjack 14; Baccarat 9; Speed Baccarat 17; Blackjack 136; Blackjack 137; Football Auto Roulette; Skyline Roulette; Speed Blackjack 59 - Emerald; Blackjack 153; Blackjack 154; High Flyer; Privé Lounge Baccarat 1; Privé Lounge Baccarat 2; Privé Lounge Baccarat 3; Privé Lounge Baccarat 5; Privé Lounge Baccarat 4; Bet Behind Pro Blackjack; EZ Baccarat; Flash Roulette; Privé Lounge Baccarat 7; Privé Lounge Baccarat 6; Privé Lounge Baccarat 8; Lucky Kicks; Dragon Tiger D; EZ Dealer Roulette; Blackjack 113; Blackjack 111; Blackjack 109; Blackjack 110; Blackjack 114; Blackjack 112; Blackjack 142; Blackjack 156; Blackjack 157; Blackjack 141; Blackjack 155; Turkish BlackjackX 6; Turkish BlackjackX 7.

Noms et indicateurs observés : Jouer pour de vrai.

connexion en cours...

Noms et indicateurs observés : Tower Rush; GALAXSYS.

Noms et indicateurs observés : PLINKO; 30,000.00; EUR; Tiges:; 14; 18; 3.2; 1.6; 1.3; 1.2; 1.1; 0.5; 55; 12; 5.6; 0.7; 0.2; 353; 49; 5.3; 2.1; 0; Pari EUR; 0.30; VERT; JAUNE; ROUGE.

Noms et indicateurs observés : English Fast League Football Single Match; Kiron; Knockout Football; Virtual Football League; Betradar.

Noms et indicateurs observés : Gates of Olympus 1000; Dia De Los Muertos 2; Dr Zappo; Chests of Cai Shen - Infinity; 3 Royal Dracos; 5 Relics of Power: Hold & Win; Vortex 2; 100 Super Hot; Amusnet; Thunderline Express: Supercharged; Thunderline Express: Hold & Win; Bazaar Monkey; Bash the Banana Stash: Hold & Win; Big Bass Bonanza; 5 Lions Megaways; Break the Piggy Bank; Inferno Rising: Hold & Win; Gems Digger; Stormforged; Solar Queen; Playson; Extra Juicy; Viking Legacy: Hold & Win; PeterAndSons; Lucky Pinball; BGaming; Red Hot Chilli Chickens; Big Bass Halloween; Super Pink Joker: Hold and Win; Drop The Billionaire; Dead Mans Bounty: Hold & Win; Outsourced 2: Balkan Engineering; Big Bass Halloween 3; Triple 5's: Supercharged; Cloud Piggies; Sew; STRIKING BLITZ: RUNNING WINS™; Fugaso Gaming; Pirots 4; Fire Eruption; Royal Coins 2: Hold and Win; Coin up; Booongo; Shining Crown; Fortune Paws: Hold & Win; Fruit Party; Tower Rush 2; Flaming Roar: Hold & Win; Super Boosted Prizes: Hold & Win; Bigger Bass Bonanza; Big Bass Bonanza 3 Reeler; Follow the Cash Rabbit; Starlight Princess Super Scatter; Sweet Bonanza; Ball & Ball; Big Bass Splash 1000; Hot Fiesta; Vampy Party; Flame & Fortune: Hold & Win; Coin Bang Bang: Hold & Win; Big Bass Amazon Xtreme; RouletteX; Forever Split Megaways; 5 Lions Megaways 2; Pot of Charms; Flight Mode; THE VIP; Spider Circus Hold and Win; Death Dominion; Gold Rush - Johnny Cash; Divine Egypt Hold & Win; Double Dragon Gold: Hold & Win; Helios - Triple Sun; Chicken Road Bonus; Gems Bonanza; Temple Tumble; Cleocatra; The Dog House - Muttley Crew; Midas Golden Touch 2; Thunderkick; 25 Coins™ x3000; Pine of Plinko 2; Life and Death; Starlight Princess; Moon Princess Extreme; PlaynGo; 3 Witch Pots; Starburst; Deep Sea Frenzy; Big Bass Return to the Races; Chaos Crew 3; Bee Keeper; Fury of Anubis; Arctic Duel; Gates of Olympus 1000 Dice; Betify Penalty Shoot-out; Next Stop Riches: Hold & Win; Aztec Empire: Hold & Win; Aviamasters; Cash Streak; Infinity; Clover Super Pot; Vampire Night; Sweet Bonanza POP; Pinata Wins; Pocket Games Soft; Bonanza Link: Cash Train X1000; Towers; Aviamasters 2; 2026 Hit Slot; Wild West TRUEWAYS; Doctor Dust; Thor’s Thunder Strike; Spinomenal; The Great Jackpot Expedition; Beast Below; Mayan Stackways; Rings Of Olympus; Le Clubber; Big Bass Football Bonanza; Take The Bank; Infective Wild; Soaked by Seamen; Big Bass Blast; Preach TV; Laced; Royalty of Olympus Xmas; Le Digger; Dead or Alive; Old Gun; Big Bass Xmas Xtreme; Supercharged Clovers: Hold And Win; Pirots; Eastern Emeralds; Quickspin; Plinko AZTEC; 40 Extra Crown Triple Boost Golden Coins Link; Rockin'Joker: Hold and Win; Tropicool 5; Haunted Reels; 4 Pots Riches: Hold and Win; Joker's Jewels Wild; Mega Flex: Hold & Win; Pug Life; Jaws of Justice; Mahjong Ways II; Coin Volcano; Book of Ra; 40 Mega Clover; Ultimate Energy Strike; Gangsta Piggy: Hold and Win; Sky Bounty; Wings of Fire; Fire Stampede 2; Bad Santa; 20 Golden Coins; Chicken Road; The Jade Path Hold & Win; Fighter Pit; Wisdom of Athena 1000 Xmas; Tombstone Slaughter; Clover Gold; Hot Tuna; Heart Of Tiki; Buffalo Smash; Crazy Bananas; Booming Games; Fortune of Giza; Gates of Olympus POP; Midas Golden Touch; Lucky Charms Trio 10,000; Pirots 2; Phoenix DuelReels; Sweet Bonanza Xmas; Age Of Seth; Ancient Tumble; Sugar Splash; Carnival Queen; Christmas Carol Megaways; Burning Reels; Bullets and Bounty; Aftermath; Midas Golden Touch: Thunder Pots; 3 Pumpkin Riches; 100 Bulky Fruits; Extra Juicy Megaways; Spice; Fish Tales Halloween; Jelly Express; WildPOPs™; AvatarUX; Diamonds Power XXL: Hold and Win; 3x5 Royal Piggy: Hold The Spin; Gamzix; Blood Rebels; Lucky Lady's Charm Deluxe; 4 Pots Riches: Super Wheel; 3 Royal Diamonds; Game Beat; Book Of Shadows; MooFO; Liberty Coins: Hold & Win; 3 Energy Diamonds: Hold & Win; Wild Coaster; Super Cash: Three Little Wins; Super Tiki Strike; 10 Power Joker; Lord of the Ocean; 9 Bells; Esqueleto Explosivo 2- Reborn; Gates of Asgard; Golden Penny x1000; Brute Force; 4 Royal Pots; Onlyplay; Big Bass Day at the Races; Stormborn; 3 Supercharged Diamonds: Hold and Win; Book of Flames Hold & Win; John Hunter and the Tomb of the Scarab Queen; PyroFox;

Buffalo King Untamed Megaways; Octobeer Fortunes; Diamond Dez; Gator Hunters; Book of Dead GO Collect; Deadwood xNudge; CherryPop Burst; Tasty Bonanza Max Scatter; Outlaw Rooster; Nazar Wishes; Texas Holdem Bonus; Army of Ares; Fruity Candy; Dreadworks; Clumsy Cowboys; Heist Guys 2; Fruit Towers; Book of Gold Multichance; Book of Time; Forge of Olympus; Chicken Road Gold; Stockholm Syndrome; San Quentin xWays; Mahjong Wins Triple Pot; Hoot Shot the Sheriff; Piggy Coin: Hold & Win; Buffalo Blaze: Wild Wealth; Release the Kraken Megaways; Royal Coins: Hold and Win; Sugar Merge Up; Fishing Club; 20 Power Hot; 3 Pot Riches Extra: Hold and Win; Treasure Journey: Genie's Gold; Fish Road; 20 Golden Coins - Christmas Edition; 3 Buzzing Wilds; 3 Piggy Robbers; Merge Up 2; Greedy Wolf; Dynamite Trail: Hold & Win; 7 Seas Raiders; Yggdrasil.

Great Ghosts!

Noms et indicateurs observés : Club Tropicana - Happy Hour; Rock the Reels Megaways; 3 Pots of Potions Betwitched Bonus Pot 20,000; Gaming Corps; Toshi Ways Club; Supreme Zeus; 10 Glossy Hot; Bank Busters: The Big Score; The Big Bark: Golden Jackpots; Merry Giftmas: Hold and Win; 3 Peppers of Fire; Ultras; Pirate Chest: Hold and Win; Super X; Zeus Smash; 9 Lions™ Hold the Jackpot™ Santas Jackpots; 100 Bulky Dice; Bizarre; Halloween Bonanza; Lightning Juicy Coins; Golden Shower; Bomb Bonanza; Patrick's Luck Hold The Spin; Flaming Bells: Hold and Win; 3x Catch; JJ 1000: Hold & Win; Sun Princess; Deadwood R.I.P; Blood & Shadow 2; Power Crown: Hold and Win; Cauldron; Mustang Gold; Stock Market; Das xBoot; Vortex Safari; Muertos Multiplier Megaways; Tiki Tiki Boo Boo; Serial; Book of Vikings; 40 Golden Coins; Dragon Pots Megaways; Energy Joker: Hold and Win; Shark Frenzy; Slotmill; LooneyPOP™; Raptor 2; Pray for Six; Raging Waterfall Megaways; 20 Dazzling Hot; El Paso Gunfight xNudge; Ghostfather - Awakened; Freedom Fortune: Hold & Win; The Hand of Midas; Temple Of Torment; 9 Coins™ Grand Platinum Edition Halloween Jackpots; European Blackjack Multihand; ULTRA POWER LINK: RUNNING WINS™; Le Santa; Mammoth Peak: Hold and Win; Le Hooligan; European Roulette; Triple Pot Plinko - Hercules; Donut Division.

