Conditions générales des Paris sportifs

Version 2.13

Dernière mise à jour : 25 septembre 2026

Table des Matières

Section A - Conditions de l'accord

1. Introduction	2. Définitions	7. Récompenses
3. Acceptation d'un pari	4. Limite des paris et des paiements	
5. Annulation des paris	6. Non-responsabilité et priorité	

Section B - Règles générales des paris

1. Termes de référence communs	2. Types de paris
3. Accessoires de paris	4. Paris système
5. Règlement du résultat	6. Early Payout - 2UP
7. Safe Sub	

Section C - Règles des paris sportifs par catégorie

1. Évènements olympiques et championnats	2. Football américain	3. Athlétisme
4. Football australien	5. Course de drones	6. Baseball
7. Basketball	8. Beach-volley	9. Boxe
10. Criquet	11. Curling	12. Cyclisme (sur route et sur piste) et Cyclo-Cross
13. Football	14. Golf	15. Handball
16. Trot	17. Hockey sur glace	18. Sports mécaniques
19. Netball	20. Pesäpallo (baseball finlandais)	21. Rugby à XIII (Ligue de Rugby)
22. Rugby à XV (Union de Rugby)	23. Lacrosse	24. Speedway
25. Surf	26. Natation	27. Tennis et sports de raquette (badminton, jai-alai, squash, padel, pickleball et tennis de table)
28. Volley-ball	29. Sports d'hiver	30. Autres (paris spéciaux/non sportifs/nouveautés)
31. Arts martiaux mixtes	33. Snooker	33. Fléchettes

Section D - Courses

1. Courses hippiques	2. Lévriers

Section E - eSports

1. eSports

A. Conditions de l'accord

1. Introduction

1) Cet ensemble de conditions générales régit l'emploi des paris sportifs de Scooore (les « Règles des paris sportifs"). Lorsqu'il effectue un pari auprès de Scooore, le titulaire du compte reconnaît avoir lu, compris et accepté d'être lié par les présentes conditions en plus des conditions générales de Scooore applicables à tout moment.

2) L'emploi des paris sportifs de Scooore est soumis aux règlementations imposées par la Commission des Jeux de Hasard. Si une décision émise par la Commission des Jeux de Hasard est en conflit ou est incompatible avec les présentes règles des paris sportifs, ladite décision remplace toute clause pertinente des présentes règles des paris sportifs.

3) Scooore se réserve le droit d'apporter des modifications aux limites et aux offres de paris.

4) Toute référence dans les présentes règles des paris sportifs à des mots/objets qui apparaissent au singulier s'applique également au pluriel. Les références au genre ne sont pas contraignantes et doivent être traitées à titre informatif uniquement. Toutes les références à « y compris » signifient « y compris, sans s'y limiter ».

5) Le cas échéant, toute référence au site Web de Scooore et à son contenu doit également être considérée comme applicable aux casinos, aux environnements hors ligne et aux environnements terrestres, y compris les terminaux en libre-service (TLS), les guichets (OTC) et l'option « Prenez vos appareils personnels » (BYOD).

2. Définitions

1) Une « Erreur » est une faute, une erreur typographique, une mauvaise interprétation, une incompréhension, une lecture erronée, un contresens, une faute d'orthographe, un aléa technique, une erreur d'enregistrement, une erreur de transaction, une erreur de manifeste, une force majeure et/ou similaire, qui peut ou non être apparente pour l'Opérateur et/ou le titulaire du compte au moment pertinent qui a causé ou entraîné l'offre et/ou l'acceptation de mises.

   Exemples d'erreurs, mais non exclusives :

   - Échec des contrôles de gestion des risques en place.
   - Manipulation inappropriée des offres ou des procédures de règlement ou activité frauduleuse.
   - Paiements incorrects.
   - Cyber-attaques.
   - <u>Mises acceptées</u> :
     - pendant un problème technique mais qui n'auraient pas été acceptées en temps normal ; sur des cotes/prix qui ont été augmentés ou améliorés par rapport à ceux qui auraient autrement été offerts.
   - Sur des évènements/offres dont le résultat est déjà connu ou qui ont déjà été conclus, ou pour lesquels Scooore a suspendu les paris.
   - Sur des évènements/offres après le début de l'évènement/de la rencontre/de l'offre (sauf pour les types de paris en direct).
   - Sur des marchés/évènements incluant des participants qui ne font pas partie de l'évènement.
   - Autrement que conformément aux lois applicables.
   - Sur des cotes qui sont sensiblement différentes de celles disponibles dans le secteur des paris lorsque la mise a été acceptée, auquel cas Scooore aura recours à une majorité d'opérateurs du secteur des paris pour déterminer si les cotes proposées étaient « sensiblement différentes ».

- Sur des cotes qui reflètent une situation incorrecte en termes de score, de position ou de classement, y compris lorsque des cotes incorrectes sont proposées, à la suite d'erreurs ou d'omissions commises en ce qui concerne l'annonce, la publication ou la communication d'une situation en termes de score, de position ou de classement.
- Sur des cotes incorrectes lorsqu'il est clair que les chances réelles que l'évènement se produise au moment où la mise a été acceptée étaient sensiblement différentes, ou
- Que la mise a été placée par quelqu'un d'autre que le titulaire du compte (y compris lorsque quelqu'un a eu accès au compte de celui-ci) ou dans le cas où le titulaire du compte est victime d'une activité frauduleuse.

2) Un « pari d'influence » est un acte, non autorisé par Scooore, lors duquel un titulaire de compte ou des parties agissant en association avec un titulaire de compte peuvent influencer, ou ont influencé, le résultat d'une rencontre ou d'un évènement, directement ou indirectement.

3) Un « pari syndical » est un acte, non autorisé par Scooore, lors duquel des titulaires de compte agissent ensemble pour placer un pari ou une série de paris sur le même évènement ou la même compétition, ou un titulaire de compte place un pari au nom ou au profit d'une autre personne ou d'autres personnes. Lorsqu'il est évident que des titulaires de compte agissent de cette manière, Scooore se réserve le droit d'annuler les paris et/ou différer le paiement des paris jusqu'aux conclusions de l'enquête ultérieure pour déterminer si (à la seule opinion de Scooore) un pari syndical a eu lieu.

3. Acceptation d'un pari

1) Chaque pari constitue un contrat de pari juridiquement contraignant entre le titulaire du compte et Scooore. La formation d'un tel contrat de pari nécessite les phases suivantes :

   i. L'annonce d'un marché de paris.
   ii. La demande de placer un pari ou une mise sur le marché des paris par le titulaire du compte.
   iii. L'acceptation et la confirmation du pari ou de la mise par Scooore.

2) Un pari n'est pas accepté et confirmé tant qu'il n'apparaît pas dans l'historique des paris du titulaire du compte. Dès lors, le contrat sera considéré comme dûment formé. En cas d'incertitude quant à savoir si un pari a été accepté, le titulaire de compte est invité à vérifier les paris en cours (en attente) ou à contacter le service clientèle pour confirmation. Les paris ou mises ne seront en aucun cas considérés comme réalisés à moins qu'ils ne soient confirmés via l'historique des paris du titulaire du compte ou le service clientèle.
   Sauf acceptation par Erreur, une fois accepté, un pari ne peut pas être retiré par le titulaire du compte. Il est de la responsabilité du titulaire du compte de s'assurer que les détails des paris placés sont corrects.

3) En cas de différend en ce qui concerne l'acceptation (ou l'absence d'acceptation) d'un pari, ou l'heure à laquelle un pari a été placé, la base de données du journal des transactions de Scooore fera foi lors de la décision associée à une telle question.

4) Scooore peut refuser d'accepter des paris à tout moment et pour n'importe quelle raison, y compris afin de :

   a. Préserver la viabilité du marché proposé (par exemple, sans s'y limiter, dans le cas où il y a un nombre extraordinaire ou déséquilibré de paris sur le même marché).

b. Protéger le titulaire de compte (par exemple, sans s'y limiter, dans le cas où le titulaire de compte présente un comportement pathologique et refuse de s'auto-exclure).

c. Protéger les autres utilisateurs (par exemple, sans s'y limiter, dans le cas où le titulaire de compte a un modèle de pari qui pourrait nuire à l'activité de pari régulière des autres utilisateurs).

d. Protéger Scooore (par exemple, sans s'y limiter, dans le cas où le titulaire de compte présente un comportement de blanchiment d'argent, de collusion ou de fraude, ou lorsque nous soupçonnons que le titulaire de compte utilise le compte d'un tiers, autorise un tiers à utiliser le compte, utilise des moyens automatisés, robots, logiciels ou moyens similaires, ou se livre à un arbitrage).

5) Scooore, en fonction du niveau de risque, au lieu de refuser un pari ou une mise, peut accepter la demande de pari placée par le titulaire de compte jusqu'à un certain montant de celui-ci.

4. Limite des paris et des paiements

1) Afin de garantir la viabilité de chaque marché, d'éviter d'éventuels cas de fraude et de trucage, et de pouvoir estimer correctement le risque lié à chaque produit proposé, Scooore limitera le paiement net (le paiement après déduction de la mise) de tout pari ou toute combinaison de paris par un titulaire de compte à 500.000 € pour tous les paris placés.

2) Scooore détermine que la mise minimale acceptée sera de 0,10 € et la mise maximale acceptée en fonction des marchés et paris proposés.

3) Scooore se réserve le droit de refuser tout ou partie de tout pari demandé. Cela inclut la possibilité qu'un « pari de système » tel que défini dans la <*Section B, paragraphe 4*> ne soit pas accepté en totalité, soit en termes d'enjeux ou de combinaisons inclus dans ledit « pari de système ». Tous les paris effectués par l'intermédiaire d'une plateforme Scooore, qui incluent également tous les paris nécessitant une approbation manuelle, risquent d'être assujettis à un petit retard avant l'acceptation, dont la durée peut varier.

4) Toutes les cotes proposées sont sujettes à des variations. Cette fluctuation est déterminée par Scooore. Les paris sont acceptés uniquement sur les cotes de la grille de paris au moment où le pari a été accepté par Scooore, indépendamment de toute autre revendication ou publication précédente présente sur le site Web ou sur tout autre média.

5) Lors du règlement des paris, le calcul des gains sera effectué sur la base des cotes décimales, indépendamment de tout autre format affiché/choisi au moment où le pari est placé.

Cotes décimales réelles :	Cotes Moneyline :	Cotes décimales de cotes Moneyline :
1.41	-245	1.408
1.48	-210	1.476
1.56	-180	1.556
1.74	-136	1.735
1.91	-110	1.909

6) Un ticket de jeu enregistré dans un magasin (établissement physique) ne peut être traité pour paiement des gains que s'il est présenté au commerçant dans un délai de 84 jours à compter de la date de la fin du temps de jeu réglementaire du dernier match joué.

7) Un ticket prépayé de jeu enregistré dans un magasin (établissement physique) ne peut être traité pour paiement des gains que s'il est présenté au commerçant dans un délai de 84 jours à compter de la date d'émission.

8) Le joueur peut être invité au siège de Scooore pour le paiement d'un gain ou d'un ticket prépayé. Dans ce cas, le joueur doit, sauf avis contraire, se présenter au siège social dans un délai de 84 jours à compter de la date de la fin du temps réglementaire du dernier match joué.

9) Seule la personne qui présente le ticket de jeu ou prépayé original en est reconnue comme le titulaire. Le ticket ne doit pas être endommagé, taché ou plié avant traitement (ce qui rendrait impossible sa lecture par le terminal).

5. Annulation des paris

1) Un pari peut être déclaré nul, dans les circonstances décrites dans la clause 3 ci-dessous. Si un pari est annulé, il sera réglé avec une cote de 1,00.

2) Un pari effectué comme pari cumulatif restera valide, même si la rencontre ou l'évènement faisant partie du pari cumulatif est annulé.

3) Scooore se réserve le droit de déclarer un pari nul, totalement ou partiellement, si l'une des situations suivantes, ou similaires, s'est produite :

    i. Les paris ont été proposés, placés et/ou acceptés à cause d'une Erreur, comme précisés dans la <Section A, paragraphe 2.1>, et/ou à des cotes qui diffèrent de manière significative de celles actuellement présentes ailleurs sur le marché ;
    ii. Les paris ont été proposés avec des critères incorrects, entraînant des offres ambiguës ou des règlements non valides (par ex. les Cotes d'un match étant proposées avec des options « Oui/Non »).
    iii. Les paris ont été faits lors de problèmes techniques avec le site Web et n'auraient normalement pas été acceptés ;
    iv. Paris d'influence ;
    v. Paris syndicaux ;
    vi. Un résultat affecté par des actions criminelles - directement ou indirectement ;
    vii. Une annonce publique qui a eu lieu concernant le pari et qui modifie considérablement les cotes ;
    viii. Un pari a été proposé sur le marché concerné en violation de la règlementation sur les jeux d'argent dans la juridiction concernée.
    ix. Scooore a cessé de proposer ses services dans un pays, une région ou une réglementation spécifique et le pari a été placé conformément à la juridiction dudit pays, de ladite région ou de ladite réglementation.

4) Prise de paris retardée et autres annulations : bien que Scooore prenne toutes les mesures nécessaires pour garantir la meilleure expérience possible aux utilisateurs, si un marché de paris devait être disponible alors qu'il aurait dû être supprimé ou si les cotes étaient incorrectes, Scooore se réserve le droit d'annuler tous les paris acceptés dans ces circonstances, conformément à la *<Section A, paragraphe 5.3>*. Les situations similaires comprennent, sans s'y limiter :

    i. les paris « pré-match » placés/acceptés après le début de l'évènement ;

ii. les paris en direct placés/acceptés à une cote incorrecte en raison d'un retard ou d'un échec de la couverture en direct, ou à une cote qui représente un score différent du score réel ;

iii. les paris placés compris dans le cas précédent où un participant/résultat a eu la chance d'influencer le score du match/de l'évènement applicable au marché concerné et un éventuel cas de retrait/disqualification/annulation/changement de format ou tout ce qui entrave la capacité du participant/résultat concerné d'influencer ledit score seront déclarés nuls ;

iv. les paris placés avec des cotes qui ne reflètent pas qu'un évènement apparenté était en cours et dont les conditions auraient pu être modifiées de façon directe et incontestable, ou après qu'un évènement qui pourrait normalement être considéré comme le moteur du résultat se produise ou se soit déjà produit.

5) Les éventualités connexes : sauf s'ils sont placés via la fonctionnalité de combinaison d'évènements de Scooore ou s'ils sont proposés explicitement comme soumission spécifique, Scooore interdit les paris par accumulation incluant deux ou plusieurs résultats qui pourraient s'avérer apparentés (par exemple, l'équipe X devient championne et le joueur Y est le meilleur buteur de la même ligue). Bien que Scooore prenne toutes les mesures nécessaires pour empêcher de telles possibilités, dans l'éventualité où cela se produirait, Scooore se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déclarer nulles toutes les parties du pari cumulatif qui incluent les résultats corrélés dont les cotes ne sont pas signalées comme relevant de l'éventualité correspondante.

6) Les paris peuvent être annulés, que l'évènement ait été réglé ou non.

6. Non-responsabilité et priorité

1) Scooore se réserve le droit d'ajuster un règlement crédité au compte du titulaire du compte si le règlement a été versé sur le compte à cause d'une Erreur.

2) Afin de régulariser toute inexactitude du solde du titulaire de compte à la suite de montants versés après une Erreur, Scooore se réserve le droit de prendre toute mesure nécessaire, sans préavis et dans des limites raisonnables, pour régulariser le solde du titulaire du compte par un abandon, un amendement ou une annulation de toute opération ultérieure sur le compte du client.

3) Ces règles s'appliquent à toutes les transactions avec les Paris sportifs de Scooore et peuvent être complétées par d'autres règles. En cas d'ambiguïté, la priorité doit être envisagée dans l'ordre suivant :

   b. Les règles et les conditions publiées conjointement à une soumission et/une campagne.
   c. Les règles spécifiques du sport.
   d. Les règles des paris sportifs généraux.

4) En cas de circonstances imprévues pour lesquelles le règlement n'est pas explicitement couvert par ces règles, Scooore se réserve le droit de régler les paris concernés sur une base individuelle d'équité, en se conformant aux normes, coutumes et définitions de pari généralement acceptées.

5) Toutes les données fournies ou accessibles dans, depuis ou en relation avec les paris sportifs peuvent être utilisées par le titulaire du compte pour un usage privé et non commercial uniquement et toute utilisation ou tentative d'utilisation de ces données à des fins commerciales est strictement interdite.

6) Scooore a le droit de faire respecter une clause du contrat relatif aux paris sportifs à l'encontre de tout titulaire de compte.

7. Récompenses

1) Un pari peut être éligible à une récompense supplémentaire sous la forme de :

   a. Un « Free Bet » peut être utilisé à la place de l'argent réel pour financer un pari. Si le pari est gagnant, le paiement n'inclura pas la mise du pari.
   b. Un « Profit Boost » augmente les cotes de la combinaison.
   c. Un « Odds Boost » spécifie des cotes fixes pour un résultat.

2) La disponibilité d'une récompense peut être limitée à un résultat spécifique, à une offre de pari, à un événement ou à un groupe d'événements.

3) De plus, la disponibilité d'une récompense peut être soumise à un ensemble de critères que le pari doit remplir, tels que, mais sans s'y limiter, la mise maximale, les gains supplémentaires maximum, les cotes minimales par sélection, la taille minimale et maximale de la combinaison, Each Way, placé en direct ou non, via un canal particulier, limité au Bet Builder et la gestion des annulations.

4) L'ensemble des récompenses disponibles et les critères d'éligibilité individuels se trouvent sous la page « Mes Deals ».

5) La récompense devient disponible dans le bulletin de pari lorsqu'un pari éligible est sélectionné. Le joueur doit sélectionner la récompense si cela n'est pas fait automatiquement.

6) Sauf indication contraire, plusieurs récompenses ne peuvent pas être appliquées à un pari. Le titulaire du compte a la possibilité de sélectionner celle à appliquer avant de placer le pari.

7) Si un pari est placé sans utiliser de récompense, aucune récompense ne peut être appliquée une fois ce pari accepté.

8) Scooore peut limiter ou supprimer les récompenses à sa seule discrétion.

9) Ces conditions s'ajoutent à toutes les autres règles de paris applicables et ne les affectent en aucune façon.

10) Toute récompense octroyée aux joueurs dans le cadre d'un paris se fait en conformité avec la loi.

B. Règles générales de pari

1. Termes de référence communs

1) Sauf s'ils figurent soit dans le cadre de la soumission de pari, soit dans les règles spécifiques du sport, tous les paris doivent être considérés comme valables seulement pour le résultat à la fin de la « durée régulière » ou du « temps règlementaire ». Le terme « durée régulière » ou « temps règlementaire » est défini tel qu'il est interprété par les règles officielles publiées par l'instance dirigeante concernée. Par exemple, en Foot, le temps règlementaire est de 90 minutes, incluant le temps des arrêts de jeu, et en Hockey il correspond à 3 périodes de jeu de 20 minutes chacune. Si l'instance dirigeante décidait de stipuler, avant le début d'un évènement, que ledit évènement devait être joué sur une durée différente, cela sera traité telles les règles officielles de l'évènement (p. ex. : des matchs de football joués en 3 périodes de 30 minutes ou en 2 périodes de 40 minutes). Néanmoins, une telle occurrence est limitée au temps de jeu « régulier » et n'inclut pas d'extension telle qu'une durée de jeu supplémentaire ou des prolongations, à moins que cela ne soit explicitement déclaré.

2) Le « Livebetting » correspond à la possibilité de faire un pari durant un match ou évènement en cours. Scooore ne reconnaît ni n'accepte aucune responsabilité s'il n'est pas possible de faire un pari ou si le score en direct n'est pas correct. Il incombe constamment au titulaire de compte de s'informer du score, de sa progression, et du temps restant avant la fin du match. Scooore n'accepte aucune responsabilité en cas de changement apporté au programme de Livebetting ou en cas d'interruption du service de Livebetting.

3) La fonction Cash Out permet au titulaire de compte d'encaisser un pari, dont le statut apparaît comme non réglé, à sa valeur actuelle. Cette fonction est disponible pour des évènements sélectionnés à la fois en avant-match et en direct, ainsi que pour les paris simples et multiples. La fonction Cash Out ne peut pas être utilisée sur des paris gratuits. Les demandes pour Cash Out peuvent être sujettes au même temps de traitement comme indiqué dans la « *Section A, paragraphe 4.2* ». Si, durant ce temps, pour une raison ou une autre, la soumission est supprimée ou que les cotes fluctuent, la demande pour Cash Out ne sera pas acceptée et le titulaire du compte sera informé par un message à l'écran. Scooore se réserve le droit de proposer cette fonctionnalité à son entière discrétion et ne reconnaît ni n'assume aucune responsabilité en cas d'indisponibilité de la fonction. Dans l'éventualité d'une demande pour Cash Out réussie, le pari sera réglé immédiatement et aucun évènement ultérieur se produisant, en relation avec le pari, ne sera pris en compte. Au cas où un pari à Cash Out aurait subi une erreur technique, de prix ou de règlement à tout moment entre le moment du placement original et l'encaissement, Scooore se réserve le droit de rectifier une telle erreur conformément à la « *Section A, paragraphe 6.2* ».

4) Le participant est un « objet » qui fait partie d'un évènement. Dans « Face à face » et « Match à 3 », le participant fait uniquement fait référence aux objets assujettis à l'évènement « Face à face » et « Match à 3 » en question. Par souci de clarté, on entend par « participant » un joueur, une équipe ou un groupe d'individus regroupés/classés ensemble. Toute référence aux participants dans le présent règlement doit être entendue en conséquence, que sa définition soit au singulier ou au pluriel.

5) Le délai (temps de fin) indiqué sur le site Web doit être considéré à des fins informatives uniquement. Scooore se réserve le droit de suspendre, partiellement ou entièrement, l'activité de pari à tout moment, lorsqu'il le juge nécessaire.

6) Les statistiques ou le texte éditorial publié(es) sur les sites Web de Scooore doivent être considérés comme étant des informations supplémentaires. Scooore ne reconnaît ni n'endosse aucune

responsabilité en cas d'inexactitude des informations fournies. Il incombe constamment au titulaire du compte de s'informer des informations associées à un évènement.

7) Le rendement théorique de paris à cote fixe pour le joueur est donné par les cotes de tous les résultats possibles de la soumission. La période de récupération théorique d'un joueur sur une offre de pari avec 3 résultats a, b et c peut être calculée comme suit :
`Théorique % = 1/(1/« résultat cotes a » + 1/« résultat cote b » + 1/« résultat cote c ») x 100`

2. Types de paris

1) « Match » (1x2) correspond à la possibilité de faire un pari sur le résultat (partiel ou définitif) d'un match ou d'un évènement. Les options sont : « 1 » = l'équipe à domicile/Joueur 1 ou le participant sur la gauche de la soumission ; « X » = égalité, ou la sélection au milieu ; « 2 » = équipe des visiteurs/Joueur 2 ou le participant sur la droite de la soumission. Dans des cas particuliers ou des compétitions spécifiques, Scooore peut afficher une soumission au format « américain » (p. ex. : Équipe Visiteurs @ Équipe À domicile), où l'équipe qui reçoit est listée après l'équipe visiteurs. Indépendamment de la position des équipes sur le tableau/coupon, les références aux équipes « À domicile » et « Visiteurs » feront toujours référence aux équipes jouant respectivement à domicile (hôte) et à l'extérieur (visiteur), tel que déterminé par l'organisme officiel, à part les exceptions détaillées dans la *<Section B, paragraphe 5.31>*

2) « Correct Score » (alias pari du résultat) correspond à la possibilité de faire un pari sur le score exact (partiel ou définitif) d'un match/évènement ou d'une partie de celui-ci.

3) « Plus de/Moins de » (les Totaux) correspond à la possibilité de faire des paris (partiels ou définitifs) sur le montant d'une occurrence prédéfinie (p. ex. : buts, points, corners, rebonds, minutes du penalty, etc). Si le montant total des occurrences énumérées est exactement égal à la ligne de paris, alors tous les paris sur cette offre seront déclarés nuls. Par exemple : une offre de pari dont la ligne de paris est 128.0 points et le match se termine sur le résultat 64-64 sera déclarée nulle.

4) « Odd/Even » (Pair/Impair) correspond à la possibilité de parier (partiellement ou définitivement) sur la quantité d'une occurrence prédéfinie (p. ex. : buts, points, corners, rebonds, minutes de penalty etc.), « Odd » est 1, 3, 5 etc. et « Even » est 0, 2, 4 etc.

5) Un « Face à face » et/ou « Match à 3 » est une compétition entre deux ou trois participants/résultats, qui proviennent d'un évènement organisé officiellement, ou sinon, telle que définie virtuellement par Scooore.

6) « Mi-temps/Fin du match » correspond à la possibilité de faire un pari sur le score à la Mi-temps tout comme le résultat à la fin du délai indiqué. Par exemple, si à la Mi-temps l'équipe locale est en tête 1-0 et si le match se termine sur un score de 1 partout, le résultat gagnant est 1/X. Les paris sur cet évènement seront déclarés nuls si le match est joué dans un format où il est impossible de déterminer un résultat en fonction des délais indiqués dans la soumission.

7) « Period betting » correspond à la période lors de laquelle il est possible de parier sur les résultats de chaque période distincte au sein d'un match/d'une rencontre. Par exemple, si les scores d'une période lors d'un match de hockey sont 2-0/0-1/1-1, le score qui rapporte est 1/2/X. Les paris sur cet évènement seront déclarés nuls si le match est joué dans un format où il est impossible de déterminer un résultat en fonction des délais indiqués dans la soumission.

8) « Draw No Bet » (alias Moneyline) correspond à la possibilité de faire un pari soit sur « 1 », soit sur « 2 » tel que défini dans la <*Section B, paragraphe 2.1*>. Il est également usuel de faire référence à « Draw No Bet » dans les cas où aucune cote de tirage n'est offerte. Les mises seront annulées si le match/évènement spécifique ne produit aucun résultat gagnant (p. ex. : un match nul), ou si l'occurrence ne se produit pas (p. ex. : Premier but, Égalité pas de pari et le match se termine 0-0).

9) Le « Handicap » (alias Spread) permet de parier sur le fait que le résultat sélectionné sera gagnant une fois que le handicap listé est ajouté/soustrait (selon le cas) au score total, du match ou de la période, auquel le pari se réfère. Dans les cas où le résultat après ajustement de la ligne de handicap est exactement égal à la ligne de mise, tous les paris sur cette offre seront déclarés nuls. Par exemple : un pari sur -3,0 buts sera déclaré nul si l'équipe sélectionnée gagne le match par exactement 3 buts de différence (3-0, 4-1, 5-2, etc.). Dans cette section, toute référence au terme « écart » se rapporte au résultat découlant de la soustraction des buts/points marqués par les 2 équipes/participants.

   Sauf indications contraires, tous les handicaps listés sur le site de Scooore sont calculés sur la base du résultat au début du match ou de la période listés jusqu'à la fin du match ou de la période spécifiés. Il est cependant habituel que pour certaines offres de paris avec handicap dans des sports spécifiques (Handicap asiatique au football), seuls les résultats obtenus depuis le début du placement du pari jusqu'à la fin de la période listée soient pris en considération, écartant donc les buts/points marqués avant le moment où le pari a été placé et accepté. Toute offre de pari comportant ces caractéristiques sera clairement affichée sur site et mise en évidence dans l'Historique des paris du parieur avec le score au moment du placement du pari.

   Il existe 3 différents formats de « paris avec handicap » :

   2-Way Handicap : Équipe A (-1,5) vs Équipe B (+1,5)

   Exemple :

   - L'Équipe A reçoit un handicap de but de -1,5 dans le match. Pour que le pari soit remporté, l'Équipe A doit gagner le match avec un écart égal ou supérieur à celui du handicap listé (p. ex. : 2 buts ou plus).
   - L'Équipe B reçoit un avantage de but de +1,5 dans le match. Pour que le pari soit remporté, l'Équipe B doit soit gagner le match, soit le match finir sur un nul ou ne pas perdre avec un écart égal ou supérieur à celui du handicap listé (p. ex. : perdre par un écart de 1 but).

   3-Way Handicap : L'Équipe A (-2) fait match nul (Exactement 2) contre l'Équipe B (+2)

   Exemple :

   - L'Équipe A reçoit un handicap de 2 buts dans le match. Pour que le pari soit remporté, l'Équipe A doit gagner le match avec un écart supérieur à celui du handicap listé (p. ex. : 3 buts ou plus).
   - Un match nul serait le résultat gagnant si le match se terminait avec l'écart exact listé (p. ex. : le match se termine sur un résultat du type 2-0, 3-1, et 4-2).
   - L'Équipe B reçoit un avantage de 2 buts dans le match. Pour que le pari soit remporté, l'Équipe B doit soit gagner le match, soit le match finir sur un nul ou ne pas perdre avec un écart égal ou supérieur à leur avantage listé (p. ex. : perdre par 1 but d'écart seulement).

   Handicap asiatique : Équipe A (-1,75) vs Équipe B (+1,75)

Exemple :

- L'Équipe A reçoit un handicap de -1,75 buts dans le match. Cela signifie que la mise est divisée en 2 paris égaux et placés sur les résultats -1,5 et -2,0. Pour que le pari soit payé entièrement aux cotes listées, l'Équipe A doit gagner le match avec un écart supérieur à ses deux handicaps listés (p. ex. : écart de 3 buts ou plus). Dans l'éventualité où l'Équipe A gagne avec seulement un écart de 2 buts, le pari sera considéré comme partiellement gagné avec un paiement complet sur la partie à -1,5 du pari et un remboursement sur la partie à -2,0 puisque le résultat sur cette partie du pari serait considéré comme un « match nul ». Si le match venait à produire tout autre résultat, incluant une victoire de l'Équipe A avec seulement 1 but d'écart, la totalité de la mise serait perdue.
- L'Équipe B reçoit un avantage de +1,75 buts dans le match. Cela signifie que la mise est divisée en 2 paris égaux et placés sur les résultats +1,5 et +2,0. Pour que le pari soit payé entièrement aux cotes listées, l'Équipe B doit soit gagner le match, soit le match finir sur un nul ou ne pas perdre avec un écart égal ou supérieur à ses avantages listés (p. ex. : perdre par 1 but d'écart seulement). Dans l'éventualité où l'Équipe B perd avec exactement un écart de 2 buts, le pari sera considéré comme partiellement perdu avec un remboursement sur la partie à -2,0 du pari et une perte sur la partie à -1,5 du pari. Si le match venait à produire tout autre résultat qui résulterait en une victoire de l'Équipe B avec 3 buts d'écart ou plus, la totalité de la mise serait perdue.

10) « Double Chance » correspond à la possibilité de parier simultanément sur deux résultats (partiels ou définitifs) d'un match ou d'un évènement. Les options sont : 1X, 12 et X2 avec «1 », « X » et « 2 », tel que défini dans la *<Section B, paragraphe 2.1>*.

11) Un pari « Vainqueur compétition » ou « Placé » correspond à la possibilité de faire une sélection à partir d'une liste d'alternatives et de parier sur l'éventualité qu'un participant gagne ou se place dans une position particulière du classement de l'évènement/de la compétition listé(e). Si deux participants ou plus se partagent la position finale, le règlement sera basé sur la définition à la *<Section B, paragraphe 5.14>*.

12) Un pari placé « Each Way » (EW) se réfère à un pari où la sélection choisie doit soit gagner, soit être placée dans les conditions de paiement. Le pari est divisé en deux parties (la partie « Gagnant » et la partie « Placé ») d'une mise égale. Le règlement de ces paris prendra en compte les règles applicables en matière de paris « Vainqueur » et « Placé », à savoir les règles spécifiques au sport ainsi que la *<Section B, paragraphe 5.11>*.

13) « Goal minutes » est le pari sur lequel il est possible de parier sur la somme des minutes lorsque les buts ont été marqués. Lors du règlement de ces paris, les buts marqués dans le temps additionnel des deux mi-temps sont considérés comme ayant été marqué à la 45e minute dans le cas où le but a été marqué dans le temps additionnel de la première mi-temps, et la 90e minute dans le cas où le but a été marqué dans le temps additionnel de la seconde mi-temps. Les buts contre leurs camps ne seront pas pris en compte dans le paiement des « Goal Minutes » de joueur individuel.

3. Accessoires de paris

1) Des « Matchs » ou des « Face à face » Fantasy sont des assortiments implicites dans lesquels les performances de deux équipes/participants qui ne s'affrontent pas directement dans le même match/évènement/round sont comparées. Le règlement se basera sur le nombre de fois que chaque participant effectue une occurrence prédéfinie (p. ex. : les buts) dans le match en question. Les critères suivants seront utilisés pour déterminer le règlement de ces types de soumissions :

   a. Sauf indication contraire, les paris se réfèrent au prochain match/évènement/manche officielle (le cas échéant) dont les participants/équipes inscrits vont prendre part.

   b. Tous les évènements/matchs relatifs doivent être réalisés complètement pour que les paris tiennent, sauf en ce qui concerne ceux dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquels seront réglés conformément au résultat décidé.

   c. Les résultats de ces offres ne prendront en compte que les évènements découlant du jeu actuel. Les résultats attribuables à un forfait ainsi que d'autres décisions comme spécifiés dans les clauses 2, 3 et 4 de la <*Section B, paragraphe 5*> ne seront pas pris en considération.

   d. Si les critères ci-dessus ne sont pas concluant pour déterminer le résultat de cette offre de paris, les critères suivants seront progressivement retenus afin de régler la soumission :
   (i) les règles spécifiques au sport applicables, énumérées dans la <*Section C*> ;
   (ii) les règles d'établissement des résultats énumérées dans la <*Section B*, *paragraphe 5*>.

   Les paris seront réglés comme nuls s'il est encore impossible de déterminer un résultat gagnant.

2) Il est possible de parier sur le nombre total d'occurrences établies (exemple : buts totaux, coups totaux) qui ont lieu lors de plusieurs matchs/évènements sur un tour/jour/jour de matchs précis. Tous les évènements/matchs relatifs doivent être réalisés complètement pour que les paris tiennent, sauf en ce qui concerne ceux dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquels seront réglés conformément au résultat décidé.

3) Les paris supérieurs/inférieurs au classement des participants par performance/évènement doivent être interprétés comme suit : « Supérieur » signifie dans une position pire ou inférieure tandis que « Inférieur » veut dire meilleure position ou plus élevée. Exemple : un pari sur le classement d'un joueur dans un tournoi avec une ligne supérieure/inférieure à 2,5 sera réglé comme un pari inférieur si le joueur se classe premier ou second. Tous les autres placements seront des supérieurs.

4) Les paris sur « le quart/la mi-temps/la période X » font référence au résultat/score obtenu dans la période temporelle pertinente et n'inclut pas d'autres points/buts/évènements concordant à d'autres parties de l'évènement/du match. Les paris sur cet évènement seront déclarés nuls si le match est joué dans un format où il est impossible de déterminer un résultat en fonction des délais indiqués dans la soumission.

5) Les paris sur « les résultats à la fin du quart/de la mi-temps/de la période X » font référence au résultat du match/de l'évènement après la fin de la période temporelle stipulée et prendront en compte tous les autres points/buts/évènements concordant aux parties précédentes de l'évènement/du match. Les paris sur cet évènement seront déclarés nuls si le match est joué dans un format où il est impossible de déterminer un résultat en fonction des délais indiqués dans la soumission.

6) Les paris sur « Course à X points/course à X buts... » et soumissions semblables font référence à l'équipe/au participant qui est le premier à atteindre la concordance spécifiée aux points/buts/évènements. Si la soumission fait état d'une période temporelle (ou d'une autre restriction de temps), elle n'inclura pas d'autres points/buts/évènements concordant à d'autres parties de l'évènement/du match qui ne sont pas associés à la période temporelle mentionnée. Si le score établi n'est pas atteint dans la période stipulée (le cas échéant), tous les paris seront déclarés nuls, à moins que les cotes pour une telle éventualité n'aient été publiées à l'intérieur de l'évènement.

7) Les paris sur le « Gagnant du point X/Prochain à marquer » et soumissions semblables font référence à l'équipe/au participant qui marque/gagne l'occurrence indiquée. Pour le règlement de ces soumissions, aucune référence aux évènements qui se produisent avant l'occurrence établie ne sera prise en compte. Si l'évènement établi n'est pas marqué/gagné atteint dans la période stipulée (le cas échéant), tous les paris seront déclarés nuls, à moins que les cotes pour une telle éventualité n'aient été publiées à l'intérieur de l'évènement.

8) Les paris qui font référence à la réalisation d'une occurrence particulière dans un ordre temporel prédéfini, telle que « Premier carton » ou bien « Prochaine équipe à bénéficier de minutes de penalty », seront réglés comme nuls s'il n'était pas possible, sans doute raisonnable, de décider du gagnant (p. ex. : si des joueurs d'équipes différentes ont un carton pendant la même interruption de jeu).

9) « Marquer la première et gagner » fait référence à l'équipe/participant étant le premier(ère) à enregistrer un but dans le match et qui finit par gagner le match. En cas d'absence de buts dans le match, tous les paris seront déclarés nuls.

10) Une référence quelconque à « Feuille propre/Blanchissage » indique que l'équipe/participant précisée ne doit pas concéder de but/points à l'autre équipe pendant le délai concerné.

11) « Gagner sans mener » fait référence à l'équipe/participant qui gagne le match après avoir été menée d'au moins un but par les adversaires à un moment quelconque du match/délai concerné.

12) Toute référence faite à une équipe qui gagne toutes les mi-temps/périodes (p. ex. : l'équipe qui gagne les deux mi-temps) signifie que l'équipe indiquée doit marquer plus de buts que son équipe adverse pendant toutes les mi-temps/périodes désignées d'un match.

13) Toute référence aux « Arrêts de jeu » indique le temps affiché par l'officiel désigné et non pas le temps réel joué.

14) Le règlement des paris sur des soumissions telles que « Homme du match », « Joueur le plus précieux » etc. se basera sur la décision des organisateurs de la compétition, à moins d'une indication contraire.

15) Le règlement de paris qui font référence à des termes tels que « but décisif » sera fait en fonction du marqueur du but qui à la fin du match/de l'égalité (selon ce qui s'applique) s'est avéré être ce qui a permis à l'équipe de mener le jeu, à la suite de quoi les autres buts n'ont pas réussi à influencer le résultat final. Pour qu'un pari soit un « OUI », l'équipe du joueur indiqué doit être déclarée gagnante du match particulier (s'il y a un seul match) ou bien comme évoluant à la prochaine étape de la compétition/gagnante de la compétition. Les buts marqués durant la période de jeu normale et les prolongations comptent, à l'exception des séances de tirs au but, à moins que les cotes pour une telle éventualité n'aient été publiées sur le marché.

16) Les paris sur des évènements choisis susceptibles de se produire au cours d'un match (p. ex. : Que va-t-il arriver d'abord au joueur ? avec les options « marquer un but, avoir un carton jaune/rouge, être remplacé ») seront réglés comme nuls si aucun des évènements indiqués ne se produisait.

17) Les paris sur les transferts prendront également en compte les joueurs prêtés à un club.

18) Les paris sur les changements de managers font référence aux personnes qui sont manager/entraîneur en chef (le cas échéant) et qui quittent/sont démises de leurs fonctions pour une raison quelconque. Les paris sont valides même lorsqu'un co-responsable (le cas échéant) quitte son poste et seront réglés conformément. En cas d'absence de changements supplémentaires entre la période lors de laquelle le pari est placé et la dernière rencontre de la ligue (hors play-offs, play-outs, après saison, etc.), les paris faits après le dernier changement de manager (le cas échéant) seront annulés, à moins qu'une option pertinente en matière de pari ne soit proposée. Les évènements de football prendront en considération et régleront en conséquence, tout manager/entraîneur en chef intérimaire qui, depuis le dernier changement de Direction, a dirigé l'équipe pendant 10 matchs consécutifs.

19) Les soumissions qui font référence à l'équipe/au participant qui accomplira quelque chose de particulier en comparaison à une autre équipe/un autre participant (p. ex. : la prochaine équipe à battre l'équipe X) ainsi que les soumissions qui font référence au classement à une certaine date, seront valides et seront réglées peu importe un changement éventuel à une rencontre et le nombre de jeux/parties joués.

20) Le règlement des offres de paris se rapportant à l'équipe/participant qui sera le premier à atteindre un accomplissement particulier contre l'autre ou les autres équipes/participants (par exemple, équipe qui marque la première en match le jour X) sera basé sur le délai dans le match en question lors duquel l'action a été accomplie. Par exemple : l'équipe A joue le samedi et marque son premier but à la 43e minute alors que l'équipe B joue le dimanche et marque son premier but après 5 minutes, l'équipe B sera considérée comme gagnante.

21) De temps en temps, Scooore, à sa seule discrétion et sans préjudice des éventualités connexes décrites à la <*Section A, paragraphe 5.4*>, pourra publier une soumission de pari se référant soit à la performance individuelle d'un participant/d'une équipe, soit à des combinaisons de résultats potentiels de 2 équipes/participants ou plus (exemple : Multiples Améliorés, Cotes Augmentées, etc.) à des cotes plus élevées que celles normalement disponibles. Scooore se réserve le droit de retirer ces soumissions, de modifier les cotes respectives et de mettre en œuvre tout autre changement que Scooore pourrait juger nécessaire, à sa seule discrétion. Le règlement de ces soumissions de pari sera basé sur les critères suivants, dans l'ordre indiqué :

    i. Sauf indication contraire, la soumission se réfère uniquement au(x) jour(s) et/ou au(x) prochain(s) match(s)/évènement(s)/tour(s) officiel(s) (selon le cas) auquel(s) les participants/équipes énumérés doivent prendre part au moment où la soumission est publiée ;

    ii. Les résultats sont établis conformément aux règles spécifiques du sport concerné. Tous les évènements apparentés doivent être achevés comme prévu dans les délais applicables pour que les paris tiennent, à moins qu'un autre résultat de la soumission ne détermine de manière incontestable le résultat de pari de telle sorte que l'achèvement (ou l'absence d'achèvement) des autres évènements indiqués dans la soumission n'influence pas le résultat de cette dernière. Ces marchés seront réglés en fonction des résultats déjà déterminés ;

iii. Sauf mention explicite dans la soumission, le règlement des résultats ne prendra en compte que les évènements découlant du jeu réel. Les résultats attribuables à des « walk-overs », des protestations, des changements du premier résultat officiel, etc. ne seront pas pris en considération. Les mises seront remboursées s'il est impossible de déterminer un résultat gagnant conformément aux règles spécifiques du sport concerné ;

iv. Toutes les connotations liées à la soumission doivent être pleinement et incontestablement respectées pour que le pari soit considéré comme gagnant, indépendamment de tout conflit éventuel avec les règles spécifiques au sport ou de toute interprétation potentielle basée sur la présentation antérieure ou actuelle des soumissions liées à des évènements dans ce sport particulier et la manière dont celles-ci sont normalement présentées dans les Paris sportifs de Scooore. Le cas échéant, si la soumission comprend une issue dont le résultat correspond exactement à la ligne Spread ou à un pari supérieur ou inférieur (alias PUSH) choisi, ce résultat ne sera pas considéré comme ayant accompli l'évènement indiqué et le pari sera réglé comme PERDU.

Bien que toutes les précautions nécessaires aient été prises par Scooore pour assurer une expérience de qualité pour l'utilisateur, il est entendu que les évènements pourraient fluctuer de telle sorte qu'à aucun moment donné lesdits évènements ne représentent pas une valeur ajoutée comparable aux soumissions de paris apparentés actuellement présentes dans les Paris sportifs de Scooore. Tous les paris restent valables, quelles que soient ces éventuelles fluctuations

22) Pendant les évènements sélectionnés, Scooore fournira aux utilisateurs une fonctionnalité leur permettant de placer des paris combinant les résultats et les occurrences d'un même évènement (Combinaisons intra-évènement), soit par le biais de combinaisons préétablies présentes dans ses Paris sportifs (à l'exception des Multiples améliorés, des Cotes augmentées, etc. pour lesquels la <*Section B, paragraphe 3.21*> s'applique), soit par le biais de la fonctionnalité Bet Builder. Cette fonctionnalité n'est présente qu'à la seule discrétion de Scooore et sans préjudice des éventualités associées décrites à la <*Section A, paragraphe 5.5*>. Toutes les sélections au sein d'une combinaison intra-évènement (Same Game Parlay (SGP)) seront réglées selon les règles spécifiques du sport concerné. Dans l'éventualité où une sélection serait réglée en tant que NULLE, toutes les sélections au sein de cette combinaison intra-évènement seront réglées en tant que NULLES et les mises seront remboursées. Le cas échéant, si la combinaison présente une issue dont le résultat correspond exactement à la ligne Spread ou à un pari supérieur ou inférieur (alias PUSH) choisi, cette partie de la combinaison sera retirée du calcul du règlement et les paris seront payés en tenant compte uniquement des autres parties de la combinaison.

23) « Teaser+ » permet à l'utilisateur d'attribuer le même nombre préétabli de points à tous les résultats présents dans un pari (combinaison) contenant des Spreads (Handicaps), des Totaux (Plus de/Moins de) ou une combinaison des deux. Exemple : l'utilisateur combine Équipe X NFL +6,5 points dans un pari avec Plus de 41 points pour le match de NFL entre Équipe Y et Équipe Z. En choisissant l'option « Teaser+ Football 6 points », les lignes et les cotes sont recalculées et donnent un nouveau pari proposant Équipe X +12,5 points (+6,5 précédemment), combiné avec Plus de 35 points (Plus de 41 précédemment). Si une partie d'un pari « Teaser+ » est considérée comme nulle (push), cette sélection en particulier sera exclue du pari et le calcul des cotes/paiements sera réajusté en conséquence.

24) Les paris se référant au « Reste du match » ou similaire ne tiendront compte que des résultats et des occurrences obtenus entre le moment où le pari a été placé et la fin de la période indiquée, sans tenir compte des occurrences enregistrées avant le moment où le pari a été placé et accepté.

25) Paris sur des périodes/intervalles spécifiques (exemple : résultat du match entre 60:00-89:59), ne prendra en compte que les résultats et les occurrences accumulées durant la période/l'intervalle

spécifié. Le règlement ne tiendra pas compte des autres points/buts/évènements comptabilisés à partir d'autres parties de l'évènement/match en dehors de la période ou de l'intervalle spécifié, y compris le temps additionnel, sauf indication contraire.

4. Paris système

1) Lors de paris avant un match et en direct, il est possible de combiner jusqu'à douze (12) soumissions différentes sur un seul coupon. Sur la base de ces douze soumissions, les titulaires de compte peuvent choisir leur propre nombre de simples, de doubles, de triples, etc.

2) Scooore se réserve le droit de limiter la quantité de combinaisons à cause de ce qui s'appelle une dépendance/les éventualités connexes au résultat, conformément à la définition dans la <*Section A, paragraphe 5.5*>.

3) Il est possible d'inclure un match ou bien plusieurs matchs en qualité de « Banques », ce qui signifie que le match/l'évènement sélectionné sera inclus dans tous les coupons.

4) Un « Trixie » est une combinaison, qui inclut un triple et trois doubles à partir d'une sélection de trois matchs.

5) Un « Patent » est une combinaison, qui inclut un multiple 3, 3 multiples 2 et 3 simples à partir d'une sélection de 3 matchs.

6) Un « Yankee » est une combinaison, qui inclut un quadruple, quatre triples et six doubles à partir d'une sélection de quatre matchs.

7) Un « Canadian » (parfois appelé « super yankee ») est une combinaison, qui inclut un multiple 5, 4 multiples 4,10 multiples 3 et 10 multiples 2 à partir d'une sélection de 5 matchs.

8) Un « Heinz » est une combinaison, qui inclut un multiple 6, 6 multiples 5, 15 multiples 4, 20 multiples 3 et 15 multiples 2 à partir d'une sélection de 6 matchs.

9) Un « Super Heinz » est une combinaison, qui inclut un multiple 7, 6 multiples 6, 21 multiples 5, 35 multiples 4, 35 multiples 3 et 21 multiples 2 à partir d'une sélection de 7 matchs.

10) Un « Goliath » est une combinaison, qui inclut un multiple 8, 8 multiples 7, 28 multiples 6, 56 multiples 5, 70 multiples 4, 56 multiples 3 et 28 multiples 2 à partir d'une sélection de 8 matchs.

À des fins d'affichage, lorsque nécessaire, le second chiffre après la virgule dans les cotes est arrondi dans l'historique des paris du client à la décimale la plus proche. Toutefois, les paiements seront effectués sur la base des cotes réelles multipliées par le montant, sans se préoccuper de l'arrondissement mentionné précédemment.

5. Règlement du résultat

1) Lors du règlement de résultats, Scooore fera tout son possible pour accéder aux informations les plus fiables (durant ou juste après la conclusion de l'évènement), au travers de transmissions télévisées, d'une diffusion en flux (sur le Web et par d'autres sources) en plus de sites officiels. Si ces informations étaient omises d'un visionnement de première main et/ou de sources officielles et/ou si les informations incluses dans les sources précédentes contiennent une erreur, le règlement de la soumission de pari se basera sur d'autres sources publiques. Cependant, à moins qu'une Erreur claire et vérifiable ne soit constatée dans le premier résultat officiel, le règlement des paris n'inclura pas les

changements découlant de et/ou imputables à, mais sans s'y limiter, toute disqualification, pénalisation, protestation, ou tout résultat devant la justice et/ou changement successif du résultat officiel après que l'évènement aura été terminé et qu'un résultat ait été annoncé, même de manière préliminaire.

2)

a. Le règlement des évènements tenus sur plus d'un tour/d'une étape (par exemple : paris sur la saison) ne prendra en compte que les modifications affectant les paris dont le règlement n'a pas encore été décidé. Ces mesures doivent être annoncées par l'instance dirigeante avant que le dernier tour/la dernière étape prévu(e) ne soit pris(e) en compte. Aucune modification effectuée après cette date, ou se référant à des paris déjà réglés sur la base d'évènements survenus pendant l'évènement/la compétition ne sera prise en compte.

b. Sauf indication contraire dans la soumission, impliquée par les règles officielles de la compétition ou annoncée à l'avance comme étant le format officiel pour cet évènement particulier, tout changement par rapport au format par défaut du sport/évènement/compétition qui a pour résultat que Scooore offre des cotes/lignes/totaux qui ne sont pas en accord avec le format de jeu révisé, entraînera l'annulation des paris affectés par le changement de format.

c. Les offres pour lesquelles le changement de format n'empêche pas l'instance dirigeante de déclarer un gagnant (ex. gagnant de la saison), qu'il y ait ou non une poursuite du jeu, une durée révisée de la saison/concurrence, etc., seront réglées en fonction du résultat émis par l'instance dirigeante, étant entendu que ledit résultat est émis selon les délais indiqués ci-dessous et qu'il est conforme aux cotes/lignes/totaux disponibles au moment de la publication de la soumission.

d. Les dispositions de règlement ci-dessous s'appliquent dans de tels cas :

   i. Si l'instance dirigeante déclare un résultat pertinent dans les 3 mois suivant le dernier match joué avant l'interruption (que ce soit la classification finale, l'annulation ou l'intention de reprendre le jeu), les évènements seront déterminés en conséquence.

   ii. Si aucune communication/résultat officiel applicable n'est publié(e) dans les 3 mois suivant le dernier match joué avant l'interruption, les évènements seront réglés conformément à la dernière classification/classement disponible, quel que soit le nombre de matchs joués/la phase actuelle de la compétition.

   iii. Les évènements qui font référence au fait qu'une équipe/participant atteindra une phase ultérieure de la compétition (exemple : Play-Offs) seront réglés comme nuls s'il y a des changements dans le format/nombre de participants prévus pour disputer cette phase particulière ou si cette phase particulière n'est pas jouée du tout, à moins qu'un résultat basé sur les connotations de l'évènement au moment de la publication du pari ait déjà été déterminé et que le changement du nombre de matchs applicables n'ait aucune influence sur le résultat de la soumission.

   iv. Les évènements dont les cotes dépendent ou sont basées sur un programme complet de matchs joués (exemple : victoires supérieures/inférieures dans la saison régulière/points dans la ligue), seront déclarés nuls si le nombre de matchs joués s'avère être différent de celui initialement prévu au moment de la publication du pari, sauf si un résultat a déjà été déterminé et que le changement du nombre de matchs applicables n'a aucune influence sur le résultat de la soumission.

3) Les occurrences qui n'ont pas été sanctionnées et/ou reconnues par les officiels du match/de l'évènement (p. ex : buts non admis) ne seront pas prises en compte dans le règlement du pari. Sauf indication contraire dans la soumission de pari, les occurrences seront réglées en fonction du moment où l'action connexe est prise, et non au moment où l'occurrence a été accordée. Les occurrences ne sont considérées valides aux fins du règlement que si l'action connexe suivante est effectuée (le hors-jeu doit entraîner un coup franc, les corners doivent être tirés et les tirs au but doivent être effectués). Si l'occurrence est seulement accordée mais non prise, elle ne sera pas considérée à des fins de règlement.

4) Toutes les soumissions de paris associées à des matchs/évènements qui n'ont pas du tout lieu ou qui bénéficient d'un résultat par forfait seront déclarées nulles.

5) En cas d'abandon d'un évènement, toutes les soumissions de pari décidées avant l'abandon et qui ne peuvent aucunement être changées, peu importe les évènements futurs, seront réglées en fonction du résultat décidé. Si l'évènement abandonné ne reprend pas dans les 12 heures suivant l'heure de son début, toutes les soumissions en suspens liées à l'évènement seront considérées comme nulles.

6) Si un évènement était abandonné et devait reprendre depuis le début, tous les paris placés avant le match initial et qui ne pouvaient pas être réglés avec les résultats dérivant du jeu avant l'abandon, seront déclarés nuls indépendamment de l'éventualité ou du moment de la reprise du match.

7) Les paris sur des évènements annulés, reportés ou reprogrammés plus de 12 heures au-delà de l'heure de début officielle seront annulés, sauf indication contraire dans le règlement spécifique au sport ou dans la soumission de paris spécifique. Néanmoins, les paris resteront valides dans les cas spécifiques suivants :

   a. l'évènement n'avait pas d'heure de début officielle confirmée par l'instance dirigeante pertinente au moment du placement du pari ;
   b. l'évènement est reprogrammé pour des raisons liées à la diffusion télévisée mais a lieu dans le même tour de compétition et l'ordre des rencontres officielles demeure inchangé pour tous les participants ;
   c. l'heure de début est avancée, mais le match est disputé dans le cadre du même tour et l'ordre des rencontres officielles est préservé. La prise de paris retardée et toute autre occurrence d'annulation semblable telles que définies dans la <Section A, paragraphe 5.4> restent applicables.

   Une rencontre n'est plus considérée comme faisant partie du même jour de match/tour si, en raison d'un report, elle n'est plus le prochain match officiel programmé pour toutes les équipes participantes. Dans ces éventualités, les paris concernés seront déclarés NULS. Cette règle ne s'applique pas aux paris de la saison ou paris « Vainqueur compétition », qui demeurent valides tant que la compétition est organisée et terminée dans la saison/l'année concernée, telles qu'affichées dans la soumission, indépendamment de tout changement de programmation. Dans le cas de play-offs ou de séries sur plusieurs manches, le report de match individuel n'aura aucune incidence sur la validité du pari à condition que l'ordre des rencontres à domicile/à l'extérieur soit maintenu et que le match ait lieu dans le cadre des séries. Dans le cas contraire, les paris seront déclarés NULS.

8) Dans le cas d'évènements qui ne se sont pas terminés avant leur conclusion naturelle, et qu'un résultat est émis par une décision de l'association pas plus de 12 heures après le début de l'évènement sans que le jeu ait continué après l'abandon, Scooore utilisera la décision émise comme résultat officiel pour les soumissions liées au résultat de l'évènement, tels que Match, Draw No Bet et Double Chance étant donné que la décision émise ne change pas le résultat desdites soumissions de pari au moment de l'abandon. Dans ce cas, les mises seront remboursées. Toutes les soumissions faisant référence au décompte d'occurrences en particulier (exemple : Total de buts, Handicaps, etc.) seront déclarées

nulles sauf en ce qui concerne celles dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé indépendamment des évènements futurs, lesquelles seront réglées conformément au résultat décidé.

9) Toutes les soumissions de paris associées à des matchs/évènements non conclus pour lesquels l'organisme de règlementation n'a pas été reconnu auparavant (p. ex les amicaux entre clubs) seront déclarées nulles à moins qu'au moins 90 % du temps du match/règlementaire ait été joué, voir la <*Section B, paragraphe 1.1*>. Si le match/l'évènement était abandonné après que 90 % du temps de jeu soit passé, le règlement se basera sur le score obtenu lors de l'arrêt du match/de l'évènement.

10) Sauf indication contraire en parallèle à l'évènement, le règlement des soumissions de paris, tels, sans s'y limiter, les tirs, les tirs cadrés, les possessions de ballon, les contributions, les rebonds, etc., sera fait conformément à la définition avec laquelle l'instance dirigeante officielle émet les statistiques en question. À moins qu'il existe une preuve non contradictoire, Scooore ne reconnaîtra aucune plainte qui provient d'une interprétation personnelle de tels termes.

11) À l'exception du trot et des courses hippiques, les paris placés sur des participants/équipes qui ne participent pas à un évènement seront déclarés nuls.
Cependant, les étapes de qualification applicables ou similaires doivent être considérées comme faisant partie de l'évènement principal, et toute participation à celui-ci est considérée comme validant le pari et ne sera pas annulée.

12) Aucun remboursement de pari ne s'appliquera, même si la victoire à un match/un évènement est un participant/un dénouement qui n'a pas été indiqué à des fins de pari. Sur toutes les soumissions de pari, le titulaire de compte a la possibilité de demander un prix sur un participant/dénouement non pris en compte. Scooore se réserve le droit d'accepter ou de décliner de telles demandes.

13) Au cas où un participant était disqualifié/interdit de prendre part à une phase subséquente d'un évènement/d'une compétition, il sera estimé que la disqualification aura eu lieu lors de l'abandon du participant à la compétition. Aucune altération ne sera apportée aux résultats précédents, même lors d'une modification suite auxdites actions. Les paris placés après la dernière participation du participant disqualifié à l'évènement seront déclarés nuls.

14) Si deux participants ou plus partagent les positions finales applicables et qu'aucune cote n'a été proposée pour un résultat de match nul, le paiement sera calculé selon la règle de l'ex æquo. Le paiement est calculé en utilisant l'équation suivante :

Versement = Mise x (Cotes ÷ Nombre de participants partageant certaines positions).

Le versement sera toujours au moins égal à la mise, sauf cas de « face à face », voir <Section B, Para 2.5> et <Section B, Para 5.19>

Les exemples de règlements selon la règle de l'ex æquo incluent, sans s'y limiter, les cas suivants (tous les calculs utilisent des cotes décimales) :

<u>Exemple 1</u>
Vous pariez bet €20 qu'un participant terminera dans le Top 20 avec une cote de 2.0. Le participant termine 16e ex æquo avec 5 autres joueurs. Le versement sera calculé comme suit :

2.0 x 5 = 10.0 (Cote originale multipliée par le nombre de places restantes dans le Top 20)

10.0 ÷ 6 = 1.67 (10.0 pris du résultat du calcul ci-dessus, divisé par le nombre de joueurs partageant les places restantes dans le Top 20)

1.67 x 20 = 33.40 (Nouvelle cote multipliée par la mise)

Versement de €33.40

Exemple 2
Vous pariez €10 qu'un participant terminera dans le Top 10 avec une cote de 3.0. Le participant termine 10e ex æquo avec 3 autres joueurs. Le versement sera calculé comme suit :

3.0 x 1 = 3.0 (Cote originale multipliée par le nombre de places restantes dans le Top 10)

3.0 ÷ 4 = 0.75 (3.0 pris du résultat du calcul ci-dessus, divisé par le nombre de joueurs partageant la 10e place)

0.75 x 10 = 7.50 (Nouvelle cote multipliée par la mise)

Versement de €10

N.B. : Ici, le versement calculé est inférieur à la mise originale. Comme l'indique le règlement, les versements seront toujours égaux à la mise sauf dans le cas de face à face. Dans cet exemple, le pari n'était pas un face à face, donc le versement est égal à la mise de €10.