Noms et indicateurs observés : Crack the Pumpkin Bank; Mystery Bats; Vortex Halloween; Fear the Dark; 5 Witch Pots; Disorder; Sleepy Drac; 5 Rings of Darkness; The Count; Le Vampire; Dark Summoning; Aviamasters 2 Halloween; Rump and Halloween; Chicken Halloween; The Library Overdue; Sanatorium Secrets; Soul Harvest; The Wildwood Curse; The Greed Machine; Cursed Seas; Spell Gone Wild; Haunted Crypt; Hell of a Spin; Boo's Booty; Burning Hell 3000; Chicken Zombies; Death Becomes You; Gem Ghosts; The Watcher; Zombie Road; Dark Spiral; Big Bass Halloween 2; Red Rascal; Frightening Frankie; The Vampires 2; Fangtastic Freespins; Day of Dead; 100 Zombies; Chaos Crew; Deal With Death; Ghost Father; Fiesta Explosiva DuoMax; Plinko 2 Halloween; Face Off.

Noms et indicateurs observés : Des paris sûrs, des gains explosifs.

Vous cherchez un jeu en ligne rapide et passionnant ? Ne cherchez pas plus loin que Mines de Spribe ! Avec son gameplay simple mais addictif, Mines est devenu l'un des jeux préférés des fans dans le monde des jeux de crash.

Noms et indicateurs observés : Jouer à Mines; A propos de Mines.

Mines de Spribe est le jeu de crash ultime qui fait monter l'adrénaline et qui a pris le monde d'assaut. Avec l'un des taux de retour au joueur les plus élevés de l'industrie, ce jeu offre la possibilité de gains massifs. Il vous suffit de sélectionner le nombre de mines avec lesquelles vous voulez jouer et de regarder les multiplicateurs augmenter à chaque tour réussi. Allez-vous encaisser rapidement ou tenter votre chance pour obtenir des récompenses encore plus importantes ? Issu de l'industrie du jeu vidéo, ce format simple et efficace est ultra populaire.

Noms et indicateurs observés : Facile.

Découvrez facilement les trésors cachés dans Mines, le jeu de démineur en ligne passionnant.

Noms et indicateurs observés : RTP élevé; Avec un RTP élevé, Mines offre un potentiel de gains explosifs;

Probablement équitable.

Soyez assuré que Mines est probablement équitable, avec les dernières technologies de pointe garantissant une expérience de jeu sûre et fiable.

Vous pensez pouvoir être plus malin que les mines ? Prouvez-le !

Noms et indicateurs observés : Règles et Conditions.

Qu'est-ce que le nouveau jeu des mines?

Noms et indicateurs observés : Se connecter; S'inscrire; Se connecter avec.

En accédant au site, je confirme que j'ai 18 ans et que j'ai lu les conditions d'utilisation.

Noms et indicateurs observés : Mot De Passe.

Mot de passe oublié?

Noms et indicateurs observés : Great Rhino Megaways; Zombie School Megaways; The Dog House Megaways; Captain Kraken Megaways; Wild Buffalo: Megaways; Netgame; Money Stacks Megaways; Big Bass Bonanza Megaways; Buffalo King Megaways; Magic Mummy Megaways; Castle Cash Megaways; Witch Heart Megaways; Might of Freya Megaways; Bandit Megaways; Ancient Island Megaways; Wild Buffalo Megaways: Hold N Link; Book of Panda Megaways; Aztec Magic Megaways; Solar Nova Megaways; Cornelius Milk Hunter Megaways; Mustang Gold Megaways; Sumo Supreme Megaways; Space Wars Megaways XXXtreme; Odin Infinity Reels Megaways; ReelPlay; Atlantis Megaways; Big Bucks Bandits Megaways; Twin Spin Megaways; Tiki Infinity Reels Megaways; Wild Turkey Megaways; Jungle Spirit Megaways™; Jelly Belly Megaways; The Wish Master Megaways; Megaways Mob; Dwarven Gems MEGAWAYS; Wild Buccaneers Megaways; Fury Of Hyde Megaways; Great Pigsby Megaways; Halloween Horrors Megaways; Payday Megaways; Medallion Megaways; Arto and the Seven Deadly Spins Megaways; Mummy Megaways; Santa's Big Bash Megaways; Fruit Shop Megaways; Divine Fortune Megaways; Revenge of Loki Megaways; Candyways Bonanza 3 Megaways; Candyways Bonanza 2 Megaways; Hypernova Megaways; El Cowboy Megaways; Black Gold 2 Megaways; Giant's Fortune Megaways; Super Joker Megaways; Runner Runner Megaways; The Expendables Megaways; Black Gold Megaways; Mystical Santa Megaways; Super Wild Megaways; Barnyard Megahays Megaways; Starz Megaways; Curse of the Werewolf Megaways; Power of Thor Megaways; Madame Destiny Megaways; Elemental Gems Megaways; Crystal Caverns Megaways; Chilli Heat Megaways; Wild West Gold Megaways; Floating Dragon Hold & Spin Megaways; Spin & Score Megaways; Fury of Odin Megaways; Mammoth Gold Megaways; Wild Wild Riches Megaways; Wild Celebrity Bus Megaways; Power of Merlin Megaways; Rocket Blast Megaways; Big Bass Hold & Spinner Megaways; The Money Men Megaways; 5 Frozen Charms Megaways; Floating Dragon New Year Festival Ultra Megaways Hold & Spin; Blazing Wilds Megaways; Beware The Deep Megaways; Pompeii Megareels Megaways; Megahops Megaways; Blockchain MEGAWAYS; The Rodfather Megaways; Howling Wolves MEGAWAYS; Big Bad Wolf Megaways; Eastern Emeralds Megaways.

Noms et indicateurs observés : Aviatrix Plinko; Aztec Totem; Turbo Plinko; Aviatrix Second Chance; Coin Flip; Coinflip; Chicken Shoot; Aviatrix Mines; Wingo; Rock Paper Scissors; Royal Drop; Lucky Birds; Joker Poker; Kitty Rush; Crystal Poker; Frog Jump; Forest Arrow; Buffalo Smash: Supercharged; Mine Slot 2; Chicken Crash; Aviabom; Moneyplane; Chicken Road Two Bonus; AVIAFLY 2; Wheel Out; KO-Million; Penalty National Cup; Vortex Power Kick; Fish Boom; Handigo; Plinkoman; Chicken Goal; Plinko Dice; Topo Mole; Chicken Pirate Route; Figoal; Chicken Rush 2; Jumper; Instawin; Plinko Birds; Frog Road; Vortex Aero; Chicken Banana; Limbo; Lucky Ducky; Mine Slot; Balloon Doggo; Tapinata; Tiki Tiki Twist; Pengu Sport; Chicken; Chicken Ice; Chicken Road Vegas; Rabbit Road; Squid Gamebler; Frogger Jump; Heads Will Roll; American Roulette; Mysteco; Magic Keno; Chicken Route; Ronaldinho Scores Shoot & Win; Double Roll; Fishing Club 2; Hamster Run; Uncrossable Rush; Crash X; Hi-Lo;

Coins dare 2 win; Boxes dare 2 win; Goldpick Legend; Flip n Win; Golden Kick; Mouse on the Run; Mines Dare to Win; Hamsta; Fast Fielder; Fury Stairs; Limbo Rider; Jeu Du Chien; Crash X Football Edition; Aero; Big Bass Crash; 1Tap Mines; Mole Smash; Book Of Mines; BalloniX; Donny King; God Smash: Eternal Chaos; Frog Princess; Jewel Clicker; Save the Princess; Vortex Powerplay.

Noms et indicateurs observés : Wonder Forest; Stitchers Get Stitches; Obelisk Treasures; Demon Beats; Flynns Gold Clovers: Hold & Win; Cheetah Wild; Joker Stacks Magic; Joker Miner; Max The Mathmagician; Sun Totem: Hold & Win; Thunder Play Voodoo Magic; Money Train 5; Concrete Cowboys; Hot Potato Battleground.

Noms et indicateurs observés : FLOYD 'MONEY' MAYWEATHER; Légende de la boxe, champion invaincu; Le champ' a choisi Betify.

Vainqueur du combat du siècle et détenteur d'une série de 50 victoires consécutives, c'est une légende vivante. Nous ne nous satisfaisons jamais de moins que la perfection, et c'est pourquoi Floyd est sur Betify.

Noms et indicateurs observés : Pariez avec le 'Pretty Boy' Champ'; Objets exclusifs.

Gants signés, T Shirt exclusifs, tentez de les attraper dans la boutique lorsqu'ils sont disponibles.

Noms et indicateurs observés : Sessions de Stream.

Le champ' est un vrai joueur, il aime partager ses aventures en ligne de temps à autre. Alors restez connectés.

Noms et indicateurs observés : Jouez avec le champ'.