Exemple 3
Vous pariez €10 qu'un participant remportera ses 3 balles avec une cote de 2.40. Le participant termine ex æquo avec 1 autre joueur pour le meilleur score. Le versement sera calculé comme suit :

2.40 ÷ 2 = 1.20 (Cote originale divisée par le nombre de joueurs ex æquo)

1.20 x 10 = 12.0 (Nouvelle cote multipliée par la mise)

Versement de €12

Exemple 4
Vous pariez €10 qu'un participant remportera ses 3 balles avec une cote de 1.50. Le participant termine ex æquo avec 1 autre joueur pour le meilleur score. Le versement sera calculé comme suit :

1.5 ÷ 2 = 0.75 (Cote originale divisée par le nombre de joueurs ex æquo)

0.75 x 10 = 7.50 (Nouvelle cote multipliée par la mise)

Versement de €7.50

N.B. : Dans ce cas, le versement est inférieur à la mise. Conformément au règlement, les paiements seront toujours égaux à la mise sauf dans le cas de face à face. Dans cet exemple, le pari est un face à face, par conséquent, le versement peut être inférieur à la mise.

15) Dans un « Pari de groupe » (c'est-à-dire le « Meilleur de X ») tous les participants indiqués doivent commencer l'évènement pour que les paris tiennent.

16) Dans « Pari de groupe » (c'est-à-dire le « Meilleur de X »), au moins un participant provenant de la liste de sélection doit mener à bien l'évènement pour que les paris tiennent. Si cela n'était pas le cas et si l'association de règlementation ne suit pas les critères particuliers de jeu décisif, les paris seront déclarés nuls.

17) Dans un « Face à face » entre deux ou trois participants, tous les participants indiqués doivent commencer l'évènement/la partie spécifique qui fait référence au pari pour que les paris sont jugés valides.

18) Dans un « Face à face » entre deux participants, tous les paris seront remboursés si les deux participants partagent la même position/le même score ou bien s'ils sont éliminés au même stade de la compétition, à moins qu'une association de règlementation ne suive des procédures spécifiques pour un jeu décisif, auquel cas, elles seront jugées valides.

19) Si un « Face à face » est proposé entre différentes parties/étapes, tous les participants doivent prendre part à la partie/étape à venir pour que les paris soient valides. Si un participant figurant dans la soumission ne devait pas prendre part à une partie ultérieure, les paris placés après la dernière fois que le participant était actif dans l'évènement seront déclarés nuls.

20) Sauf indication contraire, lorsque l'association organisatrice juge qu'il convient d'ajouter des parties, des matchs ou des séries de matchs (p. ex des Playoffs, des Playouts, après saison, etc.) après la fin de la saison régulière, afin de déterminer le classement, les vainqueurs du championnat, la montée/relégation, etc., Scooore prendra en compte les résultats et dénouements qui proviennent de ces matchs à des fins de règlement des paris qui font référence au classement final du championnat, à la montée, à la relégation etc. Par exemple, les paris relatifs à une saison sur l'équipe qui remporte la NHL feront référence aux vainqueurs de la Stanley Cup.

21) Les soumissions qui font se confronter les performances de deux personnes/équipes ou plus au cours d'une compétition/sur une période donnée, seront uniquement réglées en fonction du résultat des participants indiqués, sans prendre en compte les autres participants à la même compétition/au même évènement.

22) À moins d'une déclaration particulière, toutes les soumissions qui font référence à la performance d'un seul joueur dans un ligue nationale précise (comme par exemple le total des buts marqués par le joueur X dans la ligue Y) ou les paris de « Face à face » qui impliquent la performance de deux joueurs dans les ligues nationales ne prendront pas en compte les évènements qui surviennent lors de play-offs/play-outs/après-saison ou tout autre match ou une série qui surviendrait après la saison régulière.

23) Les soumissions associées à un montant total d'occurrences/d'évènements marqués/pointés par une équipe précise, soit lors d'une performance d'équipe dans une ligue nationale particulière (p. ex le total des buts marqués par l'équipe X) , soit les soumissions de paris de « Face à face » qui impliquent les performances de deux équipes dans des ligues nationales (p. ex le plus grand nombre de minutes de penalty dans la ligue X - Équipe Y contre Équipe Z), ou une performance de ligue cumulative (p. ex l'équipe recevant le plus grand nombre de cartons jaunes dans la ligue X) ne prendront pas en compte les évènements qui surviennent lors d'éventuels plays-offs/plays-outs/des après saison ou tout autre match, ou série de matchs, qui se produiraient après la saison régulière, à moins d'une indication contraire.

24) Lors d'une soumission de pari associée à la performance d'un seul joueur dans une ligue nationale spécifique (p. ex le total des buts marqués par le joueur X dans la ligue Y) ou une soumission de paris de « Face à face » qui implique la performance de deux joueurs dans des ligues nationales, à moins qu'un résultat n'ait déjà été obtenu, les mises seront remboursées si l'un des occurrences suivantes se produit pour tout participant concerné : (i) ne fait pas partie de l'équipe du jour de match du club/de l'équipe dont il est éligible au moment du placement du pari pour 50% ou plus pour les matchs restants applicables pour quelque raison que ce soit, (ii) un participant ne prend pas part à au moins un autre match après que le pari ait été placé ; (iii) le participant totalise le même montant que l'autre joueur, à moins qu'une option d'égalité n'ait été proposée. D'autres conditions spécifiques au sport peuvent s'appliquer, veuillez-vous référer à la section sur la spécificité de chaque sport.

25) Lors d'une soumission de pari associée à un évènement précis (p. ex le total des buts marqués par le joueur X dans un tournoi international) ou une soumission de paris de « Face à face » qui implique la performance de deux joueurs dans des évènements particuliers, si les occurrences suivantes devaient se produire en ce qui concerne quelconque participant de la liste de sélection, les paris seront jugés nuls si : (i) un participant ne prend pas part à l'évènement ; (ii) un participant ne prend pas part à au moins un autre match après que le pari ait été placé ; (iii) le participant totalise le même montant que l'autre participant, à moins qu'une option d'égalité n'ait été proposée.

26) Lors d'évènements spécifiques, il est possible que Scooore décide de soumettre aux paris une sélection moindre de participants et qu'elle inclut des options de pari telles que « tout autre », « le champ » ou similaire. Cette option inclut tous les participants qui ne font pas partie de la liste sauf ceux mentionnés spécifiquement comme disponibles.

27) Les soumissions qui font une référence particulière à la performance d'un participant ou de participants à un évènement précis (p. ex le joueur X par rapport au champ) seront considérées nulles si le(s) participant(s) mentionné(s) ne prend/ne prennent pas part à la compétition.

28) Toute forme quelconque de qualification avant l'évènement principal sera jugée être une partie valide de cette compétition. Ainsi tout participant qui est éliminé lors de la phase de qualification sera considéré comme perdant par rapport aux personnes préqualifiées ou ayant réussi la phase de qualification.

29) Les soumissions de paris qui exigent à l'origine que les participants concourent dans deux étapes ou plus pour progresser à un stade ultérieur de la compétition, seront valides peu importe le report/le déplacement des dates de la rencontre, à condition que le(s) match(s) se produise(nt) dans le cadre de la compétition.

30) Un pari sur un marché « de qualification » qui demande à l'origine uniquement une étape pour progresser à une phase ultérieure d'une compétition (dont une prolongation/un match supplémentaire éventuel(s) comme p. ex des matchs rejoués) sera déclaré nul si ledit match n'est pas décidé dans plus de 12 heures après l'heure supposée de début.

31) Les paris restent valides en cas de changement de lieu ou de surface, sauf indication contraire dans les règles spécifiques au sport ou dans le cas où l'événement est déplacé sur le terrain de l'une des équipes concernées.
En règle générale, la désignation « équipe à domicile » (hôte) et « équipe à l'extérieur » (visiteur) est déterminée conformément à la liste de rencontres officielles fournie par l'instance dirigeante, et non pas à l'ordre dans lequel les équipes apparaissent sur l'interface de paris.. En complément, les paris sur des matchs disputés sur des terrains neutres resteront valides, indépendamment de la position des équipes sur l'affichage des paris ou si la neutralité est explicitement spécifiée. Les désignations « à domicile/à l'extérieur » n'auront aucune incidence sur les paris concernant des sports ou des

évènements où le lieu ne procure aucun avantage matériel, tels que, sans s'y limiter, le tennis, les évènements UFC ou les combats de MMA. De même, les évènements organisés dans des lieux préétablis, tels que le Final 4 de la NCCA ou le Super Bowl, sont considérés comme neutres même si l'un des participants/l'une des équipes joue dans un lieu ou un stade considéré comme un terrain « à domicile » potentiel, tel que, sans s'y limiter, le Super Bowl se disputant à Los Angeles avec les LA Rams comme participants.

32) Les informations qui font référence au genre des équipes, à la catégorie d'âge et aux équipes de jeunes, en plus des diverses définitions des équipes de réserve (p. ex : équipes B et C) doivent être traitées comme étant des informations supplémentaires. L'inclusion (ou l'absence) et l'exactitude de ces informations ne seront pas traitées comme des causes suffisantes d'annulation des soumissions relatives à un match/évènement étant donné que cela n'engendre pas d'incohérence dans les cotes proposées.

33) Bien que toutes les précautions nécessaires aient été prises par Scooore pour garantir l'interprétation la plus fidèle qui soit de tous les composants impliqués dans une soumission de pari, il est possible que certaines dénominations puissent être représentées différemment à cause d'interprétations différentes provenant d'adaptations dans d'autres langues. Une telle incongruité linguistique ne sera pas traitée comme étant une cause suffisante d'annulation des soumissions associées à un évènement/un match puisqu'elle ne crée par une incertitude auprès des autres participants. Il en est de même pour les dénominations qui font référence aux évènements, aux noms d'équipes, de sponsors, etc.

34) Dans le cas de paris où il est fait référence à des délais, ils doivent être interprétés de la manière suivante : « Dans les 30 premières minutes » inclura tout ce qui a lieu jusqu'à 0 heure 29 minutes et 59 secondes ; « Entre 10 à 20 minutes » inclura tout ce qui se produit depuis 10 minutes et 0 secondes jusqu'à 19 minutes et 59 secondes.

35) Les paris qui font référence à la durée d'un match/d'un évènement qui inclut des chiffres décimaux (p. ex 88,5 minutes ou X,5 rounds) nécessitent la réalisation complète du nombre entier de la durée indiquée pour qu'ils soient considérés comme gagnés. Par exemple : un pari sur plus/moins de 88,5 minutes sur un match de tennis ne sera considéré comme « Plus de » que si au moins 89 minutes entières sont complétées.

36) Scooore reconnaît que certains paris peuvent nécessiter un arrondissement des pourcentages, des unités et d'autres critères décisifs au règlement d'un pari. Dans ce cas, Scooore se réserve le droit d'ajuster et de régler en conséquence.

37) Toute référence aux buts marqués par des joueurs spécifiques ne comptera pas s'ils sont définis comme étant des « buts propres (contre son camps) » (c'est-à-dire qu'ils sont marqués dans leurs propres buts), à moins d'une indication contraire.

38) Toute référence à une confédération, une nationalité ou quoi que ce soit de semblable sera sujette à la définition par l'instance dirigeante.

39) Toute médaille remportée par une équipe/nation par compétition sera comptée comme étant une (1) seule médaille peu importe le nombre de membres dans l'équipe

40) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs sur une période ou un tournoi en particulier (exemple : le total des buts marqués par le joueur X pendant la Coupe du Monde) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant toute une saison (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de buts durant la saison), requièrent que tous les individus

listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

41) Les offres concernant le fait de savoir si certaines personnes vont occuper une position/titre/travail spécifié à une certaine date (p. ex. : ministre X sera-t-il encore ministre à la date Y, joueur/entraîneur sera-t-il encore avec l'équipe Y a la date Z) se réfèrent à l'individu en question de tenir (ou encore à être nommé dans) la position figurant sans interruption entre le moment où le pari est placé et la date limite indiquée. Si la personne, pour quelque raison que ce soit, quitte le poste avant la date limite indiquée, le résultat du pari sera considéré comme n'ayant pas eu lieu. Cela est valable même dans le cas où l'individu est nommé/contracté de nouveau dans cette même position/titre/poste et même si à la date limite indiquée, l'individu occupe une fois de plus la même position/titre/poste auquel le pari se réfère. Les règlements prennent aussi en compte les joueurs prêtés.

42) Tous les paris se référant à un record « battu » exigent que l'occurrence indiquée soit entièrement accomplie. Le fait d'égaler le record ne sera pas considéré comme l'accomplissement complet de l'exploit. Seule l'occurrence énumérée comptera aux fins du règlement.

6. Early Payout - 2UP

1) L'Early Payout (paiement anticipé) s'applique aux paris pré-match de l'offre résultat du match pour certaines compétitions.

2) L'Early Payout s'applique uniquement au temps réglementaire. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

3) Les matchs éligibles au Early Payout sont indiqués par l'icône « Early Payout ».

4) Les matchs éligibles au Early Payout peuvent varier selon le canal de vente.

5) L'Early Payout s'applique aux équipes ayant l'avance suivante :

   - Football : avantage de 2 buts
   - Basketball : avantage de 20 points
   - Baseball : avantage de 5 points
   - Football américain : avantage de 17 points
   - Hockey sur glace : avantage de 3 buts
   - Handball : avantage de 6 buts
   - Volleyball : avantage de 2 sets

6) L'Early Payout s'applique aux paris simples, multiples, systèmes et Bet Builders.

7) Les paris gagnants grâce au Early Payout seront indiqués dans l'historique des paris par une icône « Early Payout ».

8) Si un pari fait l'objet d'un Cash Out, il n'est plus éligible au Early Payout.

9) Si un match est abandonné après un Early Payout, les gagnants du Early Payout seront payés et les paris restants seront réglés conformément aux règles d'abandon standard.

10) Le résultat final du match n'affecte pas les gagnants du Early Payout. Une fois l'Early Payout effectué, le pari est considéré comme réglé et les gains ne sont pas débités du compte du titulaire.

11) Si un Early Payout a lieu et que le match se termine par la victoire de l'équipe choisie par le titulaire du compte, les gains ne lui sont pas versés une seconde fois.

12) L'Early Payout est commercialisé sous le nom de 2UP. L'avance requise pour qu'un Early Payout ait lieu est décrit à la <Section B, Paragraphe 7, Clause 4>

13) L'Early Payout sur le vainqueur du championnat peut être proposé pour certaines compétitions :

- Il s'applique aux paris placés avant le match sur l'option « Vainqueur final » pour certaines compétitions.
- Si l'équipe sélectionnée prend la tête de la compétition avec un nombre de points défini pendant la saison et que toutes les équipes ont disputé le même nombre de matchs, le pari sera payé comme gagnant – même si cette équipe ne remporte finalement pas la compétition.
- Même si l'équipe n'a pas disputé le même nombre de matchs, si aucune autre équipe ne peut mathématiquement revenir en gagnant ses matchs en retard, le paiement anticipé s'appliquera tout de même.
- La liste exacte des compétitions éligibles, la date limite pour placer les paris et d'autres détails peuvent varier selon les compétitions et les saisons.

7. Safe Sub

1) Safe Sub transfère les paris éligibles sur les statistiques individuelles d'un joueur (player props) vers le joueur qui remplace directement le joueur initialement sélectionné. Les actions du joueur titulaire et de tout remplaçant direct ultérieur se combinent pour déterminer si un pari est gagnant ou non.

2) Safe Sub s'applique aux paris placés en simples, multiples, systèmes et Bet Builders.

3) Les paris Safe Sub peuvent être placés avant le match (pre-match) et en direct (live).

4) Les marchés Safe Sub s'appliquent uniquement au temps réglementaire – les prolongations et les tirs au but ne comptent pas.

5) Safe Sub s'applique au joueur sélectionné dans le pari initial et, s'il est remplacé, au joueur qui le remplace directement. Si ce remplaçant est lui-même remplacé par la suite, Safe Sub se transfère à nouveau vers le remplaçant direct suivant.

6) Sauf indication contraire, le règlement des marchés concernés se base sur les résultats officiels du match et/ou sur les flux de données officiels (par exemple Opta, lorsqu'il est mentionné).

7) Les marchés et compétitions éligibles affichent l'icône Safe Sub.

8) Safe Sub est disponible sur certains marchés et compétitions lorsque l'icône Safe Sub est affichée sur le coupon de pari au moment où le pari est placé.

9) Si un pari est placé sur un joueur pendant la mi-temps et que ce joueur est remplacé avant le début de la seconde période, alors le pari sera annulé.

10) Le Cash Out est disponible sur les paris Safe Sub.

11) Les paris ayant fait l'objet d'un Cash Out ne sont plus éligibles au Safe Sub.

12) Dans l’historique des paris, l’icône Safe Sub apparaît à côté de tout pari gagné grâce au règlement Safe Sub.

C. Règles des paris sportifs et limites

1. Évènements olympiques et championnats

1) Tous les paris sont valides à conditions que l'évènement ait lieu et soit décidé pendant le championnat et durant l'année à laquelle il fait référence, quels que soient les changements de sites.

2) La clause précédente s'applique aux soumissions qui répondent raisonnablement aux critères suivants :

   a. Le pari fait référence aux évènements programmés pour la phase finale des évènements qui font partie des épreuves olympiques, de compétitions mondiales et continentales ;
   b. La phase finale de l'évènement est restreinte en termes de temps.

2. Football américain

1) Tous les paris sur du football américain sont déterminés sur la base du résultat après la soi-disant prolongation.

2) Toutes les soumissions de « match » ne seront considérées valides que s'il reste moins de 5 minutes de jeu dans le 4e quart-temps/2 mi-temps, selon le cas. Des exceptions seront faites en ce qui concerne celles dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé indépendamment des évènements futurs, lesquelles seront réglées conformément au résultat décidé.

3) Dans les matchs de NCCA, si le temps de jeu de l'un des quarts-temps est raccourci par accord mutuel des entraîneurs adverses et de l'arbitre, cela ne pourra pas servir de fondement pour annuler des paris. Toutes les soumissions de paris seront réglées normalement sur la base du résultat officiel à l'issue du match.

4) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Nombre total de Yards passés par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y totalisera le plus de Yards passés), exigent que tous les individus listés participent à au moins un jeu de plus dans le match après l'acceptation des paris, pour que les paris soient maintenus.

5) Sauf indication contraire ou implicite dans les caractéristiques de la soumission, le règlement des paris sur la saison sera basé sur les classements, définitions et règles pour départager les ex æquo selon NFL.com, ou le site Web officiel de la compétition (le cas échéant).

6) Sauf indication contraire, un horaire typique de semaine/phase est considéré comme se déroulant du jeudi au mercredi suivant, selon l'heure locale du stade. Les évènements/soumissions non terminés durant la période susmentionnée seront nuls, sauf en ce qui concerne les soumissions dont le résultat a été décidé avant la décision et qui ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquelles seront réglées conformément au résultat décidé. Les paris se référant à des évènements qui ont été reprogrammés dans la même semaine/phase resteront valables dans la mesure où lesdits évènements sont joués pendant la période indiquée ci-dessus.

7) Les « props » de Journée/Hebdomadaires permettent de parier sur les performances et les résultats d'une sélection prédéfinie d'équipes et/ou d'occurrences de joueurs individuels arrivant lors d'une

suite de matchs/évènements au cours d'une semaine/phase/jour/journée donnée (exemple : Nombre total de points marqués lors de matchs dans une Conférence spécifique, pour des marchés comme Équipe marquant le moins/plus de points, Yards courus par le joueur, etc.). Tous les évènements/matchs applicables (incluant toute reprogrammation jouée durant la période susmentionnée), devront être terminés et validés pour la semaine/manche/jour/journée spécifiés pour que les paris tiennent, sauf en ce qui concerne ceux dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquels seront réglés conformément au résultat décidé. En outre, les soumissions se référant à la performance des joueurs spécifiés exigent que tous les joueurs spécifiés participent à au moins un jeu de plus dans le match après l'acceptation des paris pour que les paris tiennent.

8) Les paris sur la saison, qu'ils incluent les résultats obtenus pendant les Playoffs ou non, ainsi que les soumissions se rapportant aux performances d'équipes ou de joueurs en particulier, demeureront valides indépendamment d'échanges éventuels de joueurs, relocalisations d'équipes, changements de nom, durée de la saison ou modifications du format des Playoffs à tout moment de la saison.

9) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de yards passés par le joueur X pendant les Playoffs) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de Touchdowns durant la saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

10) Les paris sur Double Résultat (c'est-à-dire le pronostic du résultat à la mi-temps combiné avec le résultat à la fin du 4e quart-temps) ne tiendront pas compte des résultats découlant des Prolongations.

11) Les marchés Première/Phase Offensive Suivante sont réglés en se basant sur la première/phase offensive suivante découlant du scrimmage (le cas échéant), excluant les Pénalités. À des fins de règlement, les passes incomplètes/interceptées seront considérées comme « Pass Play ». Les fumbles lors d'échanges avec le Runningback seront considérés comme « Run Play ». Pour la NFL, les sacks ou fumbles du Quarterback seront considérés comme « Pass Play » à moins que le Quarterback ait franchi la ligne de scrimmage, auquel cas, l'action sera considérée comme « Run Play ». Pour la NCAAF, les sacks ou fumbles du Quarterback seront considérés comme « Run Play » dans tous les cas de figure.

12) Le règlement pour les soumissions se référant à « Yards en Phase Offensive » se basera sur le nombre net de yards incluant les yards perdus sur un sack. Un tel calcul serait effectué en ajoutant les yards de passe et de réception pertinents et en soustrayant du total le nombre de yards perdus sur un sack.

13) Les soumissions se référant à une équipe marquant un nombre précis de fois successives sans encaisser tiendront compte des points comptabilisés pendant d'éventuelles Prolongations, mais excluent les PAT (points après les touchdowns) ou les conversions à 2 points.

14) Les soumissions « Équipe demandant le premier/prochain temps-mort » ne prendront pas en considération, à des fins de règlement, les temps-morts perdus de quelconque manière comme les challenges perdus, challenges des coachs et/ou les blessures.

15) Le règlement pour toutes les soumissions sur les pénalités ne s'appliquera que si la pénalité est acceptée. Les pénalités refusées ne compteront pas.

16) Les paris se référant au résultat d'un drive en particulier seront déclarés comme nuls en cas de drive incomplet. Dans les cas où l'Équipe A a le ballon, fait un fumble et qu'il est récupéré par l'Équipe B

qui fait à son tour un fumble en faveur de l'équipe A, le résultat sera considéré comme un « Turnover ». Un Turnover sur des Downs (échec du 4e Down) sera également considéré comme un « Turnover ». Si, à la suite d'un punt, l'équipe qui reçoit fait un fumble et que le ballon est récupéré par l'équipe ayant effectué le coup d'envoi, les paris seront réglés comme « Punt ».

17) Les soumissions pronostiquant un 1st Down se réfèrent uniquement à l'équipe actuellement en possession qui a réussi ladite réalisation. L'évènement sera réglé comme « OUI » dans l'éventualité où une nouvelle série de « Downs » serait réussie soit par Course, Passe (incluant les cas où un Touchdown est marqué) ou une Pénalité Automatique lors du 1st Down. Un « Safety » ou un « Field Goal » (indépendamment du fait qu'un Field Goal est marqué ou pas), règlera la soumission comme « NON ». Tout Down rejoué à cause d'une pénalité non-automatique ne sera pas considéré à des fins de règlement, sauf s'il est commis à 5 yards ou moins de la ligne à franchir.

18) Le règlement portant sur quelle équipe gagnera le plus de yards grâce à une Passe/Course se basera sur le nombre de yards brut passés/courus, incluant les yards négatifs pour les courses.

19) À des fins de règlement, les paris sur les marqueurs de Touchdown exigent que le joueur listé fasse partie de la feuille de match actuelle. Les paris sur les joueurs ne faisant pas partie de la feuille de match actuelle seront remboursés. Dans les cas de « Touchdowns sur passe » avec « Passes pour Touchdown », seul le joueur recevant la passe sera considéré comme le marqueur du Touchdown.

20) Les props de joueur et les autres soumissions basées sur des stats seront réglés en accord avec les rapports officiels des matchs comme publiés après le match par l'instance dirigeante.

21) Sauf indication contraire dans le cadre de la soumission de pari, les paris sur les résultats portant sur la 2e mi-temps, ne prendront en considération que les points et les occurrences comptabilisés/obtenus pendant la période spécifiée et ne tiendront pas compte des points et occurrences comptabilisés/obtenus pendant d'éventuelles Prolongations.

22) Les soumissions se référant à des tacles effectués seront réglées en fonction des tacles effectués sur des jeux défensifs réguliers uniquement. Cela sera déterminé par les statistiques défensives finales du livre de jeu officiel.

23) Les cotes sur « le drive franchit x ligne(s) de yard » seront réglées selon la position du ballon à l'issue du drive. Si le drive aboutit à un « Field Goal », la ligne de yard finale est la ligne de scrimmage de la tentative de « Field Goal ». Si le drive aboutit à une « Interception », la ligne de yard finale est la ligne de scrimmage de l'action lors de laquelle l'Interception a eu lieu.

24) Pour les soumissions concernant le Premier / Dernier touchdown, les paris seront réglés en fonction du joueur qui marque le premier ou le dernier touchdown du match, selon le cas.
Si aucun touchdown n'est marqué pendant le match, les mises placées sur la sélection « Aucun Touchdown » seront déclarées gagnantes et tous les autres paris seront déclarés perdants.
À des fins de règlement, seuls les touchdowns sont pris en compte. Aucune autre façon de marquer des points (notamment field goals, safeties, transformations défensives à deux points ou toute inscription au score autre qu'un touchdown) ne sera prise en compte.

3. Athlétisme

1) À moins d'une indication contraire, tous les paris sur de l'athlétisme sont déterminés sur la base du résultat après le dernier stade de cette compétition. Si aucun des participants indiqués ne prend part au dernier stade, tous les paris seront annulés, à moins que l'instance dirigeante ne suive des procédures particulières de jeu décisif, auquel cas, elles seront estimées valides.

2) Toutes les soumissions de paris seront réglées en se basant sur le premier résultat officiel qui est présenté. Cependant, Scooore les prendra en compte et les règlera/règlera de nouveau en conséquence, après un changement quelconque au résultat officiel émis dans les 24 heures suivant l'évènement. Pour qu'une telle éventualité soit prise en compte, la protestation doit être attribuable aux incidents qui surviennent exclusivement pendant l'évènement, par exemple, une ligne mordue, une personne poussée ou une fausse remise de bâton dans une course de relais, etc. Aucun cas de dopage ne sera pris en compte. Les résultats disponibles à la fin des 24 heures susmentionnées seront jugés exécutoires peu importe les protestations futures, les changements apportés aux résultats officiels, etc.

3) Si plusieurs participants prennent part à différentes épreuves éliminatoires d'une compétition, toutes les soumissions de face à face entre elles seront considérées nulles, à moins qu'il n'existe une étape ultérieure dans la compétition à laquelle au moins l'un deux se qualifie.

4) Un participant qui est disqualifié pour cause d'infraction à la procédure de départ (mauvais départ) sera considéré comme ayant pris part à l'évènement.

4. Football australien

1) Sauf mention explicite, pour tout match ou période spécifiée (ex. 1re mi-temps, 3e quart-temps, etc.) se terminant par une égalité, tous les paris seront réglés conformément à la règle nommée « dead heat » (ex æquo). (<Section B, paragraphe 5.14>). Dans ce cas, le paiement sera calculé après que les cotes ont été divisées, puis multiplié par la mise, indépendamment du fait que le paiement net est inférieur à la participation du titulaire du compte.

2) Sauf indication contraire, toutes les soumissions de paris seront réglées en incluant toute prolongation (si disputée). Cela inclut sans s'y limiter « Match Face à face (2-way) », « Handicap », « Nombre total de points », et tous les paris sur la performance des joueurs. Pour les soumissions où un résultat Nul est proposé, le pari sera réglé à l'issue du temps réglementaire. Les soumissions de paris suivantes n'incluront pas de prolongations (si disputées) et seront réglées à la fin du temps réglementaire :

   - Marges
   - Double Mi-temps/Fin du match
   - Quart-temps par Quart-temps
   - Wire-to-Wire

3) En ce qui concerne les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Premier buteur), les mises seront remboursées si le joueur n'est pas dans les 23 au début du match. En ce qui concerne les soumissions confrontant les performances de deux joueurs (face à face), les mises seront remboursées si l'un des joueurs n'est pas dans les 23 au début du match. En complément, pour toute soumission concernant un joueur avec un objectif de performance (exemple : Joueur avec X Disposals / Buts / Behinds/ Plaquages / Marques), les mises seront remboursées si le « % de temps passé sur le terrain » est inférieur à 40 % conformément au résultat officiel du match. Si le résultat de telles soumissions est déjà décidé, ces soumissions seront réglées en conséquence.

4) Le premier buteur du match (1er quart temps) - les paris seront annulés pour les joueurs qui ne sont pas dans les 22 au début du match. Les paris sur le premier buteur du match ne doivent pas nécessairement se produire lors du 1er quart-temps. En cas d'absence de buts dans la période citée, tous les paris seront déclarés nuls, à moins qu'une option pour l'absence de buts n'ait été proposée.

5) Premier buteur dans le 2e, 3e ou 4e quart-temps - Tous les paris sont valides indépendamment de la participation du joueur (ou de son absence) dans les quart-temps cités et le match. En cas d'absence de buts dans les quart-temps cités, tous les paris seront déclarés nuls.

6) Les paris « Wire-to-Wire » se rapportent à l'équipe qui (le cas échéant) mène à la fin de chaque quart-temps.

7) Si des match rejoués ou supplémentaires sont nécessaires pour déterminer une position dans le classement, les gagnants de la ligue, etc., les résultats découlant de ces match rejoués/ supplémentaires seront utilisés pour le règlement de la soumission de pari respective.

8) Pour parier sur un match de la grande finale, le pari est spécifique au match à venir, ou le match en cours, dans le cas d'un pari en direct. Les paris ne seront reportés pour aucun des matchs rejoués et un nouveau marché sera ajouté pour tous les matchs suivants.

9) En cas de règlement de soumissions portant sur les performances de deux ou plusieurs individus/équipes sur une période/compétition déterminée, les phases éliminatoires dans le cadre des « Finals » compteront pour le règlement. Si deux équipes sont éliminées lors de la même phase, l'équipe qui a terminé la saison régulière en tête du classement de l'AFL à la fin de la saison régulière sera considérée comme ayant obtenu une meilleure place.