Même s'il n'est pas public, vous pouvez probablement le voir jouer dans divers tournois.

Noms et indicateurs observés : Betify et la quête de l'excellence.

"Quand on est le meilleur, on ne veut s'entourer que des meilleurs", c'est une phrase de notre Champ' en 2013. Et nous voilà : meilleures chances, meilleure expérience, meilleurs gains. C'est tout ce que nous avons et nous ne nous arrêterons jamais.

Noms et indicateurs observés : Commencer à miser.

Noms et indicateurs observés : Betify Rumble; Betify Super Eggsponential.

Noms et indicateurs observés : First Person Lightning Roulette; Dynasty Lightning Roulette; First Person American Roulette; First Person Roulette; Vip European Roulette; Apollo European Roulette; Apollo; Zoom Roulette; European Roulette (Christmas Edition); European Roulette VIP; RNG Roulette; French Roulette; Burgundy Auto-Roulette; Speed Roulette 2; Royal Roulette 500X; Spin Till You Win Roulette; Playtech; Ruleta Rapida; Premium European Roulette.

En tant que responsable du traitement des données et conformément aux règles des jeux d'argent, nous avons l'obligation légale de traiter les données personnelles des joueurs afin qu'ils puissent participer aux jeux et utiliser des services optionnels. La présente Politique de confidentialité explique quelles données personnelles des joueurs nous collectons et utilisons, et pourquoi.

Le site Web Betify ci-après dénommé « Casino », « Site Web », « Société », « Nous », « Notre ».

En vous inscrivant sur le site, vous acceptez la présente Politique de confidentialité. Veuillez ne pas utiliser ce Site si vous n'acceptez pas les termes et conditions de la Politique de confidentialité et si vous ne souhaitez pas nous fournir les données personnelles requises.

Veuillez noter que la politique de confidentialité est un accord entre vous et la société. Nous pouvons apporter des modifications à cette politique de temps à autre. Bien que nous fassions de notre mieux pour vous informer de ces modifications, nous vous recommandons de vérifier régulièrement si cette politique de confidentialité a

été modifiée. Votre utilisation ou votre accès continu au site web et/ou à ses services après la publication de toute modification constitue une acceptation de la politique de confidentialité.

Noms et indicateurs observés : Data collection.

Les données personnelles que nous collectons pour leur utilisation et leur traitement doivent inclure, sans limitation :

1. Toutes les données que vous remplissez lors de l'achèvement du formulaire d'inscription sur notre site web, ainsi que toutes autres données que vous envoyez ultérieurement via le site web ou par e-mail (par exemple, prénom et nom, date de naissance, adresse e-mail, numéro de téléphone).

2. Les messages échangés entre nous via le site web, l'e-mail, le chat ou d'autres moyens de communication.

3. L'historique complet des transactions effectuées sur le compte du joueur, que celles-ci soient réalisées via le(s) site(s) web ou par d'autres moyens de communication.

4. Données de connexion et de connexion, y compris le trafic, la localisation GeoIP, le navigateur / l'appareil, les journaux de réseau et d'activité, et autres données de trafic stockées dans notre système.

5. Documents et preuves raisonnablement demandés par nous pour vérifier votre compte, vos dépôts ou vos retraits et pour effectuer des contrôles antifraude (de notre propre initiative ou conformément à la législation en vigueur). Ces preuves peuvent inclure des copies scannées de passeports, de reçus de paiement, de relevés bancaires, etc.

6. Participation à des enquêtes ou à toute autre évaluation client que nous pouvons mener de temps à autre.

Noms et indicateurs observés : Data processing.

Nous devons traiter vos données personnelles afin de fournir nos services, notamment aux fins suivantes :

1. Traitement de vos paris et transactions, y compris l'utilisation de cartes de crédit et de systèmes de paiement en ligne.

2. Vous fournir les services de jeu et autres services que vous souhaitez recevoir sur notre Site Web.

3. Fournir un support client, par exemple la configuration et la gestion de votre compte.

4. Identifier et effectuer les vérifications nécessaires.

5. Fournir aux membres des informations promotionnelles ou du contenu publicitaire de certains de nos partenaires commerciaux, associés et affiliés (uniquement si les joueurs ont expressément accepté de recevoir ces informations promotionnelles).

6. Respect des obligations légales, y compris la conformité aux lois sur la lutte contre le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme.

7. Surveillance et enquête sur les transactions afin de prévenir la fraude, les retards intentionnels, le blanchiment d'argent et d'autres activités de jeu illégales ou anormales.

8. Analyse des tendances du marché et des besoins des clients (la participation aux enquêtes est facultative et vous pouvez toujours refuser d'y participer).

9. Recherche et analyse statistique de données récapitulatives.

Noms et indicateurs observés : Marketing.

Nous pouvons utiliser vos données personnelles, telles que votre adresse e-mail et votre numéro de téléphone, pour vous envoyer des messages publicitaires concernant nos produits, services et promotions, y compris ceux de

nos partenaires commerciaux, fournisseurs de logiciels, etc.

Si vous ne souhaitez plus recevoir de messages publicitaires, vous pouvez vous désabonner en contactant le service client support@betify.com. En outre, veuillez noter qu'en acceptant un prix par le biais de votre participation à un concours, vous acceptez que nous puissions utiliser votre nom et/ou votre pseudonyme à des fins publicitaires sans compensation supplémentaire, sauf lorsque la loi l'interdit.

Noms et indicateurs observés : Personal data receipt.

Nous ne collecterons pas vos données personnelles à votre insu. Toutefois, nous pouvons collecter automatiquement certaines de vos données si vous les avez fournies en utilisant nos services et en interagissant avec nous.

Nous pouvons également recevoir légalement certaines de vos données de vendeurs en ligne et de fournisseurs de services tels que des sociétés de prévention de la fraude. En outre, nous pouvons utiliser des services tiers et un support technique pour traiter vos transactions en ligne et le contenu de jeu original.

Soyez assuré que vos données personnelles sont traitées de manière sécurisée et conformément à la politique de confidentialité. Toutes vos données ne seront divulguées en dehors de la Société à des tiers que conformément à la politique de confidentialité, et nous prendrons toutes les mesures nécessaires pour garantir que nos accords avec les prestataires de services tiers protègent toujours vos données personnelles.

Noms et indicateurs observés : Data transfer to third parties.

1. Nous ne vendons ni ne louons vos données personnelles à des tiers. Nous pouvons divulguer vos données personnelles si la loi, une ordonnance d'un tribunal ou une autre exigence légale ou un mandat l'exige.

2. Nous pouvons également divulguer vos données personnelles à une autorité de surveillance ou à un organisme chargé de l'application de la loi si nous l'estimons nécessaire pour protéger les intérêts légitimes de la Société, de ses clients ou de tout tiers.

3. Les données personnelles ne seront divulguées à des tiers que dans les cas suivants :

Noms et indicateurs observés : 3.1 If required by law.

3.2. Si le Site Web doit échanger des données avec ses opérateurs de systèmes de paiement afin de simplifier les transactions de paiement conformément à leur politique de confidentialité (en particulier, la plupart des transactions par carte de crédit sont traitées par Wirecard Bank AG, dont la politique de confidentialité s'applique à ces transactions) ;

3.3. Pour remplir nos obligations légales et réglementaires envers les autorités de licence et officielles, ainsi que toutes les obligations découlant de toute autre loi applicable et envers toute autre autorité réglementaire dans d'autres juridictions.

3.4. Si la Société estime la divulgation nécessaire pour se protéger elle-même ou le joueur ou des tiers, pour enquêter sur une fraude ou pour répondre à une demande gouvernementale.

3.5. Si nos prestataires de services marketing nécessitent ces données pour exercer leur activité.

3.6. À tout autre tiers avec le consentement préalable du joueur.

3.7. Nous utilisons des services tiers pour traiter certaines données personnelles.

Nos prestataires de services soutiennent le Site Web, notamment en ce qui concerne l'hébergement et la gestion, le marketing, l'analyse, la modernisation et les newsletters par e-mail. Nous garantissons que le transfert de données personnelles à un destinataire est effectué conformément à la législation applicable en matière de

protection des données et qu'un responsable du traitement est soumis aux mêmes obligations que nous en vertu d'un accord de service pertinent.

3.8. Nos sites web peuvent également inclure des fonctionnalités de réseaux sociaux (par exemple, des boutons de partage ou de mention J'aime). Ces fonctionnalités sont fournies par des plateformes de médias sociaux tierces telles que Facebook et, par conséquent, le traitement des données est soumis à la politique de confidentialité de la plateforme de médias sociaux concernée.

3.9. En outre, nous pouvons divulguer des données personnelles si nous acquérons de nouvelles entreprises. En cas de changements dans la structure de la Société, tels qu'une fusion ou une acquisition totale ou partielle par une autre société, il est très probable que les données personnelles de nos clients soient incluses dans le contrat de vente ou de transfert. Dans le cadre de notre politique de confidentialité, nous informerons nos joueurs par e-mail avant d'effectuer un tel transfert de données personnelles.

3.10. Veuillez noter que notre site web peut contenir des hyperliens vers des sites web exploités par des tiers. Nous ne sommes pas responsables de la politique de confidentialité et du traitement des données de tout site web externe autre que ceux établis par nous.

Noms et indicateurs observés : Data retention.

Vous et le Casino avez le droit de supprimer votre compte à tout moment conformément à nos Conditions générales. Après la suppression de votre compte, nous devons conserver vos données personnelles sur papier pendant la période exigée par la loi. Ces données ne doivent être utilisées que si les autorités compétentes demandent une assistance dans le cadre d'enquêtes financières ou fiscales, de fraude, de blanchiment d'argent ou de toute autre enquête pénale. Veuillez noter qu'en raison des règles anti-blanchiment établies dans les juridictions de délivrance de licences de l'Union européenne, nous sommes tenus de conserver les données personnelles des joueurs aussi longtemps que le joueur possède un compte et pendant au moins cinq ans à compter de la dernière transaction du joueur ou de la fermeture du compte. Par conséquent, les demandes d'effacement des données ne seront pas traitées avant cette période.

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 : Security of personal data.

Nous reconnaissons par les présentes que nous sommes tenus de respecter strictement les normes de protection des données lors de leur collecte et de leur traitement aux fins de la gestion de votre compte. Par conséquent, nous nous efforçons de protéger vos données personnelles et de respecter votre vie privée conformément aux meilleures pratiques et aux normes applicables. Nous prendrons toutes les précautions raisonnables pour garantir que toutes vos données sont sûres et sécurisées.

Noms et indicateurs observés : Use of cookies.

Lorsque vous visitez le Site Web, notre système collecte automatiquement vos données, telles que votre

navigateur, l'adresse IP et le site Web de référence.

Cette collecte peut être effectuée en collaboration avec nos fournisseurs de plateforme et partenaires. Ils peuvent nous fournir des données démographiques et d'intérêts sur nos visiteurs. Nous n'utilisons pas les données collectées pour vous identifier personnellement sans votre consentement préalable. Nous utilisons des cookies et des outils de suivi similaires pour collecter les données requises.

Les cookies sont de petits fichiers texte qui sont placés sur votre ordinateur ou votre appareil mobile lorsque vous naviguez sur nos pages.

Certains cookies sont nécessaires au fonctionnement du Site Web ; d'autres améliorent votre expérience de navigation et nous aident à fournir un excellent service client.

Vous trouverez ci-dessous les types de cookies que nous utilisons et leurs finalités. Cookies nécessaires : ils permettent l'accès au site et son fonctionnement de base, par exemple l'accès aux comptes personnels. Cookies fonctionnels : ils nous permettent de tester et d'analyser la manière dont les audiences interagissent avec notre Site Web et les choix qu'elles effectuent (clés de session, langues ou régions), afin que nous puissions optimiser le Site Web en fonction du comportement des visiteurs. Cookies publicitaires : ils nous permettent de mesurer l'efficacité de notre marketing de contenu. Ces cookies sont fournis par nos partenaires pour suivre nos visiteurs et mesurer l'efficacité des campagnes publicitaires. Nous ne divulguons pas vos données personnelles (telles que votre nom ou votre adresse e-mail) à des partenaires affiliés, à l'exception de celles collectées par les cookies publicitaires. Toutefois, vos données peuvent être liées à d'autres informations personnelles obtenues par d'autres fournisseurs. Ce dernier type de traitement de données externes est soumis aux notifications et aux politiques de confidentialité des fournisseurs tiers. En outre, plusieurs fournisseurs tiers installent également des cookies sur le Site Web afin de nous fournir leurs services. Ces services incluent, sans s'y limiter, l'amélioration de votre navigation sur le site, le suivi de vos activités, l'évaluation des performances du Site Web et de l'efficacité de notre publicité.

La plupart des navigateurs en ligne acceptent automatiquement les cookies. Vous pouvez bloquer tout ou partie des cookies ou supprimer ceux déjà installés en modifiant les paramètres de votre navigateur. Toutefois, nous ne recommandons pas de bloquer ou de supprimer les cookies, car cela pourrait limiter l'accès à notre Site Web.

Lorsque vous jouez aux machines à sous de casino développées par Netgame, il ne vous est pas permis de jouer aux Jeux sur le Site Web si vous êtes résident des pays suivants : USA, Pays-Bas, France, Royaume-Uni, Australie, Espagne, Indes occidentales néerlandaises, Aruba, Bonaire, Saba, Statia, Saint-Martin néerlandais et Curaçao.

Noms et indicateurs observés : Bonsai Gold 2: Age of Prosperity; The Dog House; Sugar Rush 1000; Big Bass Splash; Huff N' Puff CollectR; Starlight Princess 1000; Legacy of Dead.

Noms et indicateurs observés : Ronaldinho, une légende du football; Ambasseur officiel de Betify; Le magicien.

L'icône reconnue pour ses mouvements hypnotisants et son charisme débordant, a choisi de rejoindre Betify !

Noms et indicateurs observés : PARIEZ MAINTENANT; Articles exclusifs.

T-shirt and ballon exclusifs, essayez de les avoir en boutique quand ils seront disponibles !

Noms et indicateurs observés : Championnats■.

Les joueurs avec un niveau VIP de 4 ou plus ont la possibilité de gagner des places pour des matchs exceptionnels !

Noms et indicateurs observés : Bonus de bienvenue Sport.

Inscrivez-vous si ce n'est pas déjà fait, en utilisant le code #R10 pour que votre premier pari sur le football soit

remboursé jusqu'à 150€ FREEBET s'il est perdant.

Profiter de mon bonus!

Noms et indicateurs observés : Hounds; English Fast League Football Match; Football Hub; Spanish FastLeague Football Match; Horses; Football League; Virtual NBA; Motor racing; Ice Hockey; Bundesliga; Italian FastLeague Football Match; Italian FastLeague Football Single; Spanish FastLeague Football Single; Steeple Chase; Table tennis; Virtual Football Asian Cup; Virtual Football Champions Cup; Virtual Football Nations Cup; Goal Football – Euro; Tennis Champions; Virtuals; Golden Race.

Bonus, promotions, tournois et VIP

transition-timing-function: var(--swiper-wrapper-transition-timing-function, initial);

background-image: linear-gradient(to left, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));

Noms et indicateurs observés : .swiper-slide-shadow-right {.

background-image: linear-gradient(to right, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));

Noms et indicateurs observés : .swiper-slide-shadow-top {.

background-image: linear-gradient(to top, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));

background-image: linear-gradient(to bottom, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));

Noms et indicateurs observés : .swiper-lazy-preloader {; width: 42px;; height: 42px;; left: 50%;; top: 50%;; margin-left: -21px;; margin-top: -21px;; transform-origin: 50%;.

border: 4px solid var(--swiper-preloader-color, var(--swiper-theme-color));

width: var(--swiper-pagination-bullet-width, var(--swiper-pagination-bullet-size, 8px));

height: var(--swiper-pagination-bullet-height, var(--swiper-pagination-bullet-size, 8px));

.swiper-horizontal.swiper-rtl > .swiper-pagination-bullets-dynamic .swiper-pagination-bullet {

Noms et indicateurs observés : 200ms right;; .swiper-pagination-fraction {; color: var(--swiper-pagination-fraction-color, inherit);; .swiper-pagination-progressbar {.

background: var(--swiper-pagination-progressbar-bg-color, rgba(0, 0, 0, 0.25));

background: linear-gradient(180deg, rgba(0, 0, 0, 0.4), rgba(0, 0, 0, 0.8));

mask-image: linear-gradient(90deg, rgba(0, 0, 0, 1) 80%, rgba(0, 0, 0, 0) 100%);

background: linear-gradient(#171717, rgba(0, 0, 0, 0) 16px, rgba(0, 0, 0, 0) calc(100% - 16px), #171717);

Noms et indicateurs observés : Big Bass Vegas 1000; Piggy Bankroll: The Big Stash; Coffee Dealer; Love Nest; ShadyLady; Curse of Tut; MooLaLa; Hangovers & Holidays; Big Ape Bankroll: Hold & Win; Mummy Tumble; Ding Dong Death; Epic SixSixSix; Immortal Charge; Rump & Friends; Viva Flammia; Wicked Grin; Tommy Gun Gold; Rat Royale; Ghost Vision; Jellop; Big Bass Bonanza 1000; NUUKD; Big Bass Reel Repeat; Le King; The Dog House Multihold; Gates of Hades; Big Bass Boxing Bonus Round; Big Bass Vegas Double Down Deluxe; Rip city; The Dog House - Royal Hunt; Demonic Dolls; Bash the Banana Stash: Vault Smash; Gator Hunters 2; Ghostline Express: Hold & Win; Wonders of Aztec; Big Bass Halloween Splash 1000; Deadline: Max Chaos; Hot Chili Heat: Spicy Hot Pots; Chonky Kong: Hold & Win; Bian Pao Fortunes: Hold & Win; Outlaw Rails: Hold & Win; Cai Shen Treasure; Buffalo Blaze: Hold & Win; Burning Riches: Hold & Win; Piggy Bankroll: Vault Smash; Pirots 5; ELK Studios; The Dog House Megaways 1000; Tanked 3: First Blood 2; Fire in the Hole 3; The Crypt 2; Mental 2; Zeus vs Hades -

Gods of War 250; Le Fisherman; Sugar Rush Super Scatter; Sweet Rush Bonanza; Miami Mayhem; Gates of Olympus Super Scatter; Duel at Dawn; Sweet Bonanza 1000.

Dans cette boutique, vous pouvez échanger vos bytes contre des tours gratuits et de l'argent bonus !

Noms et indicateurs observés : Rejoindre la communauté; Règles & conditions; Dépensez vos Bytes en Freespins ou Bonus; Betify Bytes.

Dépensez vos Bytes en tours gratuits ou en argent bonus.

Vous pouvez acheter différents bonus dans notre boutique. Choisissez entre de l'argent bonus ou des tours gratuits ! Il est temps pour vous d'être récompensé pour votre fidélité.

Noms et indicateurs observés : Imprimer.

La version anglaise des conditions générales prévaut sur toutes les autres. En cas de litige, c'est la version anglaise qui s'applique.