10) Tous les paris sont valides, quel que soit le lieu où se tient le match.

11) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de Points marqués par le joueur X pendant les Playoffs) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de points durant la saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

12) Pour toute offre sur le « moment du but » (exemple : moment du premier but), les arrêts ne sont pas pris en compte. Tous les paris sont réglés en fonction de la chronologie des matchs sur le site officiel de l'AFL (pas d'arrêts, le « time on » est inclus, l'horloge s'incrémente).

13) Pour toutes les offres sur les quart-temps les mieux notés, le résultat « Même montant » s'établit sur 2 quart-temps (ou plus) égaux les plus élevés.

14) Pour toutes les soumissions sur la saison, qui sont réglées à la fin de la saison régulière, la position officielle dans le classement est utilisée comme facteur déterminant (c'est-à-dire que le pourcentage détermine les positions à égalité).
De même, pour l'offre « Équipe(s) avec le plus de défaites », si deux équipes ou plus enregistrent le même nombre de défaites, le gagnant sera l'équipe ayant la position la plus basse dans le classement (c'est-à-dire que le pourcentage détermine les positions à égalité).

5. Course de drones

1) Les paris sont réglés en fonction de la publication du chronométrage en direct et du classement tel qu'indiqué sur le flux TV/public au moment des présentations sur le podium, ou à la fin du/de la manche/demi-finale/finale/niveau (selon le cas). Dans le cas où les informations nécessaires au règlement de l'offre seraient manquantes/non affichées et/ou incomplètes, les premières informations officielles sur le site officiel feront foi, quels que soient les promotions, rétrogradations, recours et/ou

pénalités infligées par la suite, après la résiliation de l'objet (session/niveau) auquel le pari se réfère. En cas d'évènements abandonnés/inachevés, toutes les soumissions dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant pas produire un résultat différent sont considérées comme valides et seront réglées en conséquence.

2) Les évènements raccourcis en raison des conditions météorologiques ou d'autres situations, mais jugés officiels par l'instance dirigeante, seront réglés en conséquence, quels que soient les changements que lesdites instances dirigeantes pourraient apporter en raison de l'inachèvement du niveau.

3) Si un(e) manche/demi-finale/finale/niveau devait recommencer depuis le début, les paris resteront valables et seront réglés en fonction du résultat publié après le redémarrage, à l'exception des paris dont le résultat a déjà été déterminé.

4) À des fins de règlement, un pilote ayant pris part à une manche est considéré comme ayant pris part au/à la demi-finale/finale/niveau.

5) Dans les paris de « Face à face », tous les pilotes listés doivent participer à au moins une manche pour que les paris soient valides, qu'un pilote parvienne ou non à obtenir un temps officiel.

6) Dans les paris « Vainqueur compétition » ou « Placé », aucun remboursement ne s'applique aux pilotes qui ne participent pas pour quelque raison que ce soit à l'objet (manche/demi-finale/finale/niveau) auquel l'offre se réfère.

6. Baseball

1) Sauf indication contraire, les paris sur le baseball sont déterminés sur la base du résultat après d'éventuelles manches supplémentaires, quel que soit le nombre de manches supplémentaires jouées, tel que déclaré par l'instance dirigeante concernée. En cas d'égalité après les éventuelles manches supplémentaires, les paris sur le match seront déclarés nuls.

2) Si un match commence et est interrompu en raison des conditions météorologiques ou pour toute autre raison, et reprend dans les 48 heures suivant l'heure initiale du coup d'envoi tout en de demeurant le prochain match officiel programmé pour toutes les équipes participantes, les paris resteront valides et seront réglés selon le résultat final officiel. Dans le cas contraire, les règles en cas d'interruption d'un match seront appliquées. Toute soumission de pari pour laquelle un résultat est déjà déterminé avant la suspension et dont le résultat ne pourrait être modifié par toute période de jeu supplémentaire sera réglé en fonction du résultat décidé.

3) Dans le cas d'un match écourté ou arrêté définitivement, les paris « Match » (alias Moneyline) seront réglés conformément aux règles de l'instance dirigeante concernée. Les paris « Spread », « Plus de/Moins de », « Pair/Impair » et tous les autres marchés, y compris ceux portant sur la performance des joueurs, à l'exception de Moneyline, exigent que tous les innings programmées soient terminés, ou qu'au moins 8,5 innings soient terminés si l'équipe à domicile a l'avantage, pour que les paris soient valables. Cela s'applique à toutes les soumissions sauf à celles dont le résultat a été décidé avant l'abandon et ne pourrait pas être changé, quels que soient les évènements futurs. Elles seront réglées conformément au résultat décidé. Pour la NCCA, des exceptions seront faites pour les matchs écourtés par accord mutuel des entraîneurs adverses ou de l'arbitre ou en cas d'application de la « Mercy Rule », qui entre en vigueur telle que spécifiée par l'instance dirigeante concernée. Dans l'éventualité où une « Mercy Rule » est invoquée, tous les paris seront valides et seront réglés selon les résultats et les statistiques au moment de la « Mercy Rule ».

4) À l'exception des offres où le départ/la participation du/des lanceur(s) listé(s) est spécifiquement requis(e) pour que le marché soit considéré comme valide, (exemple : Listed Pitcher Moneyline), celui qui est choisi pour être le premier lanceur de l'une des équipes n'a aucune importance eu égard à la façon dont les soumissions sont réglées.

5) Aux fins du règlement, il sera estimé que les paris de « Première mi-temps » feront référence aux résultats provenant des 5 premières manches. Toutes les 5 manches doivent être réalisées complètement pour que les paris tiennent, sauf en ce qui concerne les soumissions dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquels seront réglés conformément au résultat décidé. Pour les matchs joués selon un format programmé et raccourci, les innings de la première mi-temps seront raccourcis en conséquence. Par exemple, les paris de la « première mi-temps » dans un match de 7 innings se réfèrent aux résultats obtenus lors des 4 premières innings.

6) Les soumissions de paris en direct se référant aux performances individuelles de joueurs lors d'un même match (exemple : Total de frappes effectuées par le joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un match (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y enregistrera le plus de coups durant la saison régulière), requièrent que tous les individus listés participent à au moins un jeu de plus dans le match, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus. Tous les marchés d'avant-match impliquant des frappeurs exigent que le joueur soit répertorié dans la formation de départ et qu'il ait au moins une apparition au marbre. Ceux impliquant des lanceurs exigent que le joueur commence le match et effectue au moins un lancer pour que les paris soient valides. Les soumissions se référant à la performance d'un ou plusieurs joueurs dans un match donné nécessitent que tous les joueurs répertoriés soient inclus dans la formation de départ pour que les paris soient valides.

7) Sauf indication contraire ou implicite dans les caractéristiques de la soumission, le règlement des paris sur la Saison, sur le classement du Tournoi ou des Playoffs sera basé sur les classements, définitions et règles pour départager les ex æquo selon MLB.com, ou le site Web officiel de la compétition (le cas échéant). Sauf indication contraire, les montants cumulatifs de tels paris incluront d'éventuelles prolongations (p. ex. : des manches supplémentaires). Les paris « Face à face » et « Supérieur/Inférieur » impliquant la performance d'un ou plusieurs joueurs dans le tournoi sont considérés comme valides étant donné que tous les joueurs répertoriés participent au tournoi à un moment donné pour que les paris soient valides.

8) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de Courses effectuées par le joueur X pendant les Playoffs) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y enregistrera le plus de coups durant la saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins un jeu de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

9) Les paris sur la saison, qu'ils incluent les résultats obtenus pendant les Playoffs ou non, ainsi que les soumissions se rapportant aux performances d'équipes ou de joueurs en particulier, demeureront valides indépendamment d'échanges éventuels de joueurs, relocalisations d'équipes, changements de nom, durée de la saison ou modifications du format des Playoffs à tout moment de la saison.

10) Les paris sur le résultat d'une période donnée (par exemple, manche X) ou d'occurrences atteintes durant une période limitée exigent que la période spécifiée soit terminée, à l'exception des soumissions dont le résultat est déjà déterminé avant toute interruption et/ou toute poursuite du jeu ne pouvant pas produire de résultat différent pour lesdites soumissions, seront réglés en conséquence. À des fins de règlement, toute manche (y compris d'éventuelles manches supplémentaires) qui n'exige

pas que l'équipe à domicile continue de batter de nouveau, ou plus du tout, est considérée comme ayant été conclue naturellement et tous les paris se rapportant à la manche (exemple : Résultat de la manche X, Handicap (Spread) de la manche X, Plus de/Moins de (Total) Courses ou Coups lors de la manche X) sont maintenus à l'exception de ceux qui se réfèrent spécifiquement à la seule performance de l'Équipe à domicile pendant la manche spécifiée (exemple : Plus de/Moins de (Total) Courses réussies par l'Équipe à domicile pendant la manche X), lesquels seront nuls si l'Équipe à domicile ne battait pas du tout pendant la manche spécifiée.

11) Les soumissions qui confrontent ou comptabilisent les résultats et les occurrences obtenus/réalisés par des équipes ou des joueurs participant à différents matchs sans s'affronter (exemple : Équipe effectuant le plus de courses dans son match), exigent que tous les matchs éligibles doivent être terminés, en accord avec les règles de l'association organisatrice, pour que les paris soient maintenus, sauf en ce qui concerne ceux dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquels seront réglés conformément au résultat décidé. Dans les cas où aucun résultat nul (ex æquo) n'a été rendu disponible pour les paris, les paris seront déclarés nuls si les deux équipes/participants listés obtiennent/réussissent le même nombre.

12) Les résultats des vainqueurs de la série sont déterminés en fonction de l'équipe qui remporte le plus de matchs de la série de matchs (y compris les matchs doubles) à partir de la date mentionnée. Les paris sont nuls si les équipes remportent le même nombre de matchs. Si un match est reprogrammé en dehors des dates initiales de la série, les paris seront annulés sauf si le résultat du match n'aurait pu modifier le résultat du vainqueur de la série.

7. Basketball

1) Un pari sur du basketball est déterminé sur la base du résultat après lesdites prolongations, à moins d'une indication contraire. Pour les matchs qui se terminent sur un résultat nul sans aucune prolongation disputée, les soumissions « Cotes sur le match » seront annulées.

2) Les paris qui font référence au résultat d'un match (alias « Moneyline ») après des matchs nuls qui sont décidés sur deux rencontres ou plus auront la soumission « prolongations comprises » annulée au cas où les matchs se terminent par une égalité et qu'aucun jeu supplémentaire a lieu lors de ce match précis. Les marchés restants (Totaux, Handicaps, etc.) seront réglés normalement, en fonction du résultat à la fin du match.

3) Lors de matchs nuls sur plusieurs rencontres, tous les points obtenus sur une prolongation seront pris en compte pour le règlement final de ce match précis.

4) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Total de Points marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y totalisera le plus de Rebonds), exigent que tous les individus listés participent à au moins une seconde de jeu supplémentaire, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

5) Tous les paris qui font référence au total agrégé du tournoi (tel que les points, les rebonds, les contributions, etc.) seront réglés sur la base des statistiques officielles publiées par l'instance dirigeante. Sauf indication contraire, les montants cumulatifs de tels paris incluront d'éventuelles prolongations.

6) Toutes les soumissions de « match » NBA et NCAA ne seront considérées valides que s'il reste moins de 5 minutes de jeu dans le 4e quart-temps/2e mi-temps, selon le cas. Des exceptions seront faites en

ce qui concerne celles dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé indépendamment des évènements futurs, lesquelles seront réglées conformément au résultat décidé.

7) Les paris sur la saison, qu'ils incluent les résultats obtenus pendant les Playoffs ou non, ainsi que les soumissions se rapportant aux performances d'équipes ou de joueurs en particulier, demeureront valides indépendamment d'échanges éventuels de joueurs, relocalisations d'équipes, changements de nom, durée de la saison ou modifications du format des Playoffs à tout moment de la saison.

8) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de Points marqués par le joueur X pendant les Playoffs) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y remportera le plus de rebonds durant la saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins un jeu de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

9) Les paris sur Double Résultat (c'est-à-dire le pronostic du résultat à la mi-temps combiné avec le résultat à la fin du 4e quart-temps) ne tiendront pas compte des résultats découlant des Prolongations.

10) Sauf indication contraire dans le cadre de la soumission de pari, les paris sur les résultats portant sur la 2e mi-temps, ne prendront en considération que les points et les occurrences comptabilisés/obtenus pendant la période spécifiée et ne tiendront pas compte des points et occurrences comptabilisés/obtenus pendant d'éventuelles Prolongations.

11) À des fins de règlement, un « double-double » est considéré comme ayant eu lieu si le joueur enregistre 10 ou plus dans au moins 2 de ces catégories au cours d'un même match (y compris pendant les prolongations éventuelles) : Points marqués, Rebonds gagnés, Assists, Interceptions et/ou Tirs bloqués. Un « triple-double » est considéré comme ayant eu lieu si le joueur enregistre 10 ou plus dans au moins 3 des catégories susmentionnées au cours d'un même match (y compris pendant les prolongations éventuelles).

12) Pour le basket 3 x 3 :
Les soumissions « Plus de/Moins de » et « Handicap » sur des matchs/évènements inachevés, dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption de la partie et/ou toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent pour lesdites soumissions, seront réglées en fonction du résultat obtenu jusqu'à l'interruption. Pour le calcul de ces règlements, le nombre minimum d'occurrences qui aurait été nécessaire pour mener la soumission à la conclusion naturelle sera ajouté le cas échéant en fonction du format du match. Si ce calcul produit une situation où aucune modification possible ne peut affecter le résultat de la soumission, elle sera réglée en tant que telle. Se reporter aux exemples de la <*Section C, paragraphe 27.3*>pour référence.

8. Beach-volley

1) Tous les paris resteront valables dans la mesure où le match/la soumission est joué dans le cadre du tournoi sans tenir compte des changements d'horaire, des conditions, etc., à moins que d'autres arrangements aient été convenus.

2) Les soumissions de paris sur le « Match » sont basées sur le principe général d'évolution au cours du tournoi ou de victoire, en fonction de l'étape de la compétition à laquelle le match se réfère. L'équipe atteignant le prochain tour ou gagnant le tournoi, doit être considérée comme la gagnante du pari indépendamment de la durée du match, des retraits, des disqualifications, etc. Ces paris exigent qu'au moins un set soit terminé pour que les paris soient valides.

3) Les soumissions « Plus de/Moins de » sur des matchs/évènements non terminés, dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption et/ou toute poursuite de la compétition ne pouvait pas produire de résultat différent pour ladite soumission, seront réglées en fonction du résultat obtenu jusqu'à l'interruption. Pour le calcul de ces règlements, le nombre minimum d'occurrences qui aurait été nécessaire pour mener la soumission à la conclusion naturelle sera ajouté le cas échéant en fonction du nombre de parties programmées de la rencontre. Si ce calcul produit une situation où aucune modification possible ne peut affecter le résultat de la soumission, elle sera réglée en tant que telle. Voir les exemples de la *<Section C, paragraphe 27.3>*pour référence.

4) Les offres sur le « handicap » exigent que tous les sets prévus soient achevés pour que les paris soient valides, à l'exception des évènements dont l'issue est déjà déterminée avant l'interruption et/ou toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent pour lesdites offres qui seront réglées en conséquence. Voir les exemples de la *<Section C, paragraphe 27.3>*pour référence.

5) Tous les paris sur le « Score exact », « Pair/Impair » et les offres qui se réfèrent au gagnant d'une période donnée dans le match (par exemple : « l'équipe gagne le premier set ») exigent que la partie pertinente du match soit complétée.

9. Boxe

1) Toutes les soumissions seront réglées conformément au résultat officiel de l'organisme de règlementation pertinent, immédiatement tel que déclaré par l'annonceur de ring à la fin du combat. Aucune modification apportée au résultat officiel, après avoir été annoncé, ne sera prise en considération, à l'exception de celles que l'organisation officielle effectue pour rectifier les cas évidents d'erreurs humaines de la part du commentateur sur le ring.

2) Aux fins du règlement, si un match était interrompu pour une raison quelconque entre des rounds (p. ex. : abandon avant le début d'un round, une disqualification, le fait de ne pas répondre à la cloche), le combat sera considéré fini à la fin du round précédent. Pour que toutes les soumissions « Jusqu'au dernier round » soient réglées comme « Oui », le nombre officiel de rounds prévus doit être réalisé. En cas de décision technique, avant la fin du nombre de rounds prévus, tous les paris où « Gagne par décision » est proposé seront réglés comme une « Victoire par décision ». Les soumissions telles que « Round gagnant alternatif », « Groupe de rounds gagnants alternatifs » et « Nombre total de rounds » seront considérées comme nulles, sauf si l'issue est déjà déterminée.

3) Les soumissions sur des combats déclarés « No Contest » ou « Égalité technique » (avant la fin de 4 rounds complets) seront réglées comme nulles, sauf en ce qui concerne les soumissions dont le résultat a été décidé avant la décision et ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquelles seront réglées conformément au résultat décidé.

4) Les descriptions suivantes sont considérées comme des résultats applicables pour les différents scenarios :

- « Fin » : Une victoire par KO (Knockout), TKO (Technical Knockout), DQ (Disqualification), Soumission, « jeter l'éponge » depuis le coin de l'un ou l'autre combattant, tout arrêt de l'arbitre qui déclare un des combattants comme le seul gagnant du combat ;
- « Points/Décision » : Une victoire basée sur les scorecards des juges ;
- « Décision unanime » : Une décision où tous les juges déclarent le même combattant comme le vainqueur ;
- « Décision majoritaire » : Une décision où la majorité des juges déclare le même combattant comme le vainqueur alors que la minorité des juges déclare le combat comme ex æquo ;

- « Décision partagée » : Une décision où la majorité des juges déclare un combattant en particulier comme le vainqueur alors que la minorité des juges déclare l'autre combattant comme le vainqueur ;
- « Égalité majoritaire » : Une décision où la majorité des juges décrète l'égalité tandis que la minorité des juges déclare un combattant spécifique comme vainqueur ;
- « Égalité partagée » : Une décision où chaque scorecard des juges déclare un résultat différent du combat et où aucun résultat ne l'emporte sur un autre.

5) Si pour une raison quelconque, le nombre de rounds dans un combat est changé, entre le moment de l'acceptation du pari et le combat, les soumissions qui font une référence particulière à des rounds, telles que « Paris sur nombre de rounds », « Groupe de rounds », « Plus de/Moins de », « Round gagnant alternatif », « Groupe de rounds gagnants alternatifs » et « Jusqu'au dernier round » seront déclarées nulles.

6) À des fins de règlement, les paris sur des rounds ou des groupes de rounds font référence à un boxeur qui gagne par KO, KO technique ou disqualification pendant ce round ou groupe de rounds.

7) Les paris se référant à la durée du round/combat représentent le temps réel passé dans le round/combat, le cas échéant, en fonction de la durée prévue du round/combat. Par exemple, un pari sur Plus de 4,5 rounds au total dans un combat de boxe sera réglé une fois qu'une minute et demie dans le 5e round sera passée.

8) Tout combat confirmé doit être terminé avant 23h59 heure locale du lendemain pour que les paris soient maintenus. Tout changement de salle ou de lieu ne sera pas considéré comme un motif valable d'annulation des soumissions.

9) Pour les soumissions où une égalité/ex æquo est possible et aucune cote n'a été proposée pour un tel résultat, les paris seront considérés comme nuls si le résultat officiel est déclaré comme tel. À des fins de règlement, les combats dont lesquels le résultat est déclaré comme « Égalité à la majorité » ou « Égalité partagée » seront considérés comme égalité/ex æquo et les soumissions seront réglées en conséquence.

10) Le règlement de soumissions basées sur des statistiques telles que « Boxer X KO » ou similaire s'effectuera sur la base des résultats déclarés par l'arbitre et aucune interprétation personnelle ne sera reconnue.

10. Cricket

a. Règles générales du cricket

1) Dans les cas où aucune cote n'a été offerte pour une égalité et que le match/la soumission se termine par une égalité, les paris seraient réglés selon la règle de « l'ex æquo » précisée dans la <Section B, paragraphe 5.14>. Dans les compétitions où d'autres moyens sont utilisés pour déterminer un gagnant après une égalité (par exemple « Bowl out » ou « Super over »), les soumissions seront réglées en fonction du résultat après que ces prolongations auront été terminées. La seule exception à cette règle est pour les paris « Cotes du match » dans les matchs Test/First Class/sur 3, 4 ou 5 jours où en cas d'égalité (où les deux équipes ont terminé deux manches chacune et ont le même score), les paris sur « Cotes du match » seront déclarés nuls.

2) Pour les paris « Total de Courses Série X » (Plus de/Moins de et Odd/Even), les « extras » et « courses de pénalité » (en accord avec les scorecards du match) sont inclus à des fins de règlement. Les paris seront nuls si la Série n'est pas terminée à moins qu'un résultat n'ait déjà été déterminé ou que la Série

n'ait atteint sa « conclusion naturelle » (par exemple, fin des manches/forfait). Le marché se réfère uniquement à la Série listée (p. ex. : « 5e Série » se réfère à la Série numéro 5, c.à.d. la Série suivant directement la Série numéro 4).

3) Pour les paris « Total de Courses Over X » (Plus de/Moins de et Pair/Impair), les « extras » (mais pas les « courses de pénalité ») en accord avec les scorecards du match, sont inclus à des fins de règlement. Les Overs sont comptabilisés dès le début de la Série, et des Overs supplémentaires (découlant des « extras ») seront comptabilisés ensuite et séparément (p. ex. : Si lancer 1 est un Wide, la balle suivante est considérée comme lancer 2)

4) Pour un pari « Boundary Série X » (Oui/Non), toute occurrence de la balle frappant ou dépassant la limite, que la balle provienne ou non de la batte, sera considérée comme un Boundary. Cela inclut les wides, byes, leg byes & overthrows (p. ex. : toute occurrence de la balle frappant ou dépassant la limite). 4 courses qui sont « all run » entre les wickets ne seront pas comptées comme un Boundary. Les paris seront nuls si la Série n'est pas terminée à moins qu'un résultat n'ait déjà été déterminé ou que la Série n'ait atteint sa « conclusion naturelle » (par exemple, fin des manches, forfait). Le marché se réfère uniquement à la Série listée (p. ex. : « 5e Série » se réfère à la Série numéro 5, c.à.d. la Série suivant directement la Série numéro 4).

5) Pour un pari « Wicket Over X » (Oui/Non), le over doit être effectué entièrement pour que les paris soient maintenus, sauf si un wicket est déjà tombé ou que les manches arrivent à leur conclusion naturelle (par exemple, fin de manche forfait).

6) Pour un pari « Total de Wides » (Plus de/Moins de), le règlement prendra en compte les « Courses » effectuées à la suite de « Wides » et non le nombre de « Wides » lancés. P. ex. : si un seul lancer wide atteint la limite, il comptera comme 5 wides en tout.

7) Pour un pari « Mode d'élimination », les paris seront nuls si un des joueurs abandonne à cause d'une blessure ou de toute autre raison, avant que le wicket ne tombe ou qu'il ne reste plus de wickets.

8) Pour un pari « Le plus de Run Outs », le règlement prendra en compte l'équipe à la batte et non l'équipe sur le terrain. (P. ex. : les run outs comptent pour l'équipe dont le joueur est éliminé).

9) Pour un pari « Odd/Even », une balle doit être lancée pour que les paris soient maintenus.

10) Pour les paris impliquant des « ducks », un « duck » survient lorsqu'un joueur est éliminé suite à un score de zéro course. Tout joueur qui n'est pas éliminé pour zéro course n'est pas considéré un « duck ».

11) Pour tous les paris « 4 », y compris, mais sans s'y limiter, le total des 4, la plupart des 4 et le total des 4 du joueur, tout 4 « all run » ne comptera pas dans le total. Les overthrows qui atteignent la limite et qui sont attribués au batteur seront comptés. Les no-ball qui atteignent la limite d'entrée de jeu et qui sont attribuées au batteur seront comptées. Les leg-bye et bye qui atteignent la limite ne sont pas pris en compte. Les wides qui atteignent la limite ne sont pas prises en compte.

12) Les courses de pénalité attribuées compteront pour le over, l'intervalle et la manche à des fins de règlement, conformément au scorecard du match. Si des courses de pénalité ne sont pas attribuées pour un over spécifique, elles ne compteront pas pour les courses de la manche.

13) Pour les soumissions combinant un nombre d'occurrences par un joueur/une équipe spécifique dans un match/évènement, toutes les connotations en lien avec la soumission doivent être pleinement et

incontestablement respectées. Si une ou plusieurs parties de la soumission se termine sur un ex æquo, les paris seront considérés comme PERDUS.

b. Règles du jeu de cricket

1) Les paris « Meilleur Marqueur » et « Meilleur Marqueur de Wicket » (incluant toutes les variantes avec « Équipe à domicile », « Équipe à l'extérieur », « 1re Manche » & « 2e Manche ») placés sur un joueur ne faisant pas partie du 11 de départ et n'entrant pas sur le terrain en tant que « Joueur d'impact » ou batteur/lanceur remplaçant seront déclarés nuls. Les paris sur des joueurs qui sont sélectionnés mais qui ne battent pas, ni ne sont présents sur le terrain, seront déclarés comme perdants. En cas d'égalité, les règles de l'ex æquo précisées dans la <Section B, paragraphe 5.14> s'appliqueront. En complément, ce qui suit sera appliqué :

   a. Pour tous les matchs avec des overs limités, les paris exigent un minimum de 20 overs par manche d'un match « One Day », à moins qu'une équipe soit éliminée ou que le match soit terminé, ou un minimum de 5 overs par manche d'un match Twenty 20, à moins qu'une équipe soit éliminée ou que le match soit terminé.

   b. Pour tous les Test matchs & matchs sur 4/5 jours, les paris exigent que 50 overs soient effectués pour que les paris soient maintenus, sauf si la manche est arrivée à son terme naturel (« manche déclarée forfait » également).

   c. Tous les paris « Meilleur Marqueur de Wicket » seront réglés uniquement sur le nombre de wickets pris quel que soit le nombre de courses concédées.

   d. Tous les paris « Meilleur Marqueur de Wicket » seront nuls si aucun wicket n'est pris par un lanceur lors de cette manche.

   e. Cette règle exclut tout marché de Tournoi ou Série comme couvert dans la <*Section C, paragraphe 10.b.5*>.

2) Les paris « Joueur du match/Héros du match » placés sur un joueur ne faisant pas partie du 11 de départ et n'entrant pas sur le terrain en tant que « Joueur d'impact » ou batteur/lanceur remplaçant seront déclarés nuls. Les paris sur des joueurs qui sont sélectionnés mais qui ne battent pas, ni ne lancent, seront déclarés perdants. En cas d'égalité, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

3) Les paris « Prochain batteur éliminé » seront déclarés nuls si le joueur abandonne à cause d'une blessure ou de toute autre raison avant la chute du wicket ou s'il n'y a plus d'autres wickets. Les deux batteurs nommés doivent batter lors de la chute du wicket sélectionné pour que les paris soient maintenus.

4) La confrontation « Le plus de courses effectuées » (2-way & 3-way) exige que les deux joueurs/tous les joueurs atteignent la zone de batting tandis qu'une balle est lancée. Il n'est cependant pas nécessaire qu'ils soient face à une balle, ni que les joueurs annoncés aient batté ensemble, sans quoi les paris seront nuls. En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

5) La confrontation « Le plus de Wickets » (2-way & 3-way) exige que les deux joueurs/tous les joueurs lancent au moins 1 balle pour que les paris soient maintenus. En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

6) Les paris « Performance du joueur » placés sur un joueur ne faisant pas partie du 11 de départ et n'entrant pas sur le terrain en tant que « Joueur d'impact » ou batteur/lanceur remplaçant seront déclarés nuls. Le règlement est basé sur le système de points suivant :

   - 1 point par course marquée (batteurs uniquement) ;
   - 10 points par prise (joueur de champ ou gardien du wicket uniquement) ;
   - 20 points par wicket (lanceur uniquement) ;
   - 25 points par « stumping » (gardien du wicket uniquement).

   De plus, pour tous les matchs avec des overs limités, tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs est réduit à cause des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs prévu dans un match Twenty 20 ou tout autre match avec des overs limités. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

7) Pour les paris « Joueur prend 5 Wickets ou plus/Total de Wickets du joueur/Joueur prend un Wicket » placés sur un joueur ne faisant pas partie du 11 de départ et n'entrant pas sur le terrain en tant que « Joueur d'impact » ou batteur/lanceur remplaçant seront déclarés nuls. Les paris seront également nuls si le joueur ne lance pas de balle.

8) Les paris « Joueur fait un Duck » (Oui/Non) exigent que le joueur atteigne la zone de batting tandis qu'une balle est lancée. Il n'est cependant pas nécessaire qu'il soit face à une balle.