1. Nos bonus sont des bonus "collants". Le bonus est attaché au solde réel. Tant que le bonus est actif, il est impossible d'effectuer un retrait. De plus, une fois que le bonus est actif, il n'est pas possible de l'annuler. Les conditions de mise doivent être remplies car si elles ne le sont pas, le bonus expire après X jours (selon le bonus) après avoir été crédité.

2. Une seule offre de bonus est autorisée par personne, famille, adresse, email, adresse IP, numéro de téléphone, numéro de compte courant, numéro de carte de crédit ou de débit, numéro de porte-monnaie électronique, compte de système de paiement (Neteller, Skrill et etc.), un appareil électronique (ordinateur, téléphone mobile, tablette, etc.).

3. Les clients ne sont pas autorisés à utiliser des stratégies lorsqu'ils jouent avec un bonus actif afin de satisfaire aux exigences de wager. Si des stratégies sont utilisées,

l'administration se réserve le droit d'annuler tous les gains du joueur.

4. Pour le casino, si un bonus est actif, le montant maximum des mises est le suivant: €5. Cette restriction s'applique à tous les bonus et promotions, sauf indication contraire. Pour la contribution aux mises, le maximum est de €15 pour une mise jouée depuis le solde réel et de €5 pour une mise jouée depuis le solde des bonus.

5. Vous ne pouvez pas activer des bonus précédemment non utilisés après une demande de retrait. Ils seront automatiquement annulés par le retrait.

6. Vous devez miser le bonus un certain nombre de fois avant de pouvoir retirer le produit de ce bonus.

7. Les bonus de nos casinos sont valables pendant 14 jours après avoir été crédités (sauf indication contraire), après cette période: les paris, le bonus et les gains associés seront retirés si le bonus a été activé et que la mise n'a pas été atteinte.

8. Un retrait ne peut être effectué que lorsque le bonus actif a vu ses exigences de mises entièrement complétées.

9. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un seul bonus / freespins actifs à la fois.

10. Le client a le droit de refuser tout bonus du casino.

11. Il est interdit de retarder un tour de jeu dans une machine, y compris les freespins et les bonus, à un moment ultérieur où vous n'avez plus d'exigence de mise et/ou d'effectuer un ou plusieurs nouveaux dépôts alors que les freespins ou les bonus sont encore disponibles dans un jeu. En cas de violation de cette règle, l'administration se réserve le droit d'annuler tous les gains.

12. Le casino a le droit d'annuler tous les bonus et gains, ainsi que de confisquer tout l'argent du compte s'ils ont

été reçus de manière déloyale ou en violation des règles.

13. Le casino se réserve le droit de modifier les termes et conditions à tout moment sans préavis.

14. Les gains avec un bonus de bienvenue sont limités à: 250€.

15. Le freebet doit être joué dans son intégralité.

16. Chaque bonus/récompense est mis en jeu indépendamment. Il n'est pas possible d'utiliser 2 bonus en même temps par exemple. C'est d'abord l'un puis l'autre, en fonction de la date d'activation.

Noms et indicateurs observés : 17. Nos bonus et freespins sont annulés si:.

Les freespins: Il n y a pas d'annulation automatique (sauf la date d'expiration), si vous voulez annuler vos freespins, contactez le support.

Bonus: si votre solde de bonus est inférieur ou égal à €0,09 et que vous avez un bonus actif, votre solde de bonus sera annulé (Veuillez noter qu'un taux de change tiers est appliqué aux autres devises).

18. Avec les bonus: l'argent du solde réel est joué en premier, puis l'argent du solde du bonus est utilisé. Les paris et les montants gagnants sont crédités directement sur le solde du bonus.

19. Si un bonus de casino a été activé et si la mise n'est pas atteinte dans les 14 jours suivant le crédit du bonus: la totalité du solde du bonus est supprimée. Veuillez noter que vous avez 24 heures pour activer le bonus avant son expiration.

20. En activant un bonus par le biais d'un dépôt, le solde réel est attaché au bonus, jusqu'à ce que le bonus ait été misé ou expiré.

21. Les joueurs considérés comme utilisant des tactiques de mise à risque minimal peuvent voir leurs bonus désactivés immédiatement.

Noms et indicateurs observés : 22. Pour les bonus, les jeux peuvent contribuer différemment au wager:; Machines à sous - 100%,; Jeux de Live casino / Game shows / Jeux de table - 5%,; Aviator / Mini jeux / Jeux de Spribe: 100%,; Vidéo poker - 5%,; All Plinko games - 5%,; Turbogames games - 5%,.

23. Les produits achetés dans la boutique sont soumis à nos conditions générales

24. Il est interdit d'utiliser un bonus dans le seul but de créer une valeur attendue positive sur le retour du bonus en utilisant des pratiques comme une chasse au bonus et en collectant des bonus pour les jouer à un moment spécifique visant à sécuriser l'encaissement dudit bonus. Si cela se produit, Betify se réserve le droit d'appliquer des sanctions telles que la confiscation des gains et la suppression du solde du bonus.

25. Dans le cas d'un bonus de dépôt, veuillez ne pas jouer votre dépôt tant que le bonus n'a pas été activé. Sinon, Betify se réserve le droit de confisquer tous les gains liés au bonus activé.

26. Un seul bonus peut être utilisé en même temps, ils ne sont pas cumulables.

27. Pour l'argent bonus qui peut être acheté dans la boutique, la mise maximale prise en compte pour la contribution au bonus est de €15 pour un pari joué depuis le solde réel et de €5 pour un pari joué depuis le solde de bonus (limite de pari par défaut avec l'argent de bonus).

Veuillez noter que le montant du gain obtenu en jouant avec le solde réel sera ajouté dans le solde réel. Le montant du gain obtenu avec le solde du bonus sera ajouté au solde du bonus.

L'argent du bonus expire 10 jours après avoir été crédité. Veuillez activer le bonus dans les 24 heures, sinon il sera annulé.

Ce bonus est soumis à un wager (1x le bonus).

28. Nous ne sommes pas responsables des sites affiliés/partenaires mettant en avant des offres erronées (comme par exemple, des wager de bonus non indiqués). Ainsi, si une information est manquante sur le site partenaire nous ne pourrons en aucun cas être tenu responsable.

29. Les promotions nécessitant un dépôt ne peuvent pas être cumulées sur un seul dépôt. Par exemple: s'il y a une offre de 10 spins sur Aviator (dépôt minimum €20) et une autre offre de 20 freespins sur Book of Dead (dépôt minimum €20), il n'est pas possible d'avoir les 10 spins sur Aviator et les freespins sur Book of Dead avec un seul dépôt de €20.

30. Il est interdit de parier avec un freebet sur un résultat opposé à un pari en argent réel. Exemple : Parier sur la victoire d'une équipe en argent réel, et parier sur le match nul en freebet. Si cela est fait, les deux paris seront annulés. Le freebet sera également annulé définitivement.

En somme aucune promotion nécessitant un dépôt n'est cumulable avec une autre promotion. (Promotion VIP par exemple)

Le joueur doit nous contacter 4 heures après le dépôt. (par email ou chat en direct) Chaque offre Telegram est valable une seule fois par joueur. L'offre peut être refusée à un joueur s'il ne respecte pas la condition N°2 de notre bonus. Les offres du week-end sont valables du lancement jusqu'à la fin du dimanche à 23h59.

31. Pour bénéficier de la Promotion, le dépôt doit être effectué après l'envoi de la Promotion que ce soit par email, ou sur le canal Telegram.

32. Sur les mini-jeux Spribe, les montants des freespins offerts lors des bonus ne sont pas crédités dans les gains .

33. Les joueurs allemands, autrichiens, finlandais et brésiliens ne sont pas éligibles au bonus de bienvenue Sport (freebet).

34. Si vous jouez avec un bonus actif ou votre balance bonus, les parties ne sont pas prises en compte pour les missions quotidiennes et les trophées.

35. Toutes nos offres sur dépôt s'appliquent à un dépôt unique et ne sont pas cumulables avec plusieurs dépôts effectués successivement.

36. Wagering sur les promotions : Les joueurs dont l'activité montre un schéma constant de dépôts effectués principalement pour réclamer des offres promotionnelles, et dont les mises restent limitées à ce dépôt ainsi qu'aux gains qui en résultent, peuvent voir leur accès aux promotions restreint, leurs bonus actifs désactivés et leurs points de fidélité supprimés. Le dépôt initial est conservé. Cette restriction n'est pas permanente et peut être réexaminée sur demande après une période prolongée de jeu régulier et diversifié.

37. Abus de bonus : Les joueurs reconnus comme utilisant un bonus dans le seul but d'en extraire une valeur financière plutôt que de participer à un jeu authentique — y compris les paris sportifs à faible cote, l'arbitrage ou les paris sur des résultats opposés, les retraits dans des mini-jeux avec multiplicateur minimal, ou la couverture des deux côtés d'un résultat quasi symétrique dans un casino en direct — peuvent voir leur bonus actif ainsi que tout gain provenant du bonus annulés, peuvent être tenus de rejouer leur dépôt initial avant tout nouveau retrait, et peuvent perdre leur éligibilité aux futures promotions. Une décision confirmée d'abus de bonus est définitive.

38. Application inter-marques : Les sanctions appliquées en vertu des deux clauses précédentes peuvent être étendues à vos comptes sur des marques partenaires opérant sous la même licence. Lorsqu'un même joueur est identifié sur plusieurs marques, la même sanction sera appliquée à tous les comptes concernés.