9) Pour les paris « Joueur marque le 50/Century le plus rapide », le règlement prend en compte le plus petit nombre de balles affrontées pour atteindre cette marque (soit 50 courses ou 100 courses). En cas d'égalité, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

10) Les paris « Total de Courses du Joueur/Total de 4 du Joueur/Total de 6 du Joueur/Le joueur marque au moins X runs » (Plus de/Moins de) exigent que le joueur atteigne la zone de batting tandis qu'une balle est lancée. Il n'est cependant pas nécessaire qu'il soit face à une balle. Si la manche d'un batteur se termine en raison des conditions météorologiques ou d'une mauvaise luminosité, tous les paris pour lesquels un résultat n'a pas été déterminé seront déclarés nuls. Un résultat est considéré comme étant déterminé si un batteur a dépassé le total de courses pour lequel le pari a été accepté, a été éliminé ou une manche a été terminée/abandonnée. Par exemple, si le score d'un batteur atteint 50 « Not-Out » lorsqu'un match ou une manche est terminé à cause d'une mauvaise luminosité ou de la pluie, tous les paris sur 50,5 courses seront nuls sauf si le match est arrivé à son terme naturel. Cependant, tous les paris sur Plus de 49,5 Courses seront considérés comme gagnants tandis que les paris sur Moins de 49,5 Courses seront déclarés perdants. Si un batteur devait abandonner à cause d'une blessure ou de toute autre raison, son score à la fin de la manche de son équipe serait considéré comme le résultat pour ce pari. De plus, pour tous les matchs avec des overs limités, tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs est réduit à cause des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs prévu dans un match Twenty 20 ou tout autre match avec des overs limités. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

11) Les paris « Joueur marquant un 50/Half Century » (Oui/Non) exigent que le joueur atteigne la zone de batting tandis qu'une balle est lancée. Il n'est cependant pas nécessaire qu'il soit face à une balle. Un joueur est considéré avoir marqué un 50 ou un « Half Century » une fois que son score atteint 50 courses ou plus, indépendamment du fait que le joueur marque un « Century » ou plus. Si la manche d'un batteur se termine en raison des conditions météorologiques ou d'une mauvaise luminosité, tous les paris pour lesquels un résultat n'a pas été déterminé seront déclarés nuls. Si un batteur devait abandonner à cause d'une blessure ou de toute autre raison, son score à la fin de la manche de son équipe serait considéré comme le résultat pour ce pari. De plus, pour tous les matchs avec des overs limités, si l'intervention de la pluie (ou tout autre retard) entraîne une réduction du nombre de overs par rapport à ceux initialement prévus au moment où le pari a été accepté, alors tous les paris en cours

(joueur marquant un 50) seront déclarés nuls si la réduction est de 10 overs ou plus que ceux prévus. Dans le cas où la réduction est de moins de 10 % des overs prévus au moment où le pari a été accepté, les paris tiennent. Si une manche d'équipe comporte 10 overs ou moins, toute réduction des overs annule les paris. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence. Concernant les paris pendant le jeu pour tous les matchs avec des overs limités, toute réduction des overs prévus après que le pari a été conclu annulera les paris, sauf si le résultat d'une telle soumission a déjà été décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris.

12) Les paris « Joueur marquant un 100/Century/200/Double Century » (Oui/Non) exigent que le joueur atteigne la zone de batting tandis qu'une balle est lancée. Il n'est cependant pas nécessaire qu'il soit face à une balle. Un joueur est considéré avoir marqué un 100 ou un « Century » une fois que son score atteint 100 courses ou plus, indépendamment du fait que le joueur marque un « Double Century » ou plus. De même, un joueur est considéré comme ayant marqué un 200 ou « Double Century » lorsque son score est de 200 courses ou plus. Si la manche d'un batteur se termine en raison des conditions météorologiques ou d'une mauvaise luminosité, tous les paris pour lesquels un résultat n'a pas été déterminé seront déclarés nuls. Si un batteur devait abandonner à cause d'une blessure ou de toute autre raison, son score à la fin de la manche de son équipe serait considéré comme le résultat pour ce pari. De plus, pour tous les matchs avec des overs limités, si l'intervention de la pluie (ou tout autre retard) entraîne une réduction du nombre de overs par rapport à ceux initialement prévus au moment où le pari a été accepté, alors tous les paris en cours (joueur marquant un 100/200) seront déclarés nuls si la réduction est de 10% ou plus que ceux prévus. Dans le cas où la réduction est de moins de 10 % des overs prévus au moment où le pari a été accepté, les paris tiennent. Si une manche d'équipe comporte 10 overs ou moins, toute réduction des overs annule les paris. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence. Concernant les paris pendant le jeu pour tous les matchs avec des overs limités, toute réduction des overs prévus après que le pari a été conclu annulera les paris, sauf si le résultat d'une telle soumission a déjà été décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris.

13) Les paris Taux de strike d'un batteur (Plus de/Moins de) exigent que les joueurs atteignent la zone de batting et soient face à une balle. Si la manche d'un batteur se termine en raison des conditions météorologiques ou d'une mauvaise luminosité, tous les paris pour lesquels un résultat n'a pas été déterminé seront déclarés nuls. Un résultat sera considéré comme étant déterminé si un batteur a été éliminé ou une manche a été terminée/abandonnée. Si un batteur devait abandonner à cause d'une blessure ou de toute autre raison, son score à la fin de la manche de son équipe serait considéré comme le résultat pour ce pari. En complément. De plus, pour tous les matchs avec des overs limités, tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs est réduit à cause des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs prévu dans un match Twenty 20 ou tout autre match avec des overs limités. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

c. Limited Overs Cricket

1) Si un match devait être reporté à un jour « réserve », tous les paris resteraient valides tant que le match débute moins de 48 heures après l'horaire initial de début de match.

2) Les paris sur la cote du match (face à face) sont payés conformément au résultat officiel. En cas d'égalité, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront sauf si une méthode ultérieure pour départager une égalité est utilisée afin de déterminer le vainqueur (p. ex. : « super over », « bowl-off »), auquel cas le résultat sera établi selon celui de cette méthode. Si le match est déclaré « no-result », tous les paris en cours sont nuls.

3) Si un « Super Over » ou un bris d'égalité est requis ; les courses, les wickets ou toute autre statistique qui peuvent se produire lors du super over/bris d'égalité ne comptent pas pour le marché des paris

(sauf le résultat du match), y compris les soumissions de paris sur des joueurs et sur les totaux des équipes (p. ex. : Meilleur batteur/lanceur, Courses du joueur, total de 6, prend au moins X wickets). Cette règle ne s'applique pas aux soumissions spécifiques sur les « Super Overs » (p. ex. : Total de Courses dans le Super Over).

4) Pour les paris « Handicap de Match/Écart de Victoire », le règlement prendra en compte si l'équipe en tête battera en premier ou en second. Si l'équipe en premier à la batte gagne, alors le handicap de courses sera utilisé pour le règlement. Si l'équipe en second à la batte gagne, alors le handicap de wickets sera utilisé pour le règlement. Tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs prévu dans un match Twenty 20 ou tout autre match avec des overs limités.

5) Pour les paris « Premiers 6/15 Overs les plus élevés », tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs dans le match est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs initialement prévus au moment où le pari a été accepté (nombre standard ou déjà réduit). Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.
En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

6) Les paris « Total de Premiers Overs les plus élevés » seront nuls si l'intervention de la pluie (ou tout autre retard) entraîne une réduction du nombre de overs dans le match par rapport à ceux initialement prévus au moment où le pari a été accepté. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

7) « Partenariat d'ouverture le plus élevé » exige que les deux équipes terminent leurs partenariats d'ouverture à l'exception des situations où un résultat a déjà été déterminé. Un partenariat d'ouverture est considéré comme débuté une fois que la première balle est lancée lors de la manche d'une équipe, et dure jusqu'à la chute du premier wicket ou, si aucun premier wicket ne tombe, jusqu'au terme naturel de la manche. En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.
De plus, tous les paris Partenariat d'ouverture le plus élevé seront déclarés nuls si le nombre de overs du match est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs initialement prévu au moment où le pari a été accepté (qu'il soit standard ou déjà réduit). Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

8) Pour les paris « Chute du prochain Wicket » & « Partenariat d'ouverture » (Plus de/Moins de), si un des batteurs devait abandonner à cause d'une blessure ou de toute autre raison avant qu'un résultat n'ait été déterminé, tous les paris placés avant l'abandon seront déclarés nuls ; les paris pris après la première balle du nouveau partenariat seront acceptés. Un résultat est considéré comme déterminé si le total du partenariat a dépassé le total de courses pour lequel le pari a été accepté. Si une équipe atteint son objectif, le total effectué par l'équipe à la batte sera le résultat du marché. Si un partenariat est interrompu en raison des conditions météorologiques, tous les paris seront maintenus, sauf s'il ne reste plus rien à jouer dans le match. Dans ce cas, tous les paris dont un résultat n'a pas été déterminé seront déclarés nuls.
En ce qui concerne le nombre de overs lors de la chute du prochain wicket, tout demi-point dans la cote se réfère au nombre entier de overs et non le nombre spécifique de balles lancées lors de chaque over (p. ex. : Plus de/Moins de 5,5 se réfère soit à « tout lancer dans le over 5 et avant » ou à « tout lancer dans le over 6 et après »).
De plus, tous les paris Chute du prochain Wicket seront déclarés nuls si le nombre de overs du match est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs initialement prévu au moment où le pari a été accepté (qu'il soit standard ou déjà réduit). Si

le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

9) Pour les paris « Total de courses du match/Total de Courses – Manche X » (Plus de/Moins de) (p. ex. : Total de Courses de l'équipe), tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs dans le match est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs initialement prévus au moment où le pari a été accepté (nombre standard ou déjà réduit). Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence. Afin d'éviter tout doute : tous les paris pris après la réduction du nombre de overs seront maintenus sauf si une réduction supplémentaire est appliquée. Les courses supplémentaires et courses de pénalité de la manche seront comptabilisées conformément à la feuille de match.

10) Pour les paris « Total de Courses – Manche X, Overs X-X » (Plus de/Moins de) (p. ex. : Total de Courses – Équipe à domicile, Overs 1-15), tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs initialement prévus dans le match au moment où le pari a été accepté (nombre standard ou déjà réduit). Si le résultat de ces soumissions a déjà été décidé avant l'interruption et qu'aucun autre jeu ne changerait éventuellement le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence. Afin d'éviter tout doute : tous les paris pris après la réduction du nombre de overs seront maintenus sauf si une réduction supplémentaire est appliquée.

11) Pour les paris « Total de 4/de 6/de Boundaries/de Wickets » (Supérieur/inférieur), tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs prévu dans un match au moment où le pari a été accepté (qu'il soit standard ou déjà réduit). Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne changerait éventuellement le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.
Les leg-byes et byes qui atteignent la limite ne sont pas pris en compte pour le Total de 4/de 6/. Les « overthrows » attribués au batteur comptent. Les wides qui atteignent la limite ne sont pas prises en compte. Les no-ball qui atteignent la limite d'entrée de jeu et qui sont attribuées au batteur seront comptées.

12) Pour les paris « Le plus de Fours/Sixes/Wides/Run-outs/Boundaries/Ducks/Extras », si l'intervention de la pluie (ou tout autre retard) entraîne une réduction du nombre de overs par rapport à ceux initialement prévus au moment où le pari a été accepté, alors tous les paris Le plus de X en cours seront déclarés nuls si la réduction est de 10% ou plus que ceux prévus. Dans le cas où la réduction est de moins de 10 % des overs prévus au moment où le pari a été accepté, les paris tiennent. Si une manche d'équipe comporte 10 overs ou moins, toute réduction des overs annule les paris (les plus de « x »). Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence. Les leg-byes et byes qui atteignent la limite ne sont pas pris en compte pour le Total de 4/de 6/.
En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

13) Pour les paris supérieurs et inférieurs « Total de Wides/Run-outs/Ducks/Extras/Stumpings », tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs du match est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs initialement prévu dans le match au moment où le pari a été accepté (qu'il soit standard ou déjà réduit). Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne changerait éventuellement le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence. Pour les Wides et les Extras, le règlement prendra en compte les « Courses » effectuées à la suite de « Wides » et pas que le nombre de « Wides » lancés.

14) Pour « Score individuel le plus élevé », tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs dans le match est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au

nombre de overs prévu dans un match Twenty 20 ou tout autre match avec des overs limités. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption, celles-ci seront réglées en conséquence.

15) Pour les paris « Équipe du Meilleur Marqueur de Courses », si l'intervention de la pluie (ou tout autre retard) entraîne une réduction du nombre de overs dans le match par rapport à ceux initialement prévus au moment où le pari a été accepté, alors tous les paris Équipe du Meilleur Marqueur de Courses en cours seront déclarés nuls si la réduction est de 10% ou plus que ceux prévus. Dans le cas où la réduction est de moins de 10 % des overs prévus au moment où le pari a été accepté, les paris tiennent. Si une manche d'équipe comporte 10 overs ou moins, toute réduction des overs annule les paris. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence. En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

16) Pour les paris « Fifty/Century dans le Match » (Oui/Non), si l'intervention de la pluie (ou tout autre retard) entraîne une réduction du nombre de overs par rapport à ceux initialement prévus au moment où le pari a été accepté, alors tous les paris Fifty/Century dans le Match en cours seront déclarés nuls si la réduction est de 10% ou plus que ceux prévus. Dans le cas où la réduction est de moins de 10 % des overs prévus au moment où le pari a été accepté, les paris tiennent. Si une manche d'équipe comporte 10 overs ou moins, toute réduction des overs annule les paris Fifty/Century dans le Match. Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

17) Pour les paris « Total de Courses le plus élevé lors d'un Over/Maximum de Courses lors d'un Over » (Plus de/Moins de), les paris seront réglés suivant le plus grand nombre de courses marquées (extras inclus) au cours de l'une ou l'autre des manches du match.
Tous les paris seront déclarés nuls si le nombre de overs est réduit en raison des conditions météorologiques (ou pour toute autre raison) par rapport au nombre de overs initialement prévus au moment où le pari a été accepté (nombre standard ou déjà réduit). Si le résultat de ces soumissions est déjà décidé avant l'interruption et qu'aucun jeu ultérieur ne peut modifier le résultat de ces paris, alors ceux-ci seront réglés en conséquence.

d. Test Matchs/First Class/sur 3, 4 ou 5 jours

1) Si un match est officiellement abandonné (par exemple en raison de conditions de terrain dangereuses), tous les paris non décidés sur le match sont nuls.

2) Pour les paris « Cotes du match » dans les matchs Test/First Class/sur 3, 4 ou 5 jours, en cas d'égalité (où les deux équipes ont terminé deux manches chacune et ont le même score), les paris sur « Cotes du match » seront nuls et les mises seront remboursées.
Dans les matchs Test et First Class, le vainqueur du match sera établi comme déterminé par l'instance dirigeante officielle de la compétition. Si l'instance dirigeante déclare que le match a été un match nul, seuls les paris sur match nul/égalité seront gagnants sur le marché des cotes du 3-way match, tandis que les paris sur la victoire de l'une ou l'autre équipe seront perdus.

3) Pour un « Pari remboursé en cas d'égalité », en cas d'égalité ou ex æquo, les paris sont nuls et donc remboursés.

4) Pour les paris « Double Chance », en cas d'égalité (où les deux équipes ont terminé deux manches chacune et ont le même score), les paris sont nuls et donc remboursés.

5) Pour les paris « Plus de Points », les soumissions seront réglées suivant celui qui se voit attribuer le plus de points pour le match (p. ex. : Sheffield Shield). En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

6) Les paris « Partenariat d'ouverture le plus élevé » exigent que les deux équipes terminent leurs partenariats d'ouverture à l'exception des situations où un résultat a déjà été déterminé. Sauf indication contraire, le partenariat d'ouverture le plus élevé fait référence à la première manche seulement de chaque équipe. En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

7) Pour les paris « Chute du prochain Wicket » & « Partenariat d'ouverture » (Plus de/Moins de), si un des batteurs devait abandonner à cause d'une blessure ou de toute autre raison avant qu'un résultat n'ait été déterminé, tous les paris seront déclarés nuls. Un résultat est considéré comme déterminé si le total de la manche a dépassé le total de courses pour lequel le pari a été accepté. Si une équipe abandonne ou atteint son objectif, le total effectué par l'équipe à la batte sera le résultat du marché. Si un partenariat est interrompu en raison des conditions météorologiques, tous les paris seront maintenus, sauf s'il ne reste plus rien à jouer dans le match. Dans ce cas, tous les paris dont un résultat n'a pas été déterminé seront déclarés nuls. Les extras et courses de pénalité attribués avant la chute du wicket ou pendant le partenariat, conformément au scorecard du match, seront comptés.
En ce qui concerne le nombre de overs lors de la chute du prochain wicket, tout demi-point dans la cote se réfère au nombre entier de overs et non le nombre spécifique de balles lancées lors de chaque over (p. ex. : Plus de/Moins de 5,5 se réfère soit à « tout lancer dans le over 5 et avant » ou à « tout lancer dans le over 6 et après »).

8) Pour les paris « Total de Courses – Manche X » (Plus de/Moins de) (p. ex. : Total de Courses de l'Équipe), tous les paris seront déclarés nuls si moins de 50 overs sont lancés, sauf si la manche est arrivée à son terme naturel ou déclarée forfait. Si une manche est déclarée forfait, à tout moment, les paris seront réglés sur le total de la déclaration. Les extras et courses de pénalité attribués lors des manches, conformément au scorecard du match, seront comptés.

9) Les paris « Courses dans une session » exigent que 20 overs soient lancés dans une session pour que les paris soient maintenus. Les paris sont réglés sur le nombre total de courses dans la session indépendamment de l'équipe marquant les courses. Les extras et courses de pénalité attribués lors de la session, conformément au scorecard du match, seront comptés.

10) Les paris « Wickets dans une session » exigent que 20 overs soient lancés dans une session pour que les paris soient maintenus. Les paris sont réglés sur le nombre total de wickets perdus dans la session indépendamment de l'équipe qui les perd.

11) Pour tous les paris impliquant le terme « Session », la définition suivante de chaque session s'appliquera aux matchs du jour.

    - Jour X, Session 1 (Début du jeu jusqu'au Déjeuner)
    - Jour X, Session 2 (Déjeuner jusqu'au Thé)
    - Jour X, Session 3 (Thé jusqu'au stumps/fin de la journée de jeu)

    La définition suivante de chaque session s'appliquera aux matchs de jour/nuit.

    - Jour X, Session 1 (Début du jeu jusqu'au Thé)
    - Jour X, Session 2 (Thé jusqu'au Dîner)
    - Jour X, Session 3 (Dîner jusqu'au stumps/fin de la journée de jeu)

12) Pour les paris « Fin du Test Match », lorsqu'un match se termine en égalité, le vainqueur sera considéré comme « Jour 5, Session 3 ». Si un match est officiellement abandonné (par exemple en raison de conditions de terrain dangereuses), tous les paris sont nuls.

13) Pour les paris « Équipe menant après la 1ère manche », les deux équipes doivent être « bowled out » ou déclarées forfait leur première manche pour que les paris soient maintenus. En cas d'égalité, si

aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

14) Les soumissions « Century Première Manche » exigent que 50 overs soient lancés sauf si un résultat a déjà été déterminé ou que la manche est arrivée à son terme naturel (« manche déclarée forfait » également).

15) Pour les paris « Fifty/Century/Double Century dans le Match » soit en matchs Test ou First Class, les paris seront nuls dans les matchs ex æquo lorsque le nombre de overs lancés est inférieur à 200, sauf si un résultat a déjà été déterminé.

16) Pour « Fifty/Century/Double Century dans le Match » dans « 1ère Manche Domicile/Extérieur » soit en matchs Test ou First Class, les paris seront nuls sauf si un résultat a déjà été déterminé ou que la manche est arrivée à son terme naturel (« manche déclarée forfait » également).

17) Pour « Fifty/Century/Double Century dans le Match » dans 1ère Manche d'une des deux équipes, soit en matchs Test ou First Class, les paris seront nuls sauf si un résultat a déjà été déterminé ou que les deux manches sont arrivées à leur terme naturel (« manche déclarée forfait » également).

18) Pour « Fifty/Century/Double Century dans le Match » dans « 2e Manche Domicile/Extérieur » soit en matchs Test ou First Class, les paris seront nuls dans le cas où le nombre de overs lancés pour cette manche est inférieur à 50, sauf si un résultat a déjà été déterminé.

19) Les paris « Équipe du Meilleur Marqueur de Courses » seront réglés sur le meilleur marqueur de courses pour la 1ère ou 2ème manche d'une des deux équipes, p. ex. : l'équipe du meilleur marqueur individuel de courses dans le match, indépendamment du résultat global du match. Les paris seront nuls dans les matchs ex æquo où le nombre de overs lancés est inférieur à 200. En cas d'égalité, si aucun prix pour une égalité n'est proposé, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliqueront.

e. Paris sur les séries/tournois

1) Si aucune cote d'égalité n'était proposée pour un pari « Vainqueur des Séries » et que les séries débouchent sur une égalité, tous les paris seront déclarés nuls, sauf si la règle de l'ex æquo était spécifiée, telle que précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*>.

2) Si un tournoi n'est pas terminé mais qu'un ou plusieurs gagnants sont déclarés par l'organisme de règlementation, les paris sont payés sur le ou les gagnants tels que déclarés. Les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> pourront s'appliquer. Si aucun vainqueur n'était déclaré alors tous les paris seront déclarés nuls.

3) Tous les paris sur le tournoi incluent les Finals/Playoffs, sauf indication contraire.

4) Pour les paris « Score des Séries » (Score exact des Séries), si pour une raison quelconque, le nombre de matchs d'une série est modifié et ne reflète pas le nombre prévu dans la soumission, tous les paris seront déclarés nuls.

5) Pour les paris « Meilleur marqueur de Courses/Meilleur marqueur de Wickets des Séries » & « Meilleur marqueur de Courses/Meilleur marqueur de Wickets du Tournoi », lorsqu'une égalité survient, les règles de l'ex æquo précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*>s'appliqueront. Aucun remboursement ne sera effectué sur les participants qui ne participent pas. Au moins un match doit être terminé dans le tournoi/séries pour que les paris soient maintenus.

6) Les paris portant sur les performances d'un joueur ou d'une équipe dans une série ou un tournoi ne tiendront pas compte des statistiques accumulées lors des matchs d'échauffement.

7) Pour les paris « Handicap des Séries », tous les paris seront réglés sur le résultat « score des séries » et non sur les courses marquées lors des séries. Si pour une raison quelconque, le nombre de matchs des séries change, alors tous les paris seront déclarés nuls.

8) Pour les paris « Remporte un Test lors des Séries et « Victoires/Égalités de Test Totales », si pour une raison quelconque, le nombre de matchs des séries change, alors tous les paris seront déclarés nuls, à l'exception des situations où un résultat a déjà été déterminé.

11. Curling

1) Le règlement de tous les paris en référence à du curling sera basé sur le résultat après l'éventuelle manche supplémentaire, à moins d'une indication précise.

12. Cyclisme (sur piste et route) et Cyclo-Cross

1) Le règlement de soumissions sera basé sur le coureur/l'équipe qui obtient la position la plus élevée à la fin de l'étape/de l'évènement.

2) Le facteur décisif lors du règlement des paris sera le plus haut classement dans l'évènement précis tel qu'indiqué par l'organisation officielle au moment de la présentation du podium, sans prendre en considération les disqualifications ultérieures, les changements apportés au résultat officiel, etc.

3) Tous les paris « Face à face » et « Plus de/Moins de » qui impliquent la performance d'un ou de plusieurs coureurs lors d'une étape/d'un évènement seront considérés valides pour autant que tous les coureurs indiqués commencent l'évènement/l'étape en question et qu'au moins un la/le termine.

4) Les paris faisant référence au résultat à la fin de l'évènement exigent que l'évènement spécifié soit considéré comme terminé dans son intégralité et que son résultat soit déclaré, sinon les paris seront déclarés nuls, à moins que le résultat ne soit déjà déterminé. Dans le cas où le nombre total d'étapes pour un évènement n'est pas totalement terminée, ou si les organisateurs décident de supprimer le résultat de certaines étapes du calcul du résultat officiel, alors les paris seront considérés comme valides dès lors que le nombre des étapes exclues n'excèdent pas 25% du nombre préétabli d'étapes (hors prologue) au début de la compétition.

5) Tous les paris seront considérés comme valables pour autant que l'évènement, ou l'étape sur lequel le pari se réfère, se joue la même année, à moins que d'autres dispositions aient été convenues.

6) Les paris sur les performances dans une étape particulière indépendamment des modifications d'itinéraire que les organisateurs jugeraient bon d'envisager et d'appliquer pendant l'étape. L'exception à cette règle est le cas où une étape qui a des caractéristiques particulières (p. ex. : une étape de Montagne) est modifiée par les organisateurs, avant que l'étape commence, pour une étape qui a d'autres caractéristiques prédominantes (p. ex. : contre la montre ou étape plate). Dans ce cas, les paris qui ont été placés avant l'annonce du changement de concept d'étape seront déclarés nuls.

7) Sauf indication contraire, pour une offre de pari sur la performance d'une équipe/d'un cycliste en particulier dans un évènement spécifique (comme le nombre de victoire totales d'étapes par l'équipe/le cycliste X dans le Tour Y) ou les paris « face à face » impliquant les performances de deux

coureurs/équipes dans les épreuves spécifiques, l'occurrence des évènements avec les désignations suivantes ne sera pas prise en compte dans le règlement : Prologue, contre la montre par équipe.

13. Football

1) Premier/Prochain buteur - Le pari se réfère à un joueur particulier pour être le buteur du but indiqué dans le délai applicable ou pour être le premier buteur de son équipe (par exemple : « Premier Buteur - Team X) ». Les paris seront annulés sur les joueurs qui ne participent pas au match ou qui entrent sur le terrain après que le premier but indiqué a été marqué. Les buts contre son camp ne comptent pas pour le règlement de cette offre de pari. Si le but auquel le pari se réfère est un but contre son camp, le joueur qui marque le but suivant lequel n'est pas un but contre son camp et qui est conforme aux paramètres du pari sera considéré comme le résultat gagnant. Dans le cas où aucun but n'est marqué/pas de buts marqués (ou pas plus de buts marqués, selon le cas) qui ne sont pas des buts contre son camps, et remplissent les autres paramètres de la soumission de pari, tous les paris seront considérés comme perdus, à moins qu'une option applicable n'ait été indiquée dans la soumission.

2) Dernier buteur - Le pari se réfère à un joueur particulier pour être le buteur du dernier but soit au cours d'une période particulière de l'évènement (par exemple, « Dernier but dans le match » ou « Dernier but de la 1re mi-temps »), ou pour être le dernier buteur de son équipe (par exemple : « Dernier Buteur - Team X) ». Les paris seront annulés uniquement sur les joueurs qui ne participent pas au match. Dans tous les autres cas, les paris resteront valables, quel que soit le moment de l'inclusion/du remplacement du joueur. Les buts contre son camp ne comptent pas pour le règlement de cette offre de pari. Si le but auquel le pari se réfère est un but contre son camp, le joueur qui marque le but suivant lequel n'est pas un but contre son camp et qui est conforme aux paramètres du pari sera considéré comme le résultat gagnant. Dans le cas où aucun buts n'est/ne sont marque (ou pas plus de buts marques, selon le cas) et qui ne sont pas des buts contre son camps, et remplissent les autres paramètres de la soumission de pari, tous les paris seront considérés comme perdus.

3) « Scorecast » et « Matchcast » correspond à un pari lors duquel il est possible de parier simultanément sur une occurrence particulière (p. ex. : premier buteur) combinée à une autre semblable, ou bien à un évènement associé (par ex. score exact). Si le pari se réfère au premier ou dernier buteur, les conditions énoncées dans la <*Section C, paragraphe 13.1*> et la <*Section C, paragraphe 13.2*> s'appliqueront, le cas échéant. Les paris seront annulés sur les joueurs qui ne prennent pas part au match du tout. Dans tous les autres cas, les paris resteront valables, quel que soit le moment de l'inclusion/du remplacement du joueur. Les buts contre son camp ne comptent pas pour le règlement de cette offre de pari.

4) À moins d'une indication contraire ou inscrite dans le cadre de la soumission de pari, tous les paris placés avant le match et relatifs au fait si un/des joueur(s) spécifique(s) marquera un certain nombre de buts, exigent que le(s) joueur(s) listé(s) joue(nt) depuis le début du match, pour être validés. Des types de paris similaires placés après le début du match concerné seront déclarés nuls si le(s) joueur(s) listé(s) ne participe(nt) plus au match, pour quelque raison que ce soit, après l'acceptation du pari. Les buts marqués dans les buts propres ne compteront jamais comme un but marqué, quel que soit le joueur sélectionné.

5) Sur tous les paris associés à un carton rouge/jaune, des sanctions, etc. seuls les cartons présentés aux joueurs qui seront trouvent à ce moment donné sur le terrain seront considérés valides aux fins du règlement. Les cartons, les actions disciplinaires et les suspensions qui sont imposés sur toute personne qui au moment de la sanction n'est pas, ou ne devrait pas être, sur le terrain, y compris les mesures disciplinaires prises après la fin officielle de la partie, ne seront pas pris en compte.

6) À moins d'une indication contraire ou inscrite dans le cadre de la soumission de pari, tous les paris sur la discipline placés avant le match et relatifs à un/des individu(s) (p. ex. : carton jaune, carton rouge, nombre de fautes), exigent que le(s) joueur(s) listé(s) joue(nt) depuis le début du match, pour être validés. Des types de paris similaires placés après le début du match concerné seront déclarés nuls si le(s) joueur(s) listé(s) ne participe(nt) plus au match, pour quelque raison que ce soit, après l'acceptation du pari.

7) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Total de Buts marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y marquera le plus de Buts), exigent que tous les individus listés soient titulaires dans le match pour que les paris soient maintenus.

8) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de Buts marqués par le joueur X pendant la Coupe du Monde) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de buts durant le championnat), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

9) Tous les paris qui font référence au total du tournoi (tel que les buts, les corners, les cartons, les penaltys, etc.) seront réglés sur la base des statistiques officielles publiées par l'instance dirigeante. Sauf indication contraire, les montants cumulatifs de tels paris incluront d'éventuelles prolongations mais pas les tirs au but.

10) À moins d'une indication particulière, tous les paris qui font référence à une équipe précise qui gagne plusieurs/une sélection de trophées dans la même saison se baseront sur la performance spécifique de l'équipe dans les compétitions suivantes : la ligue nationale, l'équivalent apparent de la coupe d'Angleterre et de la coupe de la ligue, en plus de la ligue des champions, la ligue Europa ou la Copa Libertadores. D'autres trophées (p. ex. : nationaux et la super coupe de l'UEFA, la coupe du monde des clubs, la ligue Europa Conférence) ne comptent pas.

11) Le « Double national » correspondra à la victoire de l'équipe dans l'équivalent apparent de la ligue nationale respective et de la coupe d'Angleterre.

12) À des fins de règlement, les paris se référant au nombre de cartons donnés par l'arbitre seront comptabilisés comme suit :

    - Carton jaune = 1
    - Carton rouge = 2
    - Un carton jaune et un rouge = 3
    - Deux cartons jaunes et un rouge = 3

    Le nombre maximum de cartons pour un joueur est 3. Seuls les cartons donnés aux joueurs actuellement éligibles conformément à C.14.5 seront pris en considération.

13) Les paris sur si un joueur (s) en particulier parviendra à marquer de certaines zones du terrain (par exemple de l'extérieur de la « surface de réparation ») seront réglés en fonction de la position du ballon au moment où le tir a été frappé par le joueur, sans prendre en compte les déviations qui aurait pu modifier la trajectoire du ballon par rapport au tir initial. Par souci de clarté, il doit être entendu que les lignes délimitant la « surface de réparation » sont à considérer comme faisant partie intégrante de cette surface de la pelouse. Ainsi, si le tir a lieu alors que le ballon est au-dessus ou même touche,

même partiellement la ligne, le tir ne sera pas considéré comme ayant eu lieu à l'extérieur de la surface.

14) Les paris consistant à déterminer si un ou plusieurs joueurs ou si une équipe parviendront à toucher la barre transversale, le poteau de but ou toute autre partie du cadre délimitant la surface de réparation ne seront considérés comme gagnants que si la frappe n'entraîne pas un but juste après que le ballon a touché une partie du cadre du but. En complément, les tirs qui frappent le poteau uniquement en raison de la déviation claire d'un défenseur ne seront pas considérés comme une occurrence réussie. Le règlement ne prendra en compte que les tirs en direction du poteau défendus par les adversaires de l'équipe du ou des joueurs en question. Si un joueur touche le poteau défendu par son équipe, le tir ne sera pas considéré comme gagnant.

15) Au cours de certains évènements Scooore pourrait décider d'offrir pour parier une sélection réduite de participants (p. ex. : un joueur non répertorié de l'équipe X) ou bien un seul participant comme une représentation de toute l'équipe (p. ex. : « n'importe quel joueur de l'équipe X »). Dans les deux cas, à des fins de règlement, tous les membres non répertoriés de l'équipe doivent être considérés comme partants (et seront établis comme tel), y compris les remplaçants indépendamment du fait qu'ils prennent part au match ou pas.

16) Les paris sur la performance de joueurs remplaçants seront considérés comme nul si le joueur est dans le onze de départ ou ne prend pas part au match du tout.

17) Pour les soumissions concernant la Prochaine occurrence d'un joueur (but, passe décisive, carton pris, etc.), la Prochaine occurrence d'un joueur pendant un intervalle de temps spécifié et l'Homme du Match, les paris seront annulés si le joueur choisi ne participe pas du tout au match ou n'a pas eu la possibilité d'y participer dans le délai spécifié.

18) Les paris sur un « joueur qui effectue une passe décisive » ou sur la « prochaine passe décisive » pour un but particulier seront considérés comme nuls si l'instance dirigeante déclare le but spécifique comme n'étant pas le résultat d'une passe décisive, si le but spécifique a été marqué contre son camp et/ou si aucun but supplémentaire n'est marqué pendant le match dans le délai spécifié.

19) Les paris faisant référence aux penalties convertis et/ou aux résultats du penalty seront réglés en fonction de ce qui se produit sur le terrain conformément au règlement régissant ce scénario spécifique et, en cas de séances de tirs au but, resteront valables indépendamment du format utilisé par l'instance dirigeante pendant la séance de tirs au but. Les paris restent valables si le penalty doit être tiré à nouveau et seront réglés en fonction du résultat obtenu à l'issue du nouveau tir de penalty.

    En règle générale, le règlement sera basé sur le concept qu'à moins qu'un penalty entraîne un but accordé (et réglé en tant que tel), la première personne/le premier objet/le premier endroit (si applicable) que le ballon touche initialement après avoir été tiré sera considéré comme le résultat gagnant, nonobstant toute autre personne/tout objet que la balle touche dans sa trajectoire résultant de toute déviation précédente, si tel est le cas. Les exemples suivants sont fournis à titre indicatif pour le règlement :

    « But » sera le résultat gagnant dans le cas des scénarios de penalties marqués suivants :

    - Tout penalty qui entraîne un but sans que le tir ait été dévié ;
    - Le gardien touche le ballon mais le ballon entre dans les buts ;
    - Le penalty touche le cadre avant d'entrer dans les buts.

« Arrêt » sera le résultat gagnant dans le cas des scénarios de penalties ratés suivants :

- Le gardien de but dévie le penalty en dehors du cadre des buts ;
- Le gardien de but dévie le penalty sur le poteau/la barre transversale.

« Cadre » sera le résultat gagnant dans le cas des scénarios de penalties ratés suivants :

- Le penalty frappe le cadre avant d'être touché/arrêté par le gardien de but ;
- Le penalty frappe le cadre et le ballon est dévié hors du cadre des buts.

« Autre tir raté » sera le résultat gagnant dans le cas où le penalty finit en dehors du cadre des buts sans avoir été dévié par le gardien de but ou le cadre :

Dans le cas de séances de tirs au but, si le ballon touche le cadre, rebondit sur le gardien et entre dans les buts, ce penalty sera considéré comme ayant été marqué tant que cette situation se produit à un moment du match autre que la séance de tirs au but, le joueur ayant tiré le penalty serait considéré comme ayant raté le but et « frappe du cadre » sera considérée comme le résultat gagnant.

20) Toute décision prise par l'assistance vidéo à l'arbitrage (VAR) en conflit avec la décision originale sanctionnée par les officiels sur le terrain (incluant les non-décisions telles que permettre la poursuite du jeu avant d'examiner la vidéo), modifiant ainsi l'état perçu du match au moment où le pari est placé, entraînera l'annulation de tous les paris placés entre le moment réel de l'incident original et la décision finale de l'arbitre concernant cet incident, à moins que les mises offertes sur la soumission de pari spécifique ne soient pas affectées par le recours à la VAR ou aient déjà été prises en compte dans les mises offertes au moment de l'acceptation du pari. Le règlement de toute offre de pari non apparentée, incluant toute offre déterminée par tout jeu entre le moment de l'incident original et la décision suivant l'examen de la VAR, n'étant pas influencée/modifiée par la décision de la VAR, reste valable.

À des fins de résultats, les examens de la VAR et les décisions émanant de ces analyses seront considérés comme s'étant produits au moment de l'incident original qui a entraîné l'utilisation de la VAR, même si le jeu n'a pas été immédiatement interrompu. Scooore se réserve le droit, conformément à la <Section A, *paragraphe 6.2*> d'annuler toute offre précédemment réglée si ce règlement devient inexact après la décision finale de l'arbitre, tant que ladite décision est prise et communiquée avant la conclusion du match et/ou le délai stipulé.

Afin d'éviter toute incertitude, Scooore considérera que la VAR a été utilisée si la gestuelle de l'arbitre laisse à penser que tel est le cas (p. ex. : geste de la main, arrêt du match pour examiner l'incident lui-même) et/ou si l'utilisation de la VAR est confirmée par le compte-rendu du match publié par l'instance dirigeante. Dans les cas où l'utilisation de la VAR n'est pas claire en raison de couverture télévisée manquante et/ou de comptes rendus contradictoires, Scooore règlera les paris en fonction des informations provenant de fournisseurs de données et de ressources en ligne fiables, sur la base de l'équité.

21) À des fins de règlement, les paris faisant référence à l'équipe qui reçoit le prochain carton (sanction) et/ou les « Cartons totaux » considèreront toujours un Carton rouge comme 2 cartons et seront réglés en tant que tels. Les exemples suivants peuvent servir de guide :

- Le premier carton brandi pendant un match est un carton rouge direct. L'équipe qui écope du carton est considérée comme la sélection gagnante dans le cadre des offres : Cartons 1 et 2 ;
- Le premier carton brandi pendant un match est un carton jaune, suivi par un carton rouge direct à l'intention du même joueur, sans qu'un deuxième carton jaune ne soit brandi. L'équipe qui a

écopé des cartons sera considérée comme la sélection gagnante dans le cadre des offres : Cartons 1, 2 et 3 ;

- Le premier carton brandi pendant un match est un carton jaune, suivi par un deuxième carton jaune et un carton rouge consécutif à l'intention du même joueur. L'équipe qui a écopé des cartons sera considérée comme la sélection gagnante dans le cadre des offres : Cartons 1, 2 et 3 ;

22) Les paris qui font référence au joueur spécifique qui recevra le prochain avertissement/carton seront considérés et réglés en fonction de l'ordre dans lequel chacun des joueurs est pénalisé/exclu par l'arbitre. Dans le cadre du règlement de cette offre, il ne sera pas tenu compte de la couleur du carton brandi par l'arbitre et les critères de décision suivront toujours l'ordre dans lequel la faute du joueur particulier a été consignée dans le carnet de l'arbitre. À des fins de règlement, il est possible pour un joueur de figurer deux fois dans la catégorie « Prochain joueur qui reçoit un carton » tant que les deux sanctions se produisent lors d'arrêts de jeu différents. Si 2 joueurs ou plus sont sanctionnés pendant le même arrêt de jeu, les paris de cette offre seront considérés comme nuls.

23) Toute référence à des « coups francs » lorsque présentés en tant que résultat simple ainsi que comme une occurrence prendra également en compte les cas de coups francs concédés pour hors-jeu et toute autre infraction à l'exception de celles sanctionnées par un penalty.

14. Golf

1) Tous les paris seront considérés aussi valides que le tournoi ou la partie auquel/à laquelle le pari fait référence, qui est joué la même saison sportive et dans un délai de 3 mois à compter de la dernière date prévue (selon l'heure locale du terrain), telle qu'indiquée par l'instance dirigeante, à moins que d'autres dispositions n'aient été convenues.

2) Tous les paris qui font référence à la performance, y compris, mais sans s'y limiter à Vainqueur, Classement, Each-way, Vainqueur sans X, Pari de groupe, Nationalité gagnante, Position finale d'un individu, etc., seront considérés valides à condition que le nombre minimum de trous, applicable à l'offre, selon les règles de l'instance dirigeante (par exemple les 36 trous pour les évènements sanctionnés par le DP World Tour et 54 trous pour les évènements sanctionnés par le PGA Tour), aient été effectués par les joueurs éligibles et qu'un résultat officiel ait été déclaré par l'organisme de sanction. Si le format d'un tournoi est modifié de telle sorte qu'il comporte moins de manches/trous que prévus à l'origine, tous les paris acceptés sur ces soumissions après le dernier coup de la dernière manche complétée seront déclarés nuls.

3) Toutes les soumissions de pari déjà décidées sont considérées être des paris valides même si 36 trous ne sont pas joués et/ou un résultat officiel n'a pas été émis par l'organisation.

4) Quelconque résultat qui provient de séries éliminatoires sanctionnées de manière officielle comptera vers le règlement des soumissions du tournoi uniquement. Sauf indication contraire, les soumissions faisant référence à la performance au cours d'une manche ou d'un trou spécifique ne tiendront pas compte des résultats découlant des playoffs.

5) Les paris faits sur des joueurs qui commencent le tournoi mais qui se retirent volontairement ou qui sont disqualifiés, seront réglés comme des paris perdus, à moins que le résultat de la soumission auquel le pari fait référence ne soit déjà déterminé.

6) Tous les paris placés sur des participants qui ne prennent pas partie du tout seront remboursés.

7) En ce qui concerne les paris sur toute la compétition qui incluent une sélection limitée des participants, tels que Nationalité Gagnante, Pari de groupe, Sixhooters, etc., dans le cas où tous les joueurs figurant

dans la soumission « ne passent pas le cut », le joueur occupant la meilleure position au moment du « cut » sera considéré comme le vainqueur. La règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliquera sauf pour les cas lors desquels une série éliminatoire a déterminé un meilleur classement final, le cas échéant.

8) Toutes les soumissions de paris « Face à face » exigent que tous les participants commencent l'évènement/la partie auquel/à laquelle le pari fait référence.

9) Dans les paris « Face à face » qui impliquent uniquement deux joueurs, les paris seront annulés si les deux participants partagent le même classement final et si aucune possibilité d'égalité n'a été offerte. Dans les paris « Face à face » qui impliquent trois joueurs, si deux participants ou plus ont le même classement final, les montants seront divisés conformément à < *Section B, paragraphe 5.19*>.

10) Le règlement des soumissions de paris « Face à face » qui implique la performance de deux joueurs ou plus (p. ex. : meilleur classement final dans le tournoi) sera basé sur le meilleur classement final/le score le plus bas (le cas échéant) obtenu dans l'évènement/la partie relatifs auxquels le pari fait référence.

11) Toute référence à la « coupure » nécessite une exclusion/une coupure officielle instaurée par les organisateurs pour que les paris tiennent. Dans le cadre de tournois dans lesquels les joueurs sont éliminés sur plus d'une phase, le règlement se fera si un joueur s'est qualifié ou non après la première « coupure ».

12) Les abandons/disqualifications d'un joueur avant la « coupure » feront que le joueur sera considéré comme ayant raté la « coupure ». Les abandons/disqualifications après la « coupure » ne seront pas pris en compte lors du règlement original des soumissions associées à « faire la coupure ».

13) En ce qui concerne les « Face à face » qui se basent sur le meilleur classement final lors d'un tournoi, au cas où un joueur rate la coupure, l'autre sera considéré comme le vainqueur. Si les deux participants ne font pas la « coupure », le joueur avec le score le plus bas au moment de la « coupure » sera considéré comme étant le vainqueur. Si les deux joueurs ne réussissent pas la « coupure » avec le même score, le pari sera alors nul. Un joueur disqualifié après la « coupure » est considéré avoir battu le joueur qui n'a pas fait la « coupure ».

14) Quelconque référence aux « Majors » se basera sur les tournois de cette saison particulière à laquelle la PGA attribue ladite définition, peu importe le site, la date ou tout autre changement.

15) Si le jeu est arrêté après le début d'une manche et que l'instance dirigeante décide d'annuler toute action se rapportant à cette manche et de recommencer à zéro ou d'annuler complètement ladite manche, alors tous les paris placés après le début de cette manche sur Vainqueur du tournoi, le marché Leader après Manche et le marché Passe/Ne Passe Pas le cut seront nuls.

16) Les paris se référant à un participant spécifique se classant à une place prédéterminée (exemple : Top 5/10/20/40) pendant un tournoi, une sélection de tournois ou tout classement particulier seront réglés conformément à la règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> si le participant est ex æquo pour cette place en particulier.

17) Les soumissions relatives à un participant occupant une place en particulier au Classement à un moment précis (exemple : Leader à la Fin de la Manche X) seront réglées en fonction du résultat à la fin de la manche/période spécifiée. La règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliquera pour les places ex æquo.

18) Lors des tournois où le « Stableford scoring modifié » est utilisé, les paris seront réglés sur les points marqués et non les coups effectués. Les joueurs listés doivent terminer au moins 1 trou pour que les paris soient maintenus, sinon les paris seront nuls.

19) Les soumissions « Action-betting » et similaires, incluant, mais sans s'y limiter, « Fairways/Greens en Régulation/Bunkers/Obstacle d'eau » sont réglées sur l'emplacement exact où il est considéré que la balle s'est arrêtée. Les paris seront réglés conformément au site Web officiel du Tour/évènement concerné et si aucune information n'est publiée à ce sujet, alors des images télévisées seront utilisées pour déterminer le résultat. La description et les règles de règlement suivantes sont fournies pour les offres « Action-Betting » :

- Fairway en Régulation – Le pari se réfère au tee shot d'un joueur sur un trou Par 4 ou Par 5 considéré comme s'étant arrêté sur la partie tondue connue sous le nom de « fairway » ;

- Green en Régulation – Le pari se réfère à l'approche d'un joueur considérée comme s'étant arrêtée sur la partie tondue connue sous le nom de « green » dans le nombre de coups en régulation, qui s'entendent comme suit :

  Nombre de coups en régulation pour les trous Par 3 : 1 Coup

  Nombre de coups en régulation pour les trous Par 4 : 2 Coups

  Nombre de coups en régulation pour les trous Par 5 : 3 Coups

- Obstacles d'eau sur un Trou – Le pari se réfère au fait que le coup d'un joueur est considéré comme s'étant arrêté dans un Obstacle d'eau ou au-delà de la ligne rouge d'un Obstacle d'eau et donc dans l'Obstacle.

- Bunker sur un Trou – Le pari se réfère au fait que le coup d'un joueur est considéré comme s'étant arrêté dans un Bunker. Si un joueur doit se tenir à l'intérieur d'un bunker pour jouer un coup qui se trouve à l'extérieur du bunker, celui-ci ne sera PAS considéré comme s'étant immobilisé dans un bunker.

- Plus proche du Drapeau en Régulation – Le pari se réfère au joueur dont le coup en régulation s'approche le plus du drapeau. La balle doit s'immobiliser sur le Green pour compter. Si les deux joueurs manquent le Green en Régulation, alors les paris sont nuls.

  Nombre de coups en régulation pour les trous Par 3 : 1 Coup

  Nombre de coups en régulation pour les trous Par 4 : 2 Coups

  Nombre de coups en régulation pour les trous Par 5 : 3 Coups

20) La règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliquera aux soumissions « Vainqueur sans X/joueur(s) nommé(s) » si 2 participants ou plus partagent des places éligibles. Les paris sont nuls si le joueur nommé ne participe pas à la compétition.

21) Pour les paris « Marge de victoire », au moins 36 trous du tournoi doivent être joués pour que les paris soient maintenus.

22) Pour les soumissions « Pronostic direct », les participants sélectionnés doivent terminer le tournoi aux deux premières places, dans l'ordre où ils ont été listés. Les règles de l'ex æquo s'appliqueront en cas d'égalité, telles que précisées dans la <*Section B, paragraphe 5.14*>. Les deux joueurs listés doivent faire au moins un tee off après l'acceptation du pari pour que les paris soient maintenus.

23) Les paris « Score gagnant » exige que tous les trous programmés dans le Tournoi soient terminés. Toute réduction du nombre de trous entraînera une annulation de la soumission.

24) Pour les paris « Trou en un pendant le Tournoi », au moins 36 trous du tournoi doivent être joués pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat a déjà été déterminé, auquel cas ils seront réglés en conséquence. Pour les paris « Trou en un pendant la Manche X », la manche entière doit être terminée par tous les joueurs pour que les paris soient maintenus, sauf si le résultat a déjà été déterminé, auquel cas ils seront réglés en conséquence.

25) Les paris se référant à un joueur spécifique étant le « Vainqueur Wire to Wire » exigent que l'individu listé mène au Classement (y compris tout éventuel ex æquo) à la fin de chaque manche programmée du tournoi. Toute réduction du nombre de trous/manches programmés annulera les paris.

26) « Vainqueur par Birdie/Par/Bogey sur le 72e Trou » se réfère à la performance du vainqueur éventuel du Tournoi sur son 18e Trou dans la Manche 4. Les paris sont nuls si une réduction survient du nombre de trous/manches programmés du Tournoi. Dans les cas où le jeu se fait par « Shotgun Start » dans la Manche 4, les paris seront nuls.

27) « Vainqueur jouant dans le Groupe de la Manche Finale » se rapporte au fait de savoir si le vainqueur éventuel du tournoi émanera des paires 2-ball ou 3-ball dont le tee off est programmé en dernier comme indiqué sur les tee times publiés par l'organisation officielle.

28) Paris sur la saison ; vainqueur sur un calendrier de Tour stipulé au cours d'une année civile stipulée.

- Le joueur doit participer à un minimum de 10 épreuves sur ce Tour pour que les paris soient valides, sinon ils seront nuls.
- Seules les épreuves individuelles comptent, les épreuves par équipe ne comptent pas.

Terminer dans le Top 5, 10, 20 dans les Majors individuels ou dans TOUS les Majors au cours d'une année civile stipulée. La règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*> s'appliquera aux positions à égalité.

15. Handball

1) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Total de Points marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y marquera le plus de Points), exigent que tous les individus listés soient actifs dans le match correspondant, pour que les paris soient maintenus.

2) Tous les paris qui font référence au total agrégé du tournoi seront réglés sur la base des statistiques officielles publiées par l'instance dirigeante. Sauf indication contraire, les montants cumulatifs de tels paris incluront d'éventuelles prolongations mais pas les tirs au but.

3) Le Règlement des paris sur les joueurs dans un match spécifique sera basé sur le résultat après la fin de la 2e mi-temps (temps règlementaire), sauf indication contraire.

4) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de Buts marqués par le joueur X pendant la Coupe du Monde) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de buts durant la saison régulière), requièrent que tous les individus listés

soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

16. Courses hippiques (courses au trot et turf)

1) Pour les grands rendez-vous du calendrier du Trot, des marchés Ante-Post peuvent être proposés. Pour qu'un pari soit considéré comme un pari Ante-Post, il doit être placé avant l'étape de déclaration finale.
   Les paris sont considérés comme « all-in, run or not ». Par conséquent, les paris sur les non-partants ne seront pas annulés.

2) Un pari face à face où au moins un cheval termine la course est déterminé sur la base du résultat officiel déclaré émis par l'instance dirigeante.

3) Un pari face à face où les deux chevaux n'ont pas de résultat officiel est déclaré nul.

4) Un pari face à face où les deux chevaux sont enregistrés avec le même temps officiel est déterminé en fonction du cheval qui est notifié dans le résultat comme étant en avance sur l'autre cheval. S'il est impossible de déterminer si un cheval est en avance sur l'autre en se basant sur le résultat, le pari est déclaré nul.

5) Un pari face à face et/ou triple est déclaré nul si :

   a. Tous les chevaux participants ne terminent pas la course ; et/ou
   b. Aucun des chevaux participants ne remporte le prix gagnant. Le « Prix gagnant » représente la somme attribuée en fonction des performances du participant à une course spécifique. À des fins de règlement, les montants attribués aux participants pour toute raison autre que leur classement (p. ex. : participation/apparition) ne seront pas considérés en tant que « Prix gagnant ».

6) En cas de coquilles sur les informations, telles que, sans s'y limiter, la course et le nombre au départ, les noms de courses, les méthodes de départ ou les distances, le pari sera toujours considéré valide puisque tous les chevaux indiqués prendront part à la même course dans la même rencontre.

7) Tous les paris se réfèrent à la réunion/course. Si la course/réunion ne peut être tenue/achevée à la date prévue, tous les paris placés après 00h00 CET le jour prévu seront déclarés comme nuls. Les paris placés avant 00h00 CET le jour prévu resteront valables si la course/réunion se tient dans l'année prévue.

17. Hockey sur glace

1) Les marchés d'équipes/de matchs qui ne se réfèrent pas à une période spécifique (p. ex. : Période 1, temps règlementaire, etc.) incluront également les résultats émanant des prolongations et shootouts éventuels, pour décider du résultat. Toute équipe gagnante lors des prolongations/shootouts ne sera créditée que d'un seul but, quel que soit le nombre de buts marqués lors des éventuelles prolongations.

2) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Total de Buts marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y marquera le plus de Buts), exigent que tous les individus listés soient actifs (passent du temps sur la glace - si l'organisme approprié ne le mentionne pas, nous réglerons en fonction de la présence dans la formation) dans le match correspondant, pour que les paris soient maintenus. Des types de paris semblables placés après le coup

d'envoi du match concerné seront considérés comme nuls si le(s) joueur(s) listé(s) ne fait/font pas partie de la formation après acceptation du pari.

3) Les évènements liés aux joueurs et aux équipes (tels que les buts, les passes décisives, les points, les minutes du penalty, les tirs au but, etc.) seront réglés sur la base des statistiques officielles publiées par l'instance dirigeante. Sauf indication contraire, le règlement de ces paris inclura les prolongations éventuelles mais pas la séance de tirs au but.

4) Premier/Dernier buteur – Le pari fait référence à un joueur spécifique et marqueur du but indiqué dans le délai applicable, ou au premier buteur pour son équipe (par ex. « Premier buteur – Équipe X). Les paris seront considérés comme nuls si les joueurs ne participent pas au match ou entrent sur la glace après que le but auquel le pari fait référence a été marqué. Dans le cas où aucun but (ou aucun but supplémentaire, le cas échéant) n'est marqué et ne remplit les paramètres de la soumission de pari restants, tous les paris seront considérés comme perdus, à moins qu'une option applicable ne figure dans l'offre.

5) Toutes les soumissions de « match » NHL et NCAA ne seront considérées valides que s'il reste moins de 5 minutes de jeu dans la 3e période, selon le cas. Des exceptions seront faites en ce qui concerne celles dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé indépendamment des évènements futurs, lesquelles seront réglées conformément au résultat décidé.

6) Sauf indication contraire ou implicite dans les caractéristiques de la soumission, le règlement des paris sur la saison sera basé sur les classements, définitions et règles pour départager les ex æquo selon le site Web officiel de la compétition (le cas échéant).

7) Les paris sur la saison, qu'ils incluent les résultats obtenus pendant les Playoffs ou non, ainsi que les soumissions se rapportant aux performances d'équipes ou de joueurs en particulier, demeureront valides indépendamment d'échanges éventuels de joueurs, relocalisations d'équipes ou changements de nom à tout moment de la saison.

8) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de Buts marqués par le joueur X pendant les Playoffs) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de points durant la saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus. Si aucune donnée n'est disponible concernant le temps passé sur la glace par un joueur, ce joueur est considéré comme ayant été actif dans le match tant que le joueur est inclus dans le compte-rendu/la feuille officiel(le) du match.

9) Les props de joueur et les autres soumissions basées sur des stats seront réglés en accord avec les rapports officiels des matchs comme publiés après le match par l'instance dirigeante.

18. Sports mécaniques

1) Cette section est valide pour les sports associés aux courses motorisées, telles que : Formule 1, A1, GP, CART, Indy Car, NASCAR, Circuit Racing, Touring Cars, DTM, Endurance, Rallye, Rallye-cross, Motos, Superbike.

2) À l'exception de la NASCAR, les paris sont réglés conformément à la publication des temps en direct et au classement tel qu'indiqué lors des transmissions télévisées au moment des présentations sur le podium, ou à la fin de la séance/de la course/de l'évènement (le cas échéant). Si les informations exigées pour le règlement de la soumission manquaient/n'étaient pas indiquées et/ou étaient

incomplètes, les premières informations officielles sur le site officiel seront considérées liantes, quelles que soient les promotions, les rétrogradations, les appels et/ou les pénalités ultérieurs effectués après la fin de la séance/de la course à laquelle le pari fait référence. Pour les paris sur la NASCAR, tous les marchés seront réglés sur les premiers résultats non-officiels publiés par la NASCAR. Toute pénalité, toute disqualification ou tout appel ultérieur(e), après et incluant l'inspection officielle post-course n'aura aucune incidence sur le règlement.

3) Les évènements raccourcis en raison des conditions météorologiques ou d'autres situations, mais qui sont jugés officiels par l'instance dirigeante, seront réglés en conséquence, peu importe les changements que lesdites associations auraient pu apporter puisque la course n'a pas été terminée.

4) Si un évènement/une course/une séance/un tour/une série éliminatoire devaient recommencer depuis le début, les paris seront tenus et ils seront réglés conformément au résultat émis après le nouveau départ, à l'exception des paris dont le résultat a déjà été déterminé.

5) Aux fins du règlement, les paris seront réglés conformément aux évènements en lien avec la séance précisée dans la soumission de pari, incluant sans s'y limiter, les « séances d'essai », les « qualifications », le « sprint » et la « course ».

6) Lors des paris « Face à face », tous les participants indiqués doivent prendre part à la séance à laquelle le pari fait référence pour que les paris soient tenus, peu importe si un pilote réussit à obtenir un temps officiel.

7) Le règlement d'une soumission quelconque en référence à la « réalisation complète de la course » se basera sur les règlementations officielles telles qu'elles sont émises par l'instance dirigeante.

8) Un pari « Face à face » où les deux pilotes/coureurs ne terminent pas la course est déterminé en fonction du plus grand nombre de tours complétés. Si les participants ne terminent pas la course et s'ils ont le même nombre de tours, le pari sera déclaré nul, sauf lors d'un rallye où au moins un des participants indiqués doit terminer l'évènement, sinon les paris seront déclarés nuls.

9) Les pénalités de temps infligées par l'instance dirigeante lors des séances de qualification compteront. Les autres promotions/rétrogradations sur la grille ne seront pas prises en compte.

10) Si un pilote listé est considéré comme DNS (non partant) dans le classement officiel publié pour la séance, les paris sur ce pilote seront considérés comme nuls.

11) Le règlement des marchés saisonniers prendra en compte le classement émis exactement après la fin de la dernière course de la saison y compris toutes les décisions prises par l'instance organisatrice pendant la saison, pour autant que ladite décision soit émise avant la dernière course de la saison. Quelconque décision (même sur appel) prise après la fin de la dernière course stipulée est estimée pertinente.

12) Tous les paris qui font référence aux performances des équipes tiendront peu importe les changements de coureur/pilote.

13) Pour la NASCAR et l'IndyCar, les paris seront tenus quels que soient les changements de circuit/de lieu/de programme pour autant que la course/l'évènement ait lieu durant la même année/saison, nonobstant les retards de temps, l'ordre du calendrier, etc. sauf en ce qui concerne les paris placés après 00:00 HNEC le lundi deux semaines avant que la course/l'évènement soit programmé(e), lesquels seront remboursés si la course/l'évènement/la séance à laquelle/auquel la soumission fait référence n'a pas lieu dans les 7 jours de la date programmée lorsque le pari a été fait.

14) Les paris qui font référence à la performance d'équipes précises pendant la course nécessitent que le nombre initialement stipulé de véhicules de chaque équipe commencent la course pour que les paris soient tenus, sinon ils seront déclarés nuls (p. ex. : en Formule 1, deux voitures de chaque équipe doivent commencer la course).

15) Le règlement des paris se référant à l'inclusion de la « Safety Car » ne prendra pas en compte les évènements dans lesquels la course réelle commence derrière la « Safety Car ».

16) Le règlement des offres de paris sur le premier pilote/voiture à se retirer de la course sera basé sur le tour réel lors duquel le pilote se sera retiré de la course. Ainsi, si deux ou plusieurs pilotes se retirent durant le même tour, les paris seront réglés conformément à la <*Section B, paragraphe 5, clause 14*>.

17) Les paris sur le Premier/Prochain pilote à se retirer de la course n'incluront que les cas se produisant après le départ officiel de la course. Tout retrait/abandon se produisant avant le départ du GP (incluant ceux se produisant pendant le tour de chauffe) ne sera pas pris en compte à des fins de règlement.

18) Pour les qualifications de la NASCAR, le gagnant sera réglé selon la séance de qualifications uniquement. Toute pénalité ultérieure (par ex. : voitures à l'arrière) ou tout autre moyen permettant de déterminer la grille de départ ne s'appliqueront pas à ce marché. Si la séance est annulée en raison de la météo ou pour toute autre raison, tous les paris seront considérés comme nuls. Un pilote est considéré comme ayant participé aux qualifications si une pénalité a été appliquée avant les qualifications, empêchant la participation à la séance.