39. Wheel of Legends : Le déblocage maximal avec les tours gratuits est de 50 EUR / 75 CAD / 54 USD / R$312 / 600 NOK / 215 PLN, ce qui signifie que quel que soit le montant gagné avec les Tours gratuits, vous ne pourrez

pas recevoir plus de 50 EUR / CAD / USD après avoir terminé les conditions de mise, à l'exception de la récompense de 75 tours gratuits, dont le déblocage maximal est de 100 EUR.

Noms et indicateurs observés : Here below the rewards breakdown and details :; UNFUNDED (for players who never made a deposit); 1 EUR - 0.7% (7000 prizes per million); 3 EUR - 0.05% (500 prizes per million); 5 EUR - 0.01% (100 prizes per million); 20 EUR - 0.001% (10 prizes per million); FS:.

10 FS (Valeur 20cts EUR/CAD/USD/BRL) - 10%, mise 1 sur les gains / retrait maximal 50 EUR

25 FS (Valeur 20cts EUR/CAD/USD/BRL) - 2%, mise 1 sur les gains / retrait maximal 50 EUR

50 FS (Valeur 20cts EUR/CAD/USD/BRL) - 0.5% / mise 1 sur les gains / retrait maximal 50 EUR

Noms et indicateurs observés : Loyalty Points:; 1 Point - 75%; 10 Points - 9.199%; 25 Points - 2%; 50 Points - 0.5%; 100 Points - 0.04%; FUNDED (for players who made minimum one deposit); 10 FS (Value 20cts EUR/CAD/USD/BRL) - 5% - Max withdrawal 50 EUR; 20 FS (Value 20cts EUR/CAD/USD/BRL) - 3% - Max withdrawal 50 EUR; 35 FS (Value 20cts EUR/CAD/USD/BRL) - 2% - Max withdrawal 50 EUR; 75 FS (Value 20cts EUR/CAD/USD/BRL) - 1% - Max withdrawal 100 EUR; Cash:; 3 EUR - 5%; 7 EUR - 2%; 25 EUR - 1%; 100 EUR - 0.2%; 3000 EUR - 0.0001%; 25 Point - 70%; 50 Points - 8.7999%; 100 Points - 2%.

39. Le montant maximal de gains pour les bonus Freespin achetés dans la boutique est de €250.

Noms et indicateurs observés : 186 jeux; 144 jeux; Penalty Unlimited; Hop'n Top; 17 jeux; FANF9*; 9:43 AM; 18x; 3,60 €; LAULA*; 10:53 AM; 2,80 €; 152.14x; 426,00 €; BARBO*; 93.8x; 18,76 €; GIGIP*; 12:20 PM; 13.5x; 2,70 €; Johnny vs Chicken; SALEM*; 12:21 PM; 0,15 €; 74.47x; 11,17 €; ADRIG*; 10:25 AM; 2,00 €; 269.8x; 539,60 €; ROUBI*; 11:27 AM; 486.7x; 48,67 €; MAGDA*; 0,80 €; 15.31x; 12,25 €; Bingo Star; ANGEL*; 11:09 AM; 55.5x; 44,40 €.

Noms et indicateurs observés : Bonus de bienvenue Casino.

Jusqu'à 100 freespins sur Shaolin Panda pour votre premier dépôt - SANS WAGER

Noms et indicateurs observés : Recevez 50% de votre premier dépôt en pari offert; Rejoignez la communauté Betify.

Des offres exclusives chaques semaines!

Noms et indicateurs observés : Rejoignez la chaîne Telegram; 43.

Bienvenue dans l'univers des promotions !

Gagnez des prix, recevez des bonus, et évoluez jusqu'au rang VIP qui vous donnera accès à plus de privilèges ! Profitez encore plus de nos jeux grâce nos offres uniques.

Noms et indicateurs observés : Obtenir des bonus.

Nos bonus sont sticky, , ce qui signifie qu'une fois le bonus activé, il doit être joué dans son intégralité (en atteignant la mise) pour pouvoir être retiré. Bien entendu, si le bonus a expiré et que vos fonds ont été misés au moins une fois (conformément à la réglementation relative à la lutte contre le blanchiment d'argent), vous pouvez procéder à un retrait.

Noms et indicateurs observés : A propos du cashback; Un programme de cashback imbattable; Cashback automatique.

Recevez votre cashback une fois par semaine.

Noms et indicateurs observés : Programme avantageux; Jusqu'à 20%, notre cashback est à vie; Montants illimités; Aucun plafond sur le montant du cashback.

Comment ça marche ?

Vous jouez, Betify vous crédite du cashback. Cette fonctionnalité est disponible pour tous, dès le début de l'utilisation de la plateforme.

Noms et indicateurs observés : Obtenir.

Réclamez votre cashback tous les lundis.

Noms et indicateurs observés : Réclamer.

Connectez-vous à votre compte afin de réclamer votre cashback, depuis le menu ou sur cette page.

Profitez-en bien !

Utilisez votre cashback comme vous le souhaitez. Vous pouvez l'utiliser pour jouer ou le retirer (mêmes conditions qu'un dépôt).

Noms et indicateurs observés : Cashback pour votre niveau.

Plus vous jouez sur Betify, plus votre niveau VIP et votre taux de Cashback seront élevés. Les utilisateurs les plus actifs peuvent récupérer jusqu'à 20 %.

Noms et indicateurs observés : Programme VIP; 1.00%; 4; 2.00%; 5; 6; 7; 3.00%; 8; 4.00%; 9; 5.00%; 10; 6.00%; 11; 7.00%; 8.00%; 13; 10.00%; 12.00%; 14.00%; 16; 16.00%; 18.00%; 20.00%.

Noms et indicateurs observés : Sweet Bonanza Super Scatter.

CULT.

Noms et indicateurs observés : Big Bass - Secrets of the Golden Lake.

Comment cela fonctionne ?

Noms et indicateurs observés : Courses récentes; Courses archivées; Actuel; Se termine dans; 58; Cagnotte; 0.2 €; Mise minimale; 6 D; Durée; Rejoindre le tournoi; Tableau de classement; FLOR*; 677; 6000; EASY*; 651.5; NAGL*; 547.1; 4000; MATM*; 527.9; NANY*; 469.2; RIDG*; 458.5; TOMY*; 426; LEJ6*; 412; 1600; KILL*; 366.4; ELCA*; 365.5; 1400; DJIB*; 360; TONE*; 351.2; 1000; MK2A*; 337.6; 750; JENN*; 302.26; BURN*; 215.2; 19; ANON*; 206.82; 20; SQUA*; 200; 21; SOOL*; 186.4; 600; 22; RELO*; 171.55; 23; MIBE*; 146; 24; CIBO*; 134; 25; FANF*; 121.8; 26; TOF2*; 111.41; 450; 27; HANG*; 100.2; 28; HELB*; 29; NINI*; 90.1; 30; 77LA*; 76.2; 31; PHAN*; 70.25; 300; 32; MANO*; 70; 33; MOST*; 60.6; JUN9*; 53.2; 35; ELGO*; 45.6; 36; PIZZ*; 37.2; 37; KITH*; 33.89; 38; DAOU*; 27.41; 39; ASER*; 25.9; JIGS*; MURD*; 14.4; JULI*; 13.8; BU2A*; 13.5; 44; TARD*; 45; ILYE*; 46; ADBR*; 9.6; 47; RIKO*; 7.7; 48; SCRA*; 7.2; ELIA*; 50; LEBI*; 4.4; Jeux du tournoi; Rise Of Frogs: Book Legacy; Play Me; Coin Rush; Jungle Wheel; Avia Show; Futur; 09.11.2026 00:00:01 - 15.11.2026 23:59:59 UTC; Toucan Royale Challenge; Commence dans; 00; Prize Pool; 16.11.2026 00:00:01 - 22.11.2026 23:59:59 UTC; Mining Challenge; 23.11.2026 00:00:01 - 29.11.2026 23:59:59 UTC; Pirate Challenge; 57; 59.

Noms et indicateurs observés : Promotions VIP; 1%; Récompenses en byte; 0 Bytes; Mise total; Gestionnaire de compte personnel; 50 Bytes; 500 Bytes; 2%; 2000 Bytes; 5000 Bytes; 50000; 12500 Bytes; 100,000; 3%; 25000 Bytes; 250,000; 4%; 50000 Bytes; 500,000; 5%; 75.000 Bytes; 1,000,000; 6%; 100.000 Bytes; 2,500,000; 7%; 150.000 Bytes; 5,000,000; 8%; 200.000 Bytes; 10,000,000; 10%; 250.000 Bytes; 22,500,000; 12%; 500.000 Bytes; 50,000,000; 14%; 1.000.000 Bytes; 100,000,000; 16%; 1.500.000 Bytes; 250,000,000; 18%; 2.000.000 Bytes; 500,000,000; 20%; 3.000.000 Bytes; 1,000,000,000; Benefices; Offres VIP.

Débloquez des offres exclusives et des privilèges spéciaux en tant que VIP. Vous méritez un traitement royal !

Noms et indicateurs observés : Pas de limites.

Profitez de récompenses illimitées en tant que membre VIP. Jouez, élaborez des stratégies et profitez de vos jeux préférés pour obtenir des gains plus importants - sans limites !

Noms et indicateurs observés : Avantages financiers.

En tant que membre VIP, vous bénéficierez de privilèges spéciaux. Nos joueurs VIP bénéficient de limites de retrait plus élevées et peuvent réclamer chaque lundi jusqu'à 20% de cashback sur leurs pertes nettes de la semaine précédente.

Noms et indicateurs observés : Gestionnaire de comptes personnels.