19. Netball

1) Sauf indication contraire, les règlements des paris seront déterminés sur la base du résultat après tout temps additionnel éventuel.

2) Les soumissions « Pari de marge » et « Mi-temps/Temps règlementaire » sont réglées selon le résultat à la fin du temps de jeu de 80 minutes.

3) Un match doit être terminé pour que les paris tiennent, sauf en ce qui concerne les offres dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne pourrait pas être changé peu importe les évènements futurs, lesquels seront réglés conformément au résultat décidé.

4) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Total de Points marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y marquera le plus de points), exigent que tous les individus listés participent à au moins un jeu de plus dans le match, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

5) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs sur une période en particulier (exemple : Total de Points marqués par le Joueur X pendant la Saison régulière) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant toute une saison (exemple : Lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de Points durant la Saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins un match de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

20. Pesäpallo (baseball finlandais)

1) Tous les paris faits sur du Pesäpallo sont déterminés sur la base du résultat après les deux premières périodes. Sauf indication contraire, les scores provenant de prolongations (Supervuoropari) ne seront pas pris en considération.

21. Rugby à XIII (Ligue de Rugby)

1) Sauf indication contraire, tous les paris de la ligue de rugby sont déterminés sur la base du résultat d'après la règle de prolongation du « point en or ».

2) Les soumissions « Pari de marge » et « Mi-temps/Temps règlementaire » sont réglées selon le résultat à la fin du temps de jeu de 80 minutes.

3) Des compétitions et évènements pourraient avoir des offres qui correspondent à une période ou un match spécifique pouvant se terminer par un match nul, soit à la fin des 80 minutes de temps règlementaire ou après la période de jeu de temps additionnel. Dans ce cas, les paris seront réglés selon la règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*>.

4) Marqueurs d'essai (premier/dernier/quelque que soit le moment/équipe) - Tous les paris incluent tout temps supplémentaire potentiel. Les mises sur les joueurs qui n'entrent pas sur le terrain seront remboursées.

5) Sauf indication contraire, les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Nombre total d'essais marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y marquera le plus d'essais), exigent que tous les individus listés soient titulaires dans le match correspondant pour que les paris soient maintenus. En complément, pour tout pari concernant un joueur avec un objectif de performance (exemple : Le joueur marque X essais/points ou plus) placés sur des matchs de NRL uniquement, les mises seront remboursées si le joueur ne figure pas dans les 13 au début du match et si son temps de jeu officiel dans le match ne dépasse pas 30 minutes. Si le résultat de telles soumissions est déjà décidé, ces soumissions seront réglées en conséquence.

6) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total d'Essais marqués par le joueur X pendant la Coupe du Monde) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : Lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus d'essais durant la Saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus. Les paris placés après toute nouvelle susceptible de réduire le nombre de rencontres auxquelles un joueur figurant sur la liste est éligible dans la compétition (exemple : blessure/transfert/échanges), modifiant ainsi les cotes, même théoriquement, en faveur d'un résultat en particulier, sans que lesdites cotes n'aient été ajustées pour refléter l'état actuel du pari, seront déclarés nuls. Le règlement de paris similaires se basera sur le résultat après l'éventuelle prolongation, à moins d'une indication contraire.

7) Tous les paris sont valides, quel que soit le lieu où se tient le match.

22. Rugby à XV (Union de Rugby)

1) Sauf indication contraire, tous les paris se rapportant à la performance du match et de l'équipe etc., sont réglés selon le résultat à la fin de la 2e mi-temps (après 80 minutes de jeu).

2) Des compétitions et évènements pourraient avoir des offres qui correspondent à une période ou un match spécifique pouvant se terminer par un match nul, soit à la fin des 80 minutes de temps règlementaire ou après la période de jeu de temps additionnel. Dans ce cas, les paris sont réglés selon la règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*>.

3) Marqueurs d'essai (premier/dernier/quelque que soit le moment/équipe) - Tous les paris incluent tout temps supplémentaire potentiel. Tous les paris placés sur les joueurs du 15 de départ demeurent valables, indépendamment de la participation du joueur (ou de son absence) au match tiennent. Les mises sur les joueurs listés non inclus dans le 15 de départ seront remboursées. En cas d'absence d'essai marqué dans le match, aucun pari ne sera remboursé. Les essais de pénalité ne seront pas pris en compte. Pour les paris « Premier marqueur d'essai », si un essai de pénalité est marqué en premier, le marqueur du prochain essai hors essai de pénalité sera réglé. Pour les paris « Dernier marqueur d'essai », si un essai de pénalité est le dernier essai marqué, le marqueur du dernier essai hors essai de pénalité sera réglé.

4) Sauf indication contraire, les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Total d'Essais marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y marquera le plus d'Essais), exigent que tous les individus listés soient titulaires dans le match correspondant pour que les paris soient maintenus.

5) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total d'Essais marqués par le joueur X pendant la Coupe du Monde) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus d'essais durant la Saison régulière), requièrent que tous les individus listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus. Le règlement de paris similaires se basera sur le résultat après l'éventuelle prolongation, à moins d'une indication contraire.

6) Tous les paris sont valides, quel que soit le lieu où se tient le match.

23. Lacrosse

1) Un but à deux points compte pour deux buts.

2) « Total des buts » fait référence à la somme du score final.

3) Pour les props de joueur, « Total des buts marqués par le joueur » = Points - Passes décisives.

4) Aucun remboursement sur les chances de gagner.

5) Tous les jeux doivent durer 60 minutes complètes pour que les paris soient tenus.

6) Les prolongations sont incluses à des fins de mise s'il n'y a pas de ligne de tirage.

24. Speedway

1) Toutes les soumissions qui se basent sur le résultat officiel déclaré par l'instance dirigeante à la fin de la dernière série éliminatoire programmée. Les promotions, déclassements, appels et/ou pénalités subséquents infligés après la fin de l'évènement auquel le pari fait référence doivent être ignorés.

2) Les paris « Match » entre deux équipes/coureurs sont réglés conformément au résultat officiel, peu importe le nombre de séries éliminatoires effectuées.

3) Les soumissions « Plus de/Moins de » sur des matchs/évènements non terminés, dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption et/ou toute poursuite de la compétition ne pouvait pas produire de résultat différent pour ladite soumission, seront réglées en fonction du résultat obtenu jusqu'à l'interruption. Pour le calcul de ces règlements, le nombre minimum d'occurrences qui aurait été nécessaire pour mener la soumission à la conclusion naturelle sera ajouté le cas échéant en fonction du nombre de parties programmées de la rencontre. Si ce calcul produit une situation où aucune modification possible ne peut affecter le résultat de la soumission, elle sera réglée en tant que telle. Se reporter aux exemples dans la <Section C, paragraphe 27.3> pour référence.

4) Les soumissions « Handicap » exigent que toutes les séries éliminatoires soient effectuées pour que les paris soient tenus sauf en ce qui concerne les évènements dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption et/ou toute poursuite de la compétition ne pouvait pas produire de résultat différent pour lesdites soumissions qui seront réglées en conséquence. Se reporter aux exemples dans la section <Section C, paragraphe 27.3> pour référence.

5) Tous les paris « Face à face » et « Plus de/Moins de » qui impliquent la performance d'un ou plusieurs coureurs dans l'évènement/la série éliminatoire sont considérés valides tant que tous les coureurs indiqués prennent part à au moins une série éliminatoire pour que les paris tiennent.

6) Les paris qui font référence à une série éliminatoire particulière nécessitent que la série éliminatoire soit terminée et que tous les participants indiqués aient pris part à la série éliminatoire pertinente pour que les paris soient tenus.

25. Surf

1) Tous les paris sont valides, indépendamment de tout report, de changement de lieux, etc., pourvu que la manifestation se déroule dans le délai d'attente officiel déclaré par l'instance dirigeante.

2) Les matchups se référant à la performance d'un ou plusieurs surfeurs sont considérés comme valides, étant donné que tous les surfeurs répertoriés prennent le départ/commencent l'évènement.

3) Certaines compétitions et évènements pourraient avoir des offres pertinentes pour la performance dans un évènement où deux ou plusieurs surfeurs cotés sont éliminés au même stade. Dans ce cas, les paris sont réglés en fonction de la règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*>. Si une telle disposition était mise en place, elle serait inscrite en rapport avec la soumission de pari.

26. Natation

1) À moins d'une indication contraire, tous les paris sur de la natation sont déterminés sur la base du résultat après le dernier stade de cette compétition. Si aucun des participants indiqués ne prend part au

dernier stade, tous les paris seront annulés, à moins que l'instance dirigeante ne suive des procédures particulières de partie décisive, auquel cas, elles seront estimées valides.

2) Toutes les soumissions de paris seront réglées en se basant sur le premier résultat officiel qui est présenté. Cependant, Scooore les réglera/réglera de nouveau en conséquence, après un changement quelconque au résultat officiel émis dans les 24 heures suivant l'évènement. Pour qu'une telle éventualité soit prise en compte, la protestation doit être attribuable aux incidents qui surviennent exclusivement pendant l'évènement, comme par exemple un faux départ, etc. Aucun cas de dopage ne sera pris en compte. Les résultats disponibles à la fin des 24 heures susmentionnées seront jugés exécutoires peu importe les protestations futures, les changements apportés aux résultats officiels, etc.

3) Si plusieurs participants prennent part à différentes épreuves éliminatoires d'une compétition, toutes les soumissions de face à face entre elles seront considérées nulles, à moins qu'il n'existe une étape ultérieure dans la compétition à laquelle au moins l'un deux se qualifie.

4) Un participant qui est disqualifié pour cause d'infraction à la procédure de départ (mauvais départ) sera considéré comme ayant pris part à l'évènement

27. Tennis et sports de raquette (badminton, jai-alai, squash, padel, pickleball et tennis de table)

1) Les paris resteront valides pour autant que la soumission/le match soit joué(e) dans le cadre du tournoi peu importe les changements (soit avant, soit pendant le match) aux conditions (à l'intérieur/à l'extérieur) et/ou aux types de surface, à moins que d'autres dispositions ne soient convenues.

2) Les soumissions de paris sur le « Match » sont basées sur le principe général d'évolution au cours du tournoi ou de victoire, en fonction de l'étape de la compétition à laquelle le match se réfère. Le joueur/l'équipe qui passe au prochain tour ou qui gagne le tournoi sera considéré(e) comme gagnant(e) du pari, peu importe les abandons, les disqualifications, etc. Ces paris exigent qu'au moins un set soit terminé pour que les paris soient valides.

3) Les soumissions « Total » et « Handicap » sur des matchs/évènements inachevés, dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption de la partie et/ou toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent pour lesdites soumissions, seront réglées en fonction du résultat obtenu jusqu'à l'interruption. Pour le calcul de ces règlements, le nombre minimum d'occurrences si les matchs s'étaient poursuivis sans abandon sera ajouté le cas échéant en fonction du nombre de sets programmés de la rencontre. Si ce calcul produit une situation où aucune modification possible ne peut affecter le résultat de la soumission, elle sera réglée en tant que telle. Les exemples suivants peuvent être pris en considération :

- Exemple 1 - Plus de/Moins de : Un abandon se produit dans un match à trois sets programmés avec un score 7-6, 4-4). Les soumissions : « Jeux totaux Set 2 – 9.5 » (ou toute ligne inférieure à ce montant) et « Jeux totaux joués pendant le match – 22.5 » (ou quelconque ligne inférieure à ce montant) seront réglés comme paris « Plus de » gagnants et les paris « Moins de » comme perdants. Les paris sur des lignes supérieures à cela seront déclarés nuls.

- Exemple 2 - Handicap : Un abandon se produit au début du 3e set d'un match programmé à 5 sets avec un score de 1-1). Les paris sur +2.5 sets seront déclarés comme gagnants et les paris sur -2.5 sets seront considérés comme perdants. Les paris sur des lignes inférieures à ce montant seront déclarés comme nuls.

- Exemple 3 – Un match « Au meilleur des 5 sets » se termine avec le Joueur A abandonnant sur le score 6-2, 3-6, 1-4 : Si le joueur A avant remporté tous les jeux restants (si le match s'était

poursuivi sans aucun abandon), le score aurait été 6-2, 3-6, 6-4, 6-0, c'est-à-dire, avec une marge de 9 jeux. Toutefois, ce n'est pas la marge la plus élevée possible car le match aurait pu se terminer sur le score 6-2, 3-6, 6-7, 6-0, 6-0, c'est-à-dire, avec une marge de 12 jeux. Par conséquent, tout pari sur -12,5 ou plus est réglé comme perdant et tout pari sur -11,5 ou moins est réglé comme nul.

4) Tous les « scores corrects » (alias pari sur un jeu et un set), « Odd/Even » et les soumissions qui font référence au vainqueur d'une période particulière du match (exemple : « quel joueur gagnera le premier set ? » et « Set 2 - Jeu 6 : Gagnant » nécessite que la partie pertinente du match soit complétée).

5) Tous les types de soumissions non précisés ci-dessus exigent qu'au moins un set soit terminé pour que les paris soient tenus, sauf en ce qui concerne les soumissions dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

6) Dans les doubles, tous les paris seront déclarés nuls si quelconque joueur annoncé est remplacé.

7) Quelconque référence aux « Grand Chelem » se basera sur les tournois de cette saison particulière à laquelle l'ITF attribue ladite définition, peu importe le site, la date ou tout autre changement.

8) Les paris sur les doubles des étapes du Round Robin des Finales de la Coupe Davis, des Finales de la Coupe Billie Jean King et de la Coupe ATP seront toujours valides, même si le score de la rencontre est de 2-0. Pour toutes les autres rencontres de la Coupe Davis, de la Coupe ATP et de la Coupe Billie Jean King, les doubles seront nuls si l'égalité a déjà été décidée.

9) Les résultats acquis dans un « Pro Set » ne sont valables que pour les offres suivantes : « Match », « Set Handicap », « Pari de Set » et « Total Sets ». Tous les autres types d'offres seront déclarés nuls, à l'exception des offres dont l'issue est déjà déterminée.
Si un match est joué dans un format/nombre de jeux différent de celui présumé au moment où l'évènement a été publié, Scooore annulera les marchés applicables concernant X, Y, Z à moins que le nombre nécessaire d'occurrences ait déjà été atteint indépendamment du changement de format/nombre de jeux.

10) En règle générale, les « jeux décisifs » sont toujours considérés comme 1 seul jeu, indépendamment du nombre de points nécessaires pour gagner ou du format du « jeu décisif ». Les scénarios de « jeux décisifs » suivants seront réglés comme suit :

- « Jeux décisif pour le match » : Normalement joué au lieu du set décisif lorsque les deux participants ont remporté le même nombre de sets. À des fins de règlement, ceci est considéré comme un set complet ainsi qu'un jeu et compté en conséquence. Cependant, il ne sera pas considéré comme un jeu décisif pour le règlement des soumissions correspondantes ;
- « Jeu décisif à 6-6 dans un set, le premier à 7 points » : À des fins de règlement, ceci est considéré comme 1 jeu et compté en conséquence ainsi qu'un jeu décisif pour le règlement des soumissions correspondantes ;
- « Jeu décisif à 6-6 dans un set, le premier à 10 points » : À des fins de règlement, ceci est considéré comme 1 jeu et compté en conséquence ainsi qu'un jeu décisif pour le règlement des soumissions correspondantes ;
- « Jeu décisif à 12-12 dans un set, le premier à 7 points » : À des fins de règlement, ceci est considéré comme 1 jeu et compté en conséquence ainsi qu'un jeu décisif pour le règlement des soumissions correspondantes ;
- « Jeu décisif à 3-3 dans un set, le premier à 7 points » (Format Fast 4) : À des fins de règlement, ceci est considéré comme 1 jeu et compté en conséquence ainsi qu'un jeu décisif pour le règlement des soumissions correspondantes ;

- « Jeu décisif Dix » : Un match qui consiste uniquement en un jeu décisif, le participant gagnant étant le premier à atteindre 10 points et en tête avec 2 points d'avance. Ceci est considéré à la fois comme un jeu décisif et comme un match complet pour le règlement des soumissions correspondantes.

Si un match inclut un format de bris d'égalité non répertorié ci-dessus, les soumissions seront réglées selon les définitions décrites par l'ITF, ou par contumace, le plus proche en principe des exemples énumérés ci-dessus.

11) Les paris Victoire/Place et Each-Way concernant le Vainqueur du Tournoi placé entre le moment de la première publication du tirage principal par l'instance dirigeante et le début de la compétition, seront remboursés si le participant listé ne participe plus au Tournoi. Exception sera faite pour tous les participants encore impliqués dans les phases de qualification car ceux-ci seront considérés comme des participants actifs.

12) Les paris sur les performances liées à la saison (p. ex. : « nombre de titres du Grand Chelem gagnés » ou « finir dans le top 20 oui/non » seront nuls si le joueur ne participe pas à au moins 5 évènements attribuant des points de classement au cours de la saison.

28. Volley-ball

1) Tous les points concordant pendant le soi-disant « Golden Set » ne compteront pas pour le règlement de ce match particulier, à l'exception des paris se référant à la progression dans le tournoi et au Tournament Totals.

2) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs dans un seul match (exemple : Total de Points marqués par Joueur X) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels au cours d'un match (exemple : Lequel du Joueur X ou Joueur Y marquera le plus de Points), exigent que tous les individus listés soient actifs dans le match correspondant, pour que les paris soient maintenus.

3) Les soumissions « Plus de/Moins de » et « Handicap » sur des matchs/évènements inachevés, dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption de la partie et/ou toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent pour lesdites soumissions, seront réglées en fonction du résultat obtenu jusqu'à l'interruption. Pour le calcul de ces règlements, le nombre minimum d'occurrences qui aurait été nécessaire pour mener la soumission à la conclusion naturelle sera ajouté le cas échéant en fonction du nombre de sets programmés de la rencontre. Si ce calcul produit une situation où aucune modification possible ne peut affecter le résultat de la soumission, elle sera réglée en tant que telle. Se reporter aux exemples dans la <Section C, paragraphe 27.3> pour référence.

4) Toutes les soumissions de « Score exact », « Odd/Even » et celles qui font référence au gagnant de la période particulière du match (p. ex. : « quelle équipe gagnera le 1er set ? » et « Set 2 - Course jusqu'à 15 points ») exigent que la partie pertinente du match soit terminée.

5) Tous les types de soumissions non précisés ci-dessus exigent qu'au moins un set soit terminé pour que les paris soient tenus, sauf en ce qui concerne les soumissions dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

6) Les soumissions se référant aux performances individuelles de joueurs (exemple : Total de Points marqués par le joueur X pendant le Championnat du Monde) ou confrontant les performances de 2 joueurs individuels pendant un(e) période/tournoi/saison en particulier (exemple : lequel du Joueur X ou du Joueur Y marquera le plus de points durant la Saison régulière), requièrent que tous les

individus listés soient des participants actifs dans au moins une rencontre de plus éligible pour la soumission, après acceptation du pari, pour que les paris soient maintenus.

29. Sports d'hiver

1) Cette section concerne les sports suivants : le ski alpin, le biathlon, le bobsleigh, le ski nordique, freestyle, combiné nordique, le short-track, le skeleton, le saut à ski, le snowboard et le patin de vitesse.

2) Les résultats d'une compétition seront jugés valides si celle-ci est déclarée valide pour la catégorie pertinente, par l'instance dirigeante du sport en question. Cela est applicable lorsqu'un évènement est raccourci, comme ayant uniquement un tour/un saut au lieu de deux, ou lorsqu'un évènement a lieu dans un autre endroit.

3) En cas d'évènements abandonnés/inachevés, toutes les soumissions dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant pas produire un résultat différent sont considérées comme valides et seront réglées en conséquence.

4) Toutes les soumissions seront considérées comme nulles en cas de changement radical du format original/indiqué d'un évènement, comme la taille du tremplin en saut à ski, le style du parcours de ski de fond, etc.

5) Les offres liées à des évènements spécifiques de sports d'hiver (à l'exclusion par exemple des paris se référant au classement général, aux jeux olympiques, aux compétitions mondiales ou continentales), sont offertes avec l'hypothèse explicite que l'évènement particulier sera le prochain évènement organisé dans ce sport/discipline particulière. Si l'évènement spécifié doit être déplacé pour une raison quelconque et un évènement tout à fait semblable pour ce sport/discipline est maintenue au même endroit et commençant dans un délai de 72 heures maximum, les paris seront valides pour le prochain évènement planifié dans ce sport/discipline. Ainsi, si par exemple deux courses distinctes du même sport/discipline sont prévues pour vendredi et samedi et la compétition du vendredi est déplacée au samedi ou au dimanche, les paris sur la compétition de vendredi seront réglés conformément à la prochaine course prévue, dans ce cas le samedi. Dans les cas où seulement 1 évènement est prévu dans ce sport/discipline et l'heure de départ est déplacée dans un délai de moins de 72 heures, les paris resteront valables et seront réglés en conséquence. Si en aucun cas un évènement avec les mêmes connotations n'est tenu pendant le délai de 72 heures après l'heure initialement prévue, les paris seront déclarés nuls.

6) Dans un « Face à face » entre deux ou trois participants, au moins un des participants énumérés doit finir la course finale/étape/saut sur lequel le pari le pari se réfère, pour que les paris soient valides. Cette disposition n'est pas applicable pour le Sprint Cross-Country qui comprend différentes étapes d'élimination, ainsi que pour le saut à ski. Dans de tels cas, le règlement des paris sera basé sur le classement officiel indépendamment du fait que l'un des participants énumérés termine la course finale/étape/saut.

7) Toutes les soumissions de paris seront réglées en se basant sur le premier résultat officiel qui est présenté. Cependant, Scooore les prendra en compte et les règlera/règlera de nouveau en conséquence, après un changement quelconque au résultat officiel émis dans les 24 heures suivant l'évènement. Pour qu'une telle éventualité soit prise en compte, la protestation doit être attribuable aux incidents qui surviennent exclusivement pendant l'évènement, comme par exemple une ligne mordue, une personne poussée ou une fausse remise de bâton dans une course de relais, etc. Aucun cas de dopage ne sera pris en compte. Les résultats disponibles à la fin des 24 heures susmentionnées seront jugés exécutoires peu importe les protestations futures, les changements apportés aux résultats officiels, etc.

30. Autres (paris spéciaux/non sportifs/politiques/nouveautés)

1) Les conditions stipulées dans cette section font référence à toutes les soumissions qui ne pourraient pas être raisonnablement classées dans d'autres catégories sportives (p. ex. : programmes télévisés, politique, prix et récompenses, concours de beauté, divertissement et semblable). Le cas échéant, et à moins d'une indication contraire dans cette section ou la soumission, le règlement de ces soumissions se basera sur les règles Scooore conformément à <*Section B, paragraphe 5*>.

2) À moins d'une indication contraire ci-dessous ou en fonction de la soumission de pari, tous les paris qui font partie de cette section sont valides jusqu'à ce qu'un résultat soit officiellement déclaré, peu importe les retards d'annonce, les tours de vote supplémentaires etc. qui seraient nécessaires à l'annonce du résultat.

3) Toutes les soumissions ouvertes qui impliquent des participants qui abandonnent/sont évincés de spectacles télévisés (soit volontairement, soit selon la décision de l'organisateur) seront déclarées perdues. Si le même participant prenait de nouveau part à la même compétition à une date ultérieure, il sera traité tel un nouveau participant. Ainsi les paris précédents seront déclarés nuls.

4) Tous les paris qui font référence au retrait d'un participant sont uniquement valides pour le prochain programme. Tous les changements apportés aux modes d'éviction, au nombre et/ou à la sélection des participants éliminés pendant le même programme, ou à d'autres facteurs qui n'étaient pas raisonnablement prévus, engendreront des paris nommés « Prochaine éviction » ou « Prochaine élimination ».

5) Si le programme se terminait avant qu'un vainqueur officiel soit déclaré, les paris seraient réglés comme une égalité (p. ex. : la règle de l'ex æquo précisée dans la <*Section B, paragraphe 5.14*>). Les gains/paris placés sur les concurrents qui sont déjà éliminés seront traités comme perdus.

6)
   a. Les évènements politiques seront réglés conformément au résultat confirmé, après sa première publication par l'organisme gouvernemental responsable de la tenue de l'élection dans cette juridiction particulière sur son site Web officiel/les médias sociaux.

   b. Scooore se réserve le droit d'utiliser des informations recueillies auprès de sources généralement réputées et historiquement exactes, afin de régler les marchés avant que le résultat officiel tel que décrit dans la <Section C, paragraphe 30.6.a> ne soit proclamé et confirmé. Toute concession publique par un concurrent adverse sera également considérée comme un motif de règlement. <Section A, paragraphe 6.2>.

   c. Les modifications d'un résultat officiel proclamé ou publié découlant d'éventuelles protestations, litiges, résultats secondaires et/ou modifications successives du résultat officiel après qu'il aura eu été émis/confirmé ne seront pas prises en compte.

   d. Dans les paris « Vainqueur » ou « Placé », aucun remboursement ne sera accordé si un candidat ne participe pas à l'élection, se retire et/ou n'apparaît pas sur le bulletin d'une élection, quelle qu'en soit la raison.

31. Arts martiaux mixtes

1) Toutes les soumissions seront réglées conformément au résultat officiel de l'organisme de règlementation pertinent, immédiatement tel que déclaré par l'annonceur de ring à la fin du combat.

Aucune modification apportée au résultat officiel, après avoir été annoncé, ne sera prise en considération, à l'exception de celles que l'organisation officielle effectue pour rectifier les cas évidents d'erreurs humaines de la part du commentateur sur le ring.

2) À moins qu'il ne soit clairement spécifié que les combats ne sont pas confirmés, les paris ne sont valables que si le combat a lieu sur la carte/date à laquelle il a été annoncé, indépendamment de tout changement de salle/lieu. Les paris seront nuls en cas d'annonce officielle par l'organisme organisateur d'un report de date, d'un changement de carte ou d'un changement de combattants, même si ledit match finit par avoir lieu comme annoncé initialement.

3) À l'exception des cas détaillés dans la <*Section C, paragraphe 31.4*>, l'ajout ou la suppression de stipulations de titre (exemple : un match initialement annoncé comme un match sans titre se transforme en un match avec titre) ou des changements dans les classes de poids ainsi que l'un ou l'autre des combattants ne parvient pas à atteindre le poids prédéterminé, ne se soldera pas par l'annulation des soumissions autant que le combat se déroule sur la carte pour laquelle il a été annoncé.

4) Si pour une raison quelconque, le nombre de rounds programmés dans un combat est changé, entre le moment de l'acceptation du pari et le combat, les soumissions qui font une référence particulière à des rounds, telles que « Paris sur nombre de rounds », « Groupe de rounds gagnants », « Round gagnant alternatif », « Groupe de rounds gagnants alternatifs », « Plus de/Moins de », « Méthode de victoire » et « Jusqu'au dernier round » seront déclarées nulles.

5) À des fins de règlement, si un combat était interrompu pour une raison quelconque entre des rounds (p. ex. : abandon avant le début d'un round, une disqualification, le fait de ne pas répondre à la cloche), le combat sera considéré fini à la fin du round précédent.

6) Les soumissions sur des combats déclarés « No Contest » seront considérées comme nulles, sauf pour les soumissions dont le résultat a été décidé avant la décision et qui ne pourrait pas être changé ou dans les cas où un tel résultat était proposé aux fins des paris.

7) Les descriptions suivantes doivent être considérées comme les résultats applicables aux différents scénarios :

- « Fin » : Une victoire par KO (Knockout), TKO (Technical Knockout), DQ (Disqualification), Soumission, « jeter l'éponge » depuis le coin de l'un ou l'autre combattant, tout arrêt de l'arbitre qui déclare un des combattants comme le seul gagnant du combat ;
- « Points/Décision » : Une victoire basée sur les scorecards des juges ;
- « Décision unanime » : Une décision où tous les juges déclarent le même combattant comme le vainqueur ;
- « Décision majoritaire » : Une décision où la majorité des juges déclare le même combattant comme le vainqueur alors que la minorité des juges déclare le combat comme ex æquo ;
- « Décision partagée » : Une décision où la majorité des juges déclare un combattant en particulier comme le vainqueur alors que la minorité des juges déclare l'autre combattant comme le vainqueur ;
- « Égalité majoritaire » : Une décision où la majorité des juges déclare le combat comme ex æquo alors que la minorité des juges déclare un combattant en particulier comme le vainqueur ;
- « Égalité partagée » : Une décision où chaque scorecard des juges déclare un résultat différent du combat et où aucun résultat ne l'emporte sur un autre ;
- « Fin uniquement : Aucun résultat (Nul) s'il n'y a pas de fin ;
- « Décision uniquement » : Aucun résultat (Nul) s'il n'y a pas de décision ;
- « Soumission uniquement » : Aucun résultat (Nul) s'il n'y a pas de soumission ;
- « KO/TKO/DQ uniquement » : Aucun résultat (Nul) s'il n'y a pas de fin par KO/TKO/DQ ;
- « 1er round uniquement » : Aucun résultat (Nul) s'il n'y a pas de fin au 1er round.

8) Un combat ne sera considéré comme arrivé « jusqu'au dernier round » que si une décision de points/juges est rendue après que la durée totale de tous les rounds prévus s'est écoulée.
Si une décision des juges ou des arbitres est rendue avant la fin du nombre total de rounds prévus (Décision technique), les soumissions telles que « Pari sur un round alternatif », « Groupe de rounds alternatif », « Plus de/Moins de » et « Jusqu'au dernier round » seront déclarée nulles, à moins que le résultat ne soit déjà déterminé. À des fins de règlement, les paris sur des rounds ou des groupes de rounds font référence à un boxeur qui gagne par KO, KO technique, disqualification ou soumission pendant ce round ou groupe de rounds. En cas de décision technique avant la fin du combat, tous les paris seront réglés comme une « victoire par décision ».

9) Pour les soumissions où une égalité/ex æquo est possible et aucune cote n'a été proposée pour un tel résultat, les paris seront considérés comme nuls si le résultat officiel est déclaré comme tel. À des fins de règlement, les combats dont lesquels le résultat est déclaré comme « Égalité à la majorité » ou « Égalité partagée » seront considérés comme égalité/ex æquo et les soumissions seront réglées en conséquence.