À votre service, un gestionnaire personnel vous attend pour vous traiter comme un membre de la famille royale. Vous pouvez nous contacter à tout moment via notre VIP Live Chat 24/7 pour poser vos questions, faire part de vos commentaires et bien plus encore.

Comment se mettre a niveau?

Votre rang VIP dépend de vos mises. Plus vous jouez sur Betify.eu, plus vous avez de chances d'atteindre le niveau supérieur avec tous ses avantages. Restez avec nous et nous vous donnerons la meilleure expérience !

Compte, KYC et aide

Puis-je retirer les fonds de mon bonus ?

Puis-je jouer sur mon téléphone portable ?

Comment fonctionne le programme de fidélité ?

C'est très simple : plus vous jouez, plus vous recevez Bytes ! Les Bytes vous permettent de devenir un VIP ou d'acheter des récompenses exclusives dans la boutique.

Noms et indicateurs observés : Contactez-nous.

Notre support en direct est prêt à vous aider à tout moment de la journée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous envoyer un message.

Noms et indicateurs observés : Forbidden; The requested URL was not found on this server; Back to Home; Helpful links; Support; Affiliates; Tournaments; Trophies; Prize Shop; About us; Sport Policy; Privacy Policy; Bonus Terms; Responsible Gaming.

Betify est détenu et exploité par 3-102-947207 SRL, une société dûment constituée et existante en vertu des lois du Costa Rica, avec le numéro d'enregistrement 3-102-947207, et ayant son siège social à provincia 01 San José, cantón 01 San José, distrito Carmen, barrio Escalante, avenida Siete, calle Veintinueve, edificio Dos Mil Novecientos Diez, Centro Corporativo AG, Costa Rica. 3-102-947207 SRL est autorisé à exercer des activités de jeu B2C conformément à la Betting and Gaming Act of 2005 de l'île autonome d'Anjouan, Union des Comores, et est réglementé par l'Anjouan Gaming Board sous la licence n° ALSI-202602010-FI1, délivrée le 16.02.2026. Betify est dûment autorisé à proposer et à exploiter des activités de jeu et de paris sous licence conformément à sa licence. Contactez-nous par e-mail : support@betify.com.

Noms et indicateurs observés : Wheel of; Legends; Mini-Games; Sports; Don’t miss Telegram offers.

Notre site est totalement "Responsive", ce qui signifie qu'il s'adapte à tous les types d'écrans ! Vous pouvez donc parier et jouer où vous voulez, quand vous voulez.

Noms et indicateurs observés : Ou s'inscrire avec; Adresse Mail; Nom D'utilisateur; Pays; France; Devise; Code Promo; Je veux recevoir des promotions par courriel.

J'ai plus de 18 ans et j'accepte les Conditions générales et notre Politique de confidentialité

Betify

Betify

Market	T10	T20	DAY	FULL
Six	13	12	8	8
Quatre	17	26	42	117
Cinquantaines	2	2	3	8
Centaines	0	0	1	3
Guichets	9	12	14	33
Éliminations par course	1	1	1	1
Canards	1	1	2	

Betify

Version	Editor	Date	Motif du changement
1.0	Andris Backovs	13.01.2023	Première publication
1.1	Andris Backovs	24.09.2024	Mises à jour liées aux nouveaux marchés ajoutés au sportsbook
1.2	Andris Backovs	02.12.2024	Examen et révision suite à la mise en œuvre de la norme GLI-33
1.3	Andris Backovs	20.12.2024	Suppression des règles en double
1.4	Andris Backovs	04.02.2025	Mises à jour liées aux formats Esports et aux statistiques de football.
1.5	Andris Backovs	16.05.2025	Mises à jour liées aux exigences réglementaires, aux statistiques de football et à la nouvelle fonctionnalité du sportsbook
1.6	Andris Backovs	31.07.2025	Mises à jour des règles de pari Early Payout, des règles sportives spéciales (tennis, baseball, échecs) et des règles de pari de la solution Esports.
1.7	Andris Backovs	29.10.2025	Mises à jour de la section Paramètres de pari et des règles des événements reportés
1.8	Arthur Lyanniy	15.02.2026	Mises à jour liées aux règles générales (5.5 / 5.25) ; règles spéciales pour les sports (1 / 3 / 4 / 5 / 6 / 12 / 18 / 22) ; nouvelles règles Esports)
1.9	Arthur Lyanniy	23.04.2026	Mises à jour relatives au paiement anticipé ; aux prédictions ; aux paris Placeholder et Bracket
2.0	Arthur Lyanniy	01.06.2026	Mises à jour ici

Betify

Odds from (>, more than)	Odds to (<=, less or equal)	Market "Win" (%)*	Market "Top 2/" (%)*	Marché « Place » (%)*
1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26
1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26
1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26
1.16	1.18	69	40	26
1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26
1.22	1.24	65	38	26
1.24	1.25	65	38	26
1.25	1.26	65	38	26
1.26	1.28	65	38	26
1.28	1.30	65	38	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1.40	60	37	25
1.40	1.45	56	37	25
1.45	1.50	55	37	25
1.50	1.55	53	36	24
1.55	1.60	51	36	24
1.60	1.65	49	35	24
1.65	1.70	47	34	24
1.70	1.75	46	34	23
1.75	1.80	45	34	23
1.80	1.85	44	33	23

Betify

Odds from (>, more than)	Odds to (<=, less or equal)	Market "Win" (%)*	Market "Top 2/" (%)*	Marché « Place » (%)*
1.85	1.90	43	33	23
1.90	1.95	41	32	22
1.95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20
2.40	2.45	31	28	20
2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2.80	28	26	18
2.80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	16
3.30	3.40	22	22	16
3.40	3.50	22	22	16
3.50	3.60	21	21	15
3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	16	18	14

Betify

Odds from (>, more than)	Odds to (<=, less or equal)	Market "Win" (%)*	Market "Top 2/" (%)*	Marché « Place » (%)*
4.60	4.80	15	17	13
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12
6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7
9.00	9.50	7	10	7
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4
14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2
18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

Betify

Type	Selections	Détail des paris
Trixie	3	3 Doubles et 1 Triplé (4 paris au total)
Patent	3	3 Simples, 3 Doubles et 1 Triplé (7 paris au total)
Yankee	4	6 Doubles, 4 Triplés et 1 Quadruple (11 paris au total)
Canadien	5	10 Doubles, 10 Triplés, 5 Quadruples et 1 Quintuple (26 paris au total)
Heinz	6	15 Doubles, 20 Triplés, 15 Quadruples, 6 Quintuples et 1 Sextuple (57 paris au total)

Betify

Type	Selections	Détail des paris
Super Heinz	7	21 Doubles, 35 Triplés, 35 Quadruples, 21 Quintuples, 7 Sextuples et 1 Septuple (120 paris au total)
Goliath	8	28 Doubles, 56 Triplés, 70 Quadruples, 56 Quintuples, 28 Sextuples, 8 Septuples et 1 Octuple (247 paris au total)

Betify

Number of selections	Multiplicateur
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45
16	1.5
17	1.65
18	1.75
19	1.85
20	2

Galaxsys Challenge — participation Tower Rush

Sur la page enregistrée des tournois, Tower Rush est clairement indiqué parmi les Jeux du tournoi, le compteur global — 17 jeux. Cela confirme l'inclusion du jeu original dans le tournoi affiché. L'applicabilité des autres bonus Betify est fixée dans les conditions des offres correspondantes.

Période Galaxsys Challenge : 02.11.2026 00:00:01 — 08.11.2026 23:59:59 UTC. Sont affichés le fonds 75000 avec l'icône verte officielle du fonds, la mise minimale 0.2 €, la durée 6 D. Les dates couvrent presque sept jours, et 6 D est conservé comme libellé distinct affiché. Compte à rebours sur la capture : 05 jours 15 heures 16 minutes 58 secondes.

Cartes visibles : BlackJack, RouletteX, Gangsta Piggy: Hold and Win, Rise Of Frogs: Book Legacy, Tower Rush,

Olympian Legends, Bingo Star. C'est la partie visible de 17 jeux.

Galaxsys Challenge — participation Tower Rush

Place	Nom masqué	Points	Prix avec l'icône officielle
1	TIKI*	29330.7	12000
2	V222*	1644.8	9000
3	MASH*	705.4	7500
4	FLOR*	677	6000
5	EASY*	651.5	5000
6	NAGL*	547.1	4000
7	MATM*	527.9	3000
8	NANY*	469.2	2500
9	RIDG*	458.5	2000
10	TOMY*	426	2000

Le tableau contient les positions du classement, les points et les montants des prix figés au moment de la capture.

Tournois suivants

Chacun est présenté avec un fonds 75000 et le même logo de fonds :

• Toucan Royale Challenge : 09.11.2026 00:00:01 — 15.11.2026 23:59:59 UTC ; compte à rebours 05:15:16:58.

• Mining Challenge : 16.11.2026 00:00:01 — 22.11.2026 23:59:59 UTC ; 12:15:16:58.

• Pirate Challenge : 23.11.2026 00:00:01 — 29.11.2026 23:59:59 UTC ; 19:15:16:58.

Offres sur la page Promotions

Casino welcome : jusqu'à 100 freespins sur Shaolin Panda pour le premier dépôt, mention publicitaire SANS WAGER. Sport/E-Sport welcome : 50% du premier dépôt sous forme de freebet. Pragmatic Tournois — November Spin Win Quest, prix €30,000. Les conditions complètes de ces offres et leur applicabilité à Tower Rush sont fixées dans les règles des promotions correspondantes.

La communauté Telegram fait la promotion d'offres exclusives chaque semaine. Dans la navigation latérale sponsorship figurent Floyd Mayweather, Fnatic, Ronaldinho ; ce sont les noms approuvés des sections de sponsoring présentées ; les paramètres contractuels sont fixés dans la base experte.

Logos de paiement dans le pied de page

Sont visibles Discover, JCB, MiFinity, ecoPayz, bitcoin, NETELLER, Skrill, Mastercard ID Check, Visa Secure. La disponibilité d'une opération/devise/GEO donnée, les limites et les transactions effectuées sont fixées dans les profils de paiement correspondants de la base experte.

VIP : niveaux et privilèges vérifiés visuellement

VIP : niveaux et privilèges vérifiés visuellement

Niveau	Cashback	Récompense Bytes	Mise total	Gestionnaire personnel
1	1%	0	0	non
2	1%	50	1000	non
3	1%	500	5000	non
4	2%	2000	15000	non

La carte suivante contient un cashback de 2% et une Mise total de 50000 ; les paramètres du niveau et des Bytes sont approuvés dans la base experte. Le rang dépend des mises. Des offres exclusives, des limites de retrait accrues, jusqu'à 20% de cashback sur les pertes nettes de la semaine précédente avec versement chaque lundi, un gestionnaire personnel et VIP Live Chat 24/7 sont prévus. Le gestionnaire personnel est fourni aux niveaux correspondants ; aux niveaux initiaux affichés, ce service est absent. « Pas de limites » est un bloc publicitaire sur les récompenses ; les restrictions financières sont fixées dans les règles du programme.

Conditions importantes des bonus : paramètres approuvés

La version anglaise prévaut. Les bonus sticky sont liés au solde réel, le retrait est indisponible pendant un bonus actif ; un bonus actif ne peut pas être annulé. Un bonus par personne/famille/adresse/email/IP/téléphone/compte/carte/portefeuille/compte de paiement/appareil. Un seul bonus ou freespins à la fois. La durée habituelle d'un bonus casino est de 14 jours, l'activation de 24 heures ; une offre spécifique peut différer. Welcome win cap €250.

La mise maximale avec un bonus casino actif est de €5. Dans le même point, la contribution est limitée à €15 pour une mise depuis le solde réel et à €5 depuis le solde bonus. La mise maximale et la prise en compte du chiffre d'affaires sont indiquées par des conditions distinctes. Le real est consommé d'abord, puis le bonus ; les conditions générales dirigent les gains vers le bonus. Lorsque le solde bonus est ≤€0.09, le solde bonus est annulé ; les autres devises sont recalculées selon un taux externe. Les freespins ne sont pas annulés automatiquement sauf expiration ; l'annulation nécessite le support.

Conditions importantes des bonus : paramètres approuvés

Catégorie	Contribution au wagering
Slots	100%
Live casino / Game shows / Table games	5%
Aviator / Mini jeux / Spribe	100%
Video poker	5%
Tous les Plinko	5%
Turbogames	5%

La contribution de Tower Rush au wagering est fixée dans les conditions de l'offre correspondante ; le tableau contient les taux de prise en compte approuvés par catégorie.

Argent bonus acheté : mise maximale prise en compte €15 real /€5 bonus ; le gain se rapporte au solde utilisé ; durée 10 jours, activation 24 heures, wagering 1× le bonus. Freespins achetés : max win €250. Un dépôt ne

combine pas les promotions ; l'exemple €20 ne donne pas simultanément 10 spins Aviator et 20 FS Book of Dead. Le promodépôt doit suivre l'envoi de la communication. L'offre Telegram est unique ; il faut contacter par email/live-chat dans les 4 heures suivant le dépôt (formulation littérale), weekend — vendredi–dimanche 23:59. L'Allemagne, l'Autriche, la Finlande et le Brésil sont exclus du sport welcome freebet. Avec un bonus actif, le jeu n'est pas pris en compte dans les daily missions/trophies. Sur les Spribe mini-games, la valeur nominale des tours gratuits n'est pas incluse dans le gain.

En cas de risque minimal, bonus hunting, paris opposés et abus énumérés, l'annulation du bonus/des gains, des restrictions promotionnelles et la suppression des loyalty points sont possibles ; le dépôt initial est conservé dans le point sur les promodépôts répétés, la restriction peut être réexaminée après une longue pratique de jeu normale. Un bonus abuse confirmé dans un autre point est qualifié de décision définitive ; les sanctions peuvent s'étendre aux marques partenaires sous une même licence. Ce sont les règles approuvées de l'opérateur, applicables aux violations énumérées.

Wheel of Legends : probabilités

Pour ceux n'ayant jamais rechargé leur compte (UNFUNDED) :

Wheel of Legends : probabilités

Récompense	Probabilité
€1	0.7% (7000 sur un million)
€3	0.05 % (500 sur un million)
€5	0.01 % (100 sur un million)
€20	0.001 % (10 sur un million)
10 FS	10%
25 FS	2%
50 FS	0.5%
1 point de fidélité	75%
10 points	9.199%
25 points	2%
50 points	0.5%
100 points	0.04%

FS d'une valeur de 20 cents EUR/CAD/USD/BRL ; wagering 1× sur le gain, retrait max €50.

Pour ceux ayant effectué au moins un dépôt (FUNDED) :

Wheel of Legends : probabilités

Récompense	Probabilité	Limite FS
10 FS	5%	retrait max €50
20 FS	3%	retrait max €50
35 FS	2%	retrait max €50
75 FS	1%	retrait max €100

Wheel of Legends : probabilités

Récompense	Probabilité	Limite FS
€3	5%	—
€7	2%	—
€25	1%	—
€100	0.2%	—
€3000	0.0001%	—
25 points	70%	—
50 points	8.7999%	—
100 points	2%	—

FS également 20 cents EUR/CAD/USD/BRL. La ligne générale Wheel of Legends énumère max release 50 EUR /75 CAD /54 USD /R$312 /600 NOK /215 PLN, et pour la limite après wagering il est indiqué « pas plus de 50 EUR /CAD /USD ». Les deux ensembles de valeurs sont rattachés à leurs propres conditions. Exception 75 FS — €100. Ces probabilités concernent la roue Betify, pas Tower Rush.

Onglet général Tournois : jeux visibles

The Dog House Megaways ; Gates of Olympus 1000 ; Sweet Bonanza 1000 ; Madame Destiny Megaways ; Starlight Princess 1000 ; Sugar Rush 1000 ; Gates of Olympus Super Scatter ; Sweet Bonanza Super Scatter ; Sweet Rush Bonanza ; The Dog House Royal Hunt ; Big Bass Splash 1000 ; Sugar Rush Super Scatter ; Zeus vs Hades Gods of War 250 ; 5 Lions Megaways 2 ; C.U.L.T. ; Big Bass Bonanza 1000 ; Big Bass Secrets of the Golden Lake ; Fury of Anubis ; The Dog House Megaways 1000 ; Big Bass Vegas 1000 ; Gates of Olympus 2500 ; Big Bass Halloween Splash 1000 ; Sweet Bonanza Pop ; Rat Royale ; Sweet Loot ; Big Bass Xmas Xtreme. Il s'agit du catalogue général de l'onglet, et non d'une liste Galaxsys Challenge. Top/Nouveau et les coupes reflètent les étiquettes des cartes.

Betify — Images nommées et légendes

Twitter ; Instagram ; dennier-clubdeliver ; mifinity-2 ; ecopayz ; bitcoin ; mastercard ; fazi ; happyduck ; egtdigital ; toucanroyale ; spinocchio ; octoplay ; nolimitcityoss ; prize coin ; shop mascot ; shop coin ; info 1 ; info 2 ; info 3 ; provably fair ; wallet banner ; bonus banner ; circle ; Valley of the Kings: Hold & Win ; Jaws on Rails: Hold & Win ; Lucky Fruit Vault: Hold & Win ; 8 Runes of War: Hold & Win ; Jokers & Diamonds ; Sands of Fortune: Hold & Win ; Coin Bloom: Hold & Win ; Fishing Whiskers ; Legacy of Olympus: Hold & Win ; Rainbow Road ; Mystic Souk: Hold & Win ; Inside Job: Lock & Loot ; Candy Quake ; Fire In The Hole xBomb ; Mining Rush ; TNT Rush ; Dynamite Diggin Doug ; Drill The Thrill ; Dynamite Miner ; Doom's Digging Machine ; Wild Mining™ XXXtreme ; Mole in the Hole ; Dig It ; Fire in the Hole 2 ; Dig Dig Digger ; Pirate Bonanza 2 ; Star Pirates Code ; 3 Cursed Chests: Hold & Win ; Pirate Gold Deluxe ; Lord of The Seas ; Pirate Bonanza ; Pirate Golden Age ; Pirate’s Pearl Megaways ; Pirates Pub ; Pirate's Charm ; Age Of Pirates ; Captain's Quest: Treasure Island ; cyrcle ; vip mascot.

Betify — Noms des cartes de jeu

tournoi.

Betify : correspondance entre le niveau et le cashback

Sur la page Cashback enregistrée, la correspondance suivante est affichée. Ce sont les taux approuvés du programme Betify ; les attributions aux comptes donnés sont régies par les conditions du programme, et les caractéristiques de Tower Rush sont présentées séparément.

Betify : correspondance entre le niveau et le cashback

Niveau	Cashback
1–3	1%
4–6	2%
7	3%
8	4%
9	5%
10	6%
11	7%
12	8%
13	10%
14	12%
15	14%
16	16%
17	18%
18	20%

Les nombres 5%, 10%, 15%, 20% sont disposés autour du coffre-fort dans l'illustration publicitaire supérieure et désignent les taux de cashback ; les catégories Mini-jeux et Casino sont énumérées séparément dans le menu latéral.