10) Les paris se référant à la durée d'un round/combat représentent le temps réel passé dans le round/combat, le cas échéant, selon la durée prévue du round/combat. Par exemple, un pari sur Plus de 4,5 Rounds au total sera réglé comme Terminé une fois que les deux minutes et 30 secondes dans le 5e Round sont dépassées.

11) Le règlement des soumissions basées sur des statistiques, telles que « Combattant avec le plus de mise à terre » ou « Combattant avec le plus de coups portés », se fera en fonction des résultats publiés par l'instance dirigeante ou son partenaire officiel reconnu pour ces statistiques. Le règlement sera basé sur la définition avec laquelle l'instance dirigeante officielle publie lesdites statistiques. À moins qu'il n'existe une preuve non contradictoire, Scooore ne reconnaîtra aucune plainte qui provient d'une interprétation personnelle de tels termes. Dans les cas où les deux combattants sont déclarés comme ayant accompli le même résultat et que ledit résultat n'étant pas disponible comme un résultat possible pour les paris, les paris seront annulés.

12) Les marchés qui confrontent ou comptabilisent des combats différents à partir d'une même carte, tels que « Total de KO/TKO sur la carte » ou « Total de matchs se terminant par décision sur la carte », indiqueront le nombre de combats qui doivent avoir lieu sur une carte, ou indiqueront spécifiquement la section de la carte à laquelle le pari se rapporte. Les paris resteront valides si un combat applicable est annulé alors que le nombre de combats sur la carte ou sa section spécifique applicable reste la même (exemple : re-réservation, remplacement d'un combattant ou matchs sous carte/préliminaires figurant sur la carte principale). Si, pour quelque raison que ce soit, le nombre de combats indiqué n'a pas lieu pendant la carte ou la section spécifique à laquelle le pari se réfère, les paris seront considérés comme nuls.

32. Snooker

1) Tous les paris resteront valables dans la mesure où le match/la soumission est joué dans le cadre du tournoi sans tenir compte des changements d'horaire, etc.

2) Les soumissions de paris sur le « Match » sont basées sur le principe général d'évolution au cours du tournoi ou de victoire, en fonction de l'étape de la compétition à laquelle le match se réfère. Le joueur passant au prochain tour ou gagnant le tournoi doit être considéré comme le gagnant du pari indépendamment de la durée du match, des retraits, des disqualifications, etc. Ces paris ont besoin qu'au moins une manche soit achevée pour que les paris soient valides.

3) Les soumissions « Over/Under » sur les matchs/évènements inachevés dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption et/ou toute prolongation de jeu ne pouvant produire un résultat différent pour lesdites soumissions seront réglées sur la base du résultat obtenu jusqu'à l'interruption. Pour le calcul de ces règlements des paris, le nombre minimum d'évènements qui aurait été nécessaire pour amener la soumission à son terme naturel sera ajouté si nécessaire en fonction du nombre de manches prévues pour le match. Si ce calcul produit une situation où aucune modification possible ne peut affecter le résultat de la soumission, elle sera réglée en tant que telle. Voir les exemples de la <Section C, paragraphe 27.3> pour référence.

4) La soumission de paris sur le « handicap » exige que toutes les manches doivent être achevées pour que les paris soient maintenus, sauf dans les évènements dont l'issue est déjà déterminée avant l'interruption et/ou toute autre prorogation de jeu ne pouvant pas produire de résultat différent desdites offres qui seront réglées en conséquence. Voir les exemples de la <Section C, paragraphe 27.3> pour référence.

5) Tous les paris sur le « Score exact », « Pair/Impair » et les offres qui se réfèrent au gagnant d'une période donnée dans le match (par exemple : « vainqueur du premier set » ou « premier joueur à atteindre X manches ») nécessitent que la période pertinente du match soit terminée.

6) Tous les types d'offres de paris visées ci-dessus nécessitent qu'au moins une manche soit complétée pour que les paris soient valides, sauf pour les offres dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption de jeu et une poursuite du jeu ne pourrait produire une issue différente.

7) Dans le cas d'un « re-rack », tous les paris sur cette manche spécifique seront considérés comme valables. Toute occurrence dont le résultat est déjà déterminé avant le « re-rack » sera réglée, à l'exception des soumissions « Nombre total de points – Frame » et « Les deux joueurs marquent 20+ points – Frame », auxquels cas seuls les points marqués après le re-rack seront pris en compte aux fins du règlement.

8) Pour les soumissions combinant un nombre d'occurrences par un joueur/une équipe spécifique dans un match/évènement, toutes les connotations en lien avec la soumission doivent être pleinement et incontestablement respectées. Si une ou plusieurs parties de la soumission aboutit à un ex æquo, les paris seront considérés comme PERDUS.

9) Toutes les soumissions se référant à un « {x}+break » seront réglées comme « oui » sur les occurrences du break de {x} ou plus inclus. Par exemple, la soumission « 100+ Break in Frame 1 » sera réglée comme « oui », s'il y a exactement un break de 100 dans le frame 1.

33. Fléchettes

1) Tous les paris resteront valables dans la mesure où le match/la soumission est joué dans le cadre du tournoi sans tenir compte des changements d'horaire, etc.

2) Les soumissions de paris sur le « Match » sont basées sur le principe général d'évolution au cours du tournoi ou de victoire, en fonction de l'étape de la compétition à laquelle le match se réfère. Le joueur passant au prochain tour ou gagnant le tournoi doit être considéré comme le gagnant du pari indépendamment de la durée du match, des retraits, des disqualifications, etc., pour autant que le match commence réellement.

3) Les soumissions « Plus de/Moins de » sur les matchs/évènements inachevés dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption et/ou toute autre prorogation de jeu ne pouvant produire un résultat différent pour lesdites soumissions seront réglées sur la base du résultat obtenu jusqu'à l'interruption.

Pour le calcul de ces règlements des paris, le nombre minimum d'évènements qui aurait été nécessaire pour amener la soumission à son terme naturel sera ajouté si nécessaire en fonction du nombre de manches prévues pour le match. Si ce calcul produit une situation où aucune modification possible ne peut affecter le résultat de la soumission, elle sera réglée en tant que telle. Voir les exemples de la <Section C, paragraphe 27.3> pour référence.

4) Les offres sur le « handicap » exigent que tous les sets prévus soient achevés pour que les paris soient valides, à l'exception des évènements dont l'issue est déjà déterminée avant l'interruption et/ou toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent pour lesdites offres qui seront réglées en conséquence. Voir les exemples de la <Section C, paragraphe 27.3> pour référence.

5) Tous les paris sur le « Score exact », « Pair/Impair » et les offres qui se réfèrent au gagnant d'une période donnée dans le match (par exemple : « vainqueur du premier set » ou « premier joueur à atteindre X manches ») nécessitent que la période pertinente du match soit terminée.

6) Tous les types d'offres de paris visées ci-dessus nécessitent qu'au moins une manche soit complétée pour que les paris soient valides, sauf pour les offres dont le résultat est déjà déterminé avant l'interruption de jeu et une poursuite du jeu ne pourrait produire une issue différente.

7) Les soumissions combinant plusieurs occurrences d'un joueur/d'une équipe spécifique dans un match/évènement exigent que toutes les connotations liées à la soumission soient pleinement et incontestablement respectées. Si une ou plusieurs parties de la soumission se terminent par un match à égalité, les paris seront considérés comme PERDUS.

8) Toutes les soumissions se référant à un « {x}+checkout » seront réglées comme « oui » sur les occurrences du checkout de {x} ou plus inclus. Par exemple, la soumission « 100+Checkout – Leg 1 » sera réglée comme « oui », s'il y a exactement un checkout de 100 dans le Leg 1.

D. Courses

1. Courses hippiques

i. Tous les paris sont régis par les Règles de Pari de Tattersalls telles que décrites sur http://www.tattersallscommittee.co.uk/. Ces règles s'appliqueront pour le règlement des paris dans tout cas non couvert par les règles de cette section.

1. Règles générales

a) Le terme « past the post » (après le poteau) fait référence à l'ordre dans lequel les chevaux ont terminé la course, avant la confirmation du résultat officiel par les commissaires de course.

b) Sauf indication contraire, tous les paris seront réglés selon le résultat officiellement confirmé par les commissaires de course, après la prise en compte de l'ordre « past the post » et après que toutes les enquêtes ou objections ont été tranchées.

c) Si les commissaires de course modifient le résultat officiel en raison d'une erreur initiale ou pour toute autre raison, le règlement des paris sera basé sur le résultat modifié. En cas de modification du résultat à une date ultérieure, en raison d'une disqualification ou pour toute autre raison, seul le résultat officiel confirmé par les commissaires sera pris en compte pour le règlement des paris.

d) Lorsque les commissaires de course confirment qu'un cheval est partant, le règlement de tous les paris se fera selon le résultat officiel, sauf indication contraire.

e) Si un cheval est déclaré comme ne courant que pour la prime (purse money), les paris placés sur ce cheval seront annulés, et une déduction selon la Règle 4 pourra s'appliquer aux autres chevaux de la course.

f) Les chevaux couplés seront considérés comme des entités séparées pour les besoins des paris.

g) Deux options de cotes sont disponibles : prendre les cotes au moment du placement du pari, appelées « cotes fixes » (FO), ou choisir le « prix de départ » (SP). Le SP est déterminé par les cotes au départ de la course, fournies par notre fournisseur de données. En l'absence de retour SP, les dernières cotes disponibles pour les paris seront utilisées comme remplacement. Les dividendes Tote ou pari mutuel ne sont pas pris en compte pour les SP. Les règlements pour les paris FO et SP peuvent être soumis à des ajustements pour égalité (Dead Heat) et déductions selon la Règle 4. Voir la règle D.1.4.

h) En cas d'annulation ou de report d'une course après la confirmation du champ final, tous les paris seront annulés, sauf dans les cas décrits à la règle D.1.1.a.

i) En cas de report d'une course ou d'un événement majeur, ce qui sera déterminé à notre discrétion, nous nous réservons le droit de maintenir tous les paris effectués après les déclarations finales, à condition que :

- Les déclarations restent fermées à toute nouvelle participation, et
- Le lieu reste inchangé.

j) Si une course se déroule sur une surface différente de celle prévue initialement (par exemple, passage de l'herbe à la terre/all-weather ou vice versa), les paris resteront valides, sauf si les conditions spécifiques prévues à la règle D.1.1.a. sont remplies.

k) En cas de faux départ ou de tout autre incident nécessitant un nouveau départ de la course, tous les paris resteront valides et seront réglés selon les résultats du nouveau départ, sous réserve que celui-ci respecte la règle D.1.1.a.

l) Une course est considérée comme un walkover lorsqu'un seul (1) cheval participe. Dans ce cas, tous les paris sont annulés, sauf indication contraire.

m) Dans les courses où deux chevaux ou plus prennent le départ mais aucun ne termine le parcours, tous les paris seront considérés comme nuls, sauf indication contraire.

n) Favori non nommé (fav) et deuxième favori non nommé (2fav) sont désignés selon les critères suivants :

- Le cheval ayant les plus faibles cotes SP est désigné comme favori non nommé.
- En cas d'égalité entre deux chevaux ou plus avec les cotes SP les plus faibles, celui avec le plus petit numéro de programme est considéré comme favori non nommé.
- Le cheval avec les deuxièmes cotes SP les plus basses, ou le deuxième plus petit numéro en cas d'égalité, est désigné comme deuxième favori non nommé.
- Si un cheval est retiré mais reste associé à un favori non nommé (par absence de nouveau marché), il sera exclu du règlement.

o) Dans les courses avec chevaux de réserve, des déductions selon la Règle 4 s'appliquent à tous les participants, sauf si un réserviste ne se qualifie pas. Si un réserviste entre dans la course à la suite de retraits et est ensuite retiré lui-même, la Règle 4 s'appliquera toujours.

2. Double résultat

a) En cas de révision par les commissaires de course de l'ordre d'arrivée « past the post » avant la confirmation officielle du résultat, le règlement tiendra compte à la fois de l'ordre d'arrivée « past the post » et du résultat officiel, à l'exception des cas suivants :

i) La course a lieu hors du Royaume-Uni, d'Irlande ou d'Afrique du Sud.
ii) Paris sur les marchés suivants : ante-post / courses futures, prévisions (forecast), trio ordonné (tricast), each-way your way, paris sur la place, paris sans (betting without), assurance / remboursement, duels, spéciaux sur favoris, accumulateurs spéciaux, paris sur jockeys / entraîneurs, ou tout autre pari spécial à notre discrétion.
iii) Le cheval et le jockey ont emprunté un mauvais parcours.
iv) Le cheval a porté un mauvais poids ou le jockey n'a pas effectué la pesée finale.
v) Course déclarée nulle.
vi) Erreur de résultat du juge ou du fournisseur de données avant l'annonce officielle.

3. Ante-Post/Courses futures

a) Pour qu'un pari soit considéré comme ante-post ou pari sur course future (AP), il doit être placé avant la confirmation du champ final.

b) Les paris AP seront annulés dans les cas suivants :

i) Si les conditions d'inscription à la course sont modifiées ;
ii) Si le lieu est changé ;
iii) Si un cheval est éliminé (balloted out), c'est-à-dire qu'il est déclaré mais non retenu dans une course sursouscrite ;
iv) Si un non-partant est déclaré dans un marché identifié comme « remboursement si non-partant » (NRMB — Non-Runner Money Back).

c) En cas de course reportée ou recourue, les paris AP resteront valides, à condition que :

- La course ait lieu dans les 7 jours suivant la date initialement prévue.
- Les conditions de la course restent inchangées.
- Le lieu reste le même.
- Les engagements ne soient pas rouverts.

d) Si une course est annulée, déclarée nulle ou reportée sans respecter ces conditions, tous les paris AP seront annulés.

e) Si une course ne se déroule pas comme prévu, nous nous réservons le droit de laisser le marché AP non réglé, en attente de nouvelles informations concernant la reprogrammation, dans le délai prévu par la règle D.1.3.c.

f) Les déductions de la Règle 4 ne s'appliquent pas aux marchés AP, mais la règle de l'égalité (Dead Heat) s'applique, comme précisée dans <Section B, paragraphe 5.14>.

g) Les conditions Each-Way des marchés AP sont définies au moment du placement du pari et ne changent pas, même si la taille du champ évolue.

4. Règle 4/Déductions pour non-partant

Une déduction est appliquée pour compenser l'impact du retrait d'un cheval dans une course donnée. Cette correction reconnaît que, avec moins de chevaux, les chances de victoire des chevaux restants augmentent.

a) La déduction selon la Règle 4 est calculée sur la base des cotes du ou des chevaux retirés au moment de leur suppression de nos marchés.

b) Une ou plusieurs déductions peuvent s'appliquer à un pari, avec une déduction maximale de 90 %. Une concession de 5 % est accordée.

c) Les déductions selon la Règle 4 s'appliquent également au prix de départ (SP) si un retrait survient juste avant la course et qu'il n'y a pas assez de temps pour créer un nouveau marché.

d) Les déductions pour les paris gagnants et les paris each-way sont basées sur le tableau ci-dessous. Par exemple, si un pari est placé à une cote décimale de 13.0 (12/1) et qu'un autre concurrent est retiré à une cote décimale de 3.25 (9/4), une déduction de 30 % est appliquée. La cote décimale recalculée serait alors 9.40. La déduction peut être recalculée à l'aide de la formule suivante : (cote moins 1) divisée par 100, multipliée par (100 moins le pourcentage de déduction), puis ajouter 1. Dans cet exemple, le calcul serait : (13.0 - 1) / 100 × 70 + 1 = 9.40.

Cotes décimales	Cotes fractionnaires	Déduction
1.12 ou moins	1/9 ou moins	90%
1.13 – 1.19	1/8 – 2/11	85%
1.20 – 1.27	1/5 – 27/100	80%
1.28 – 1.33	7/25 – 33/100	75%
1.34 – 1.44	1/3 – 11/25	70%
1.45 – 1.57	4/9 – 11/20	65%
1.58 – 1.66	4/7 – 13/20	60%
1.67 – 1.83	4/6 – 41/50	55%
1.84 – 1.99	5/6 – 49/50	50%
2.00 – 2.24	Égalité – 6/5	45%
2.25 – 2.59	5/4 – 31/20	40%
2.60 – 2.79	8/5 – 7/4	35%
2.80 – 3.39	9/5 – 47/20	30%
3.40 – 4.19	12/5 – 3/1	25%
4.20 – 5.49	16/5 – 22/5	20%
5.50 – 6.99	9/2 – 23/4	15%
7.00 – 10.99	6/1 – 19/2	10%
11.00 et plus	10/1 et plus	0%

e) Le tableau ci-dessus comprend des cotes présentées à la fois en format décimal et fractionnaire. Si les options décimales ne disposent pas d'un équivalent fractionnaire correspondant, nous nous réservons le droit d'appliquer les déductions selon la Règle 4 sur la base du tableau des cotes décimales.

5. Types de paris exotiques

Les paris exotiques s'appliquent exclusivement aux chevaux nommés. S'il y a un non-partant dans un pari combiné exotique, les paris impliquant ce non-partant seront annulés, tandis que les autres combinaisons resteront valides.

a) Prévisions **(Forecasts)**

Prévision ordonnée (Straight Forecast – SFC)

Un pari SFC vous permet de miser sur l'ordre d'arrivée exact du 1er et du 2e cheval dans une course.

Prévision inversée (Reverse Forecast – RFC)

Un pari RFC vous permet de miser sur les chevaux 1er et 2e, sans tenir compte de leur ordre d'arrivée. Ce pari équivaut à deux SFC séparés, un pour chaque ordre possible.

Prévision combinée (Combination Forecast – CFC)

Un pari CFC vous permet de choisir trois (3) chevaux ou plus dans une course. Pour que le pari soit gagnant, deux des chevaux sélectionnés doivent terminer 1er et 2e, dans n'importe quel ordre.

i) Les prévisions sont disponibles dans les courses comptant au moins trois (3) partants.
ii) Les paris de type forecast sont réglés selon le dividende SFC. Si aucun dividende SFC n'est disponible pour une raison quelconque, les paris seront annulés.

b) **Trio** ordonné **(Tricast)**

Trio ordonné simple (Straight Tricast – STC)

Un pari STC consiste à prédire l'ordre exact d'arrivée des 1er, 2e et 3e chevaux dans une course.

Trio ordonné combiné (Combination Tricast – CTC)

Un pari CTC consiste à sélectionner les chevaux qui finiront 1er, 2e et 3e, sans tenir compte de l'ordre exact.

i) Les paris de type Tricast ne sont disponibles que dans les courses pour lesquelles un dividende STC est déclaré, et seront réglés sur la base de ce dividende. En l'absence de dividende STC déclaré, les paris seront traités comme un SFC (prévision ordonnée) sur les chevaux sélectionnés pour les 1re et 2e places, en ignorant la 3e.

6. Marchés Gagnant, Each-way et Dérivés

a) Les règles sur l'égalité (Dead Heat) et les déductions selon la Règle 4 s'appliquent à tous les marchés Gagnant, Each-way et Dérivés.

i) Gagnant *(Win)*

Un pari « gagnant » correspond à une mise unique sur le cheval sélectionné, et sera gagnant uniquement si le cheval remporte la course.

ii) Each-*way*

Un pari « each-way » est composé de deux paris distincts : un pari « gagnant » et un pari « placé ».

- Les conditions standard pour les paris each-way, précisant les règles pour la partie « placé » du pari, sont décrites ci-dessous.
- Lorsque des places supplémentaires sont proposées, la fraction peut être modifiée de 1/4 à 1/5, à notre discrétion, et peut varier même après le placement du pari.
- Les conditions each-way dépendent du nombre réel de partants (au départ effectif de la course), et non du nombre de chevaux inscrits au moment du pari. Lorsque des places supplémentaires sont offertes, <L'Opérateur> se réserve le droit de retirer ces places supplémentaires à sa discrétion. Dans ce cas, les paris seront réglés selon les conditions standard ci-dessous.
- Conditions standard des paris each-way :

Courses à handicap :

2 à 4 partants = Gagnant uniquement

5 à 7 partants = 1/4 de la cote pour les places 1 et 2

8 à 11 partants = 1/5 de la cote pour les places 1, 2 et 3

12 à 15 partants = 1/4 de la cote pour les places 1, 2 et 3

16 partants ou plus = 1/4 de la cote pour les places 1, 2, 3 et 4

Courses sans handicap :

2 à 4 runners = Gagnant uniquement

5 à 7 runners = 1/4 de la cote pour les places 1 et 2

8 partants ou plus = 1/5 de la cote pour les places 1, 2 et 3

- Les paris each-way en « doubles », « triplés » ou « accumulateurs » sont réglés de manière à ce que la partie gagnante corresponde à tous les chevaux devant gagner, et la partie placée corresponde à tous les chevaux devant se placer.
- Par exemple, si vous placez un accumulateur each-way sur quatre chevaux, la partie gagnante du pari ne sera victorieuse que si les quatre chevaux gagnent. Si trois chevaux gagnent et que le quatrième se place, la partie gagnante de l'accumulateur each-way est considérée comme perdante, tandis que la partie placée est considérée comme gagnante.
- Les cotes pour la partie placée sont calculées en soustrayant 1 à la cote décimale (représentant la mise), puis en divisant le résultat par la fraction applicable, et en ajoutant 1. À titre d'exemple, si un cheval a une cote de 5/1 dans une course avec des conditions d'un cinquième (1/5), les cotes placées exprimées en décimal seraient 2.0. Dans cet exemple, le calcul serait : (6.0 - 1) / 5 + 1 = 2.0.
- Dans les cas où des non-partants réduisent la taille du champ de cinq chevaux ou plus à quatre ou moins, la partie placée du pari each-way sera considérée comme un pari gagnant uniquement, transformant ainsi le pari each-way de win-place en win-win.

iii) Each-way *your way*

- Comme pour tout marché each-way, le nombre de places dépend du nombre réel de partants, et non du nombre de places proposé au moment du placement du pari.
- Lorsque la taille du champ diminue au point de réduire le nombre de places standard pour les paris each-way, le nombre de places pour les paris « Each-way Your Way » sera également réduit. Cela signifie, par exemple, que le nombre de places sera réduit lorsque le champ passe de seize à quinze (pour les handicaps uniquement), de huit à sept ou de cinq à quatre.
- Les paris seront annulés si, après les retraits, le nombre de partants est égal au nombre de places prévues dans le pari.
- Ces paris sont limités uniquement aux paris simples each-way.
- Les déductions selon la Règle 4 sont déterminées en fonction des cotes du cheval retiré dans chaque marché correspondant.

iv) To place (Parier sur un cheval pour qu'il se place)

- Une fois qu'un pari « to place » (à ne pas confondre avec un pari each-way) est confirmé, le nombre de places reste inchangé, même si la taille du champ est modifiée par la suite. Cependant, si le nombre de partants diminue au point d'être égal ou inférieur au nombre de places initialement prévues, tous les paris seront annulés.
- En cas de non-partant, les paris « to place » sur les chevaux restants peuvent faire l'objet d'une déduction selon la Règle 4, sur la base du tableau suivant.
- Une ou plusieurs déductions peuvent être appliquées à un pari, avec une déduction maximale plafonnée à 90 %. Une concession est faite en exemptant toute déduction de 5 %.

Cotes décimales	Cotes fractionnaires	2 places	3 places	4 places
1.12 ou moins	1/9 ou moins	45%	30%	20%
1.13 – 1.19	1/8 – 2/11	40%	30%	20%
1.20 – 1.27	1/5 – 27/100	40%	25%	20%
1.28 – 1.33	7/25 – 33/100	35%	25%	20%
1.34 – 1.44	1/3 – 11/25	35%	25%	15%
1.45 – 1.57	4/9 – 11/20	30%	20%	15%
1.58 – 1.66	4/7 – 13/20	30%	20%	15%
1.67 – 1.83	4/6 – 41/50	25%	20%	15%
1.84 – 1.99	5/6 – 49/50	25%	15%	10%
2.00 – 2.24	Égalité – 6/5	20%	15%	10%
2.25 – 2.59	5/4 – 31/20	20%	15%	10%
2.60 – 2.79	8/5 – 7/4	15%	10%	10%
2.80 – 3.39	9/5 – 47/20	15%	10%	0%
3.40 – 4.19	12/5 – 3/1	10%	10%	0%
4.20 – 5.19	16/5 – 4/1	10%	0%	0%
5.20 et plus	21/5 et plus	0%	0%	0%

- Le tableau ci-dessus comprend des cotes présentées à la fois en format décimal et en format fractionnaire. Si les options décimales ne disposent pas d'un équivalent fractionnaire correspondant, nous nous réservons le droit d'appliquer les déductions selon la Règle 4 sur la base du tableau des cotes décimales.

v) Parier sans (Betting Without)

- Le règlement n'inclut pas les chevaux exclus dans chaque marché « betting without » correspondant.
- Les conditions each-way, conformément à la règle D.1.6.a.ii, sont déterminées en fonction du nombre réel de partants dans chaque marché « betting without ».
- Les déductions selon la Règle 4 sont calculées selon les cotes du cheval retiré dans le marché « betting without » concerné.
- En cas de non-partant laissant un seul cheval coté dans le marché « betting without », ou si aucun cheval ne termine la course (hors les chevaux exclus), tous les paris seront annulés.

vi) Insure-bet/Remboursement

Un pari insure-bet est un pari sur un cheval pour qu'il remporte la course, mais si le cheval termine deuxième (2e) ou troisième (3e) — selon les conditions du marché — la mise est remboursée.

- Si une course est réduite à quatre (4) partants ou moins, tous les paris seront annulés.

7. Marchés sur la distance (Distance Markets)

a) Le règlement de tous les paris sur la distance sera basé sur la distance « past the post » entre les 1er et 2e chevaux à l'arrivée, à condition que les chevaux et jockeys concernés aient bien effectué le parcours correct et respecté les poids réglementaires. Si un cheval est disqualifié pour l'une de ces raisons, il sera ignoré pour le règlement.

b) Les distances fournies par notre fournisseur de données seront utilisées pour le règlement.

c) Si la marge de victoire est inférieure à une longueur, les valeurs numériques suivantes seront appliquées.

Dead Heat (dh) = 0 longueur

Nez (nse) = 0.05 longueur

Courte tête (shd) = 0.1 longueur

Tête (hd) = 0.2 longueur

Cou (nk) = 0.3 longueur

Demi-longueur (1/2) = 0.5 longueur

Trois quarts (3/4) = 0.75 longueur

d) Le nombre maximal de longueurs par course est de douze (12) longueurs pour les courses de plat et de trente (30) longueurs pour les courses d'obstacles (National Hunt). Dans le cas d'un (1) seul cheval classé, la distance maximale sera utilisée pour le règlement.

i) Distance totale gagnante d'un meeting

Un pari sur la somme des distances victorieuses lors d'un meeting spécifique.

- Les courses arabes et les courses caritatives sont exclues du règlement, sauf indication contraire.
- En cas de walkover (un seul cheval participant) ou si aucun résultat officiel n'est déclaré (par exemple : aucun cheval ne prend le départ), les longueurs suivantes seront ajoutées au total : Cinq (5) longueurs pour les courses de plat et douze (12) longueurs pour les courses d'obstacles, y compris les National Hunt Flat races.
- Si un meeting comporte une ou plusieurs courses annulées, reportées ou déclarées nulles, tous les paris sur ce meeting seront annulés. Cependant, les paris déjà décidés avant l'annulation, le report ou l'invalidation seront réglés selon le résultat établi, s'il n'est plus possible qu'un autre résultat survienne.

ii) Distance gagnante d'une course

Un pari sur la distance de victoire dans une course spécifique.

- En cas de walkover (un seul cheval partant) ou si aucun résultat officiel n'est déclaré (par exemple : aucun cheval ne prend le départ), tous les paris sur ce marché seront annulés.

iii) Distance gagnante d'un cheval nommé

Un pari sur un cheval désigné pour qu'il remporte la course par une certaine distance.

- En cas de walkover, tous les paris sur ce marché seront annulés.

iv) Spécial handicap

- Chaque cheval se voit attribuer un handicap en longueurs. Le gagnant du marché est le concurrent qui, une fois le handicap appliqué au résultat de la course, aurait battu tous les autres.
- Les règles sur l'égalité (Dead Heat) et les déductions selon la Règle 4 peuvent s'appliquer.

8. Spéciaux

a) Les walkovers, les courses arabes et les courses caritatives sont exclues du règlement pour tous les marchés spéciaux, sauf indication contraire.

b) Lorsque le terme « placé » est mentionné dans l'offre de pari, les paris seront réglés conformément aux conditions standard des paris each-way et ne bénéficieront pas de places supplémentaires. De plus, ces paris seront soumis aux mêmes règles concernant les non-partants, telles que définies à la règle D.1.6.a.ii, sauf si des conditions alternatives spécifiques sont clairement indiquées.

i) *Duels*

- Le cheval qui obtient la meilleure position à l'arrivée parmi ceux listés dans le marché sera considéré comme vainqueur du duel.
- Les règles sur l'égalité (Dead Heat) peuvent s'appliquer.
- Si aucun des chevaux listés ne termine la course, tous les paris sur ce marché seront annulés.
- Si au moins un des chevaux listés est non-partant, tous les paris seront annulés.

ii) Spéciaux sur le favori

Un pari sur un nombre défini de favoris, avec des options de pari sur leur victoire ou leur placement lors d'un meeting donné. Pour le règlement des paris sur les spéciaux favoris, la définition du favori (cf. Règle D.1.1.n) est modifiée comme suit :

- En cas de favoris conjoints ou co-favoris, tous ces chevaux seront considérés comme le « favori » pour les besoins du règlement.
- Si une ou plusieurs courses n'ont pas lieu (peu importe la raison), les paris sur ce meeting seront annulés. Cependant, les paris déjà décidés avant l'annulation seront réglés selon le résultat établi, puisqu'aucun autre résultat ne serait alors possible.
- Les chevaux gagnants dans une égalité (Dead Heat) seront considérés comme gagnants à part entière pour le règlement.

iii) Accumulateurs spéciaux

Un pari placé sur des chevaux nommés pour qu'ils gagnent ou se placent dans les courses listées, selon les termes précisés.

- Si un des chevaux listés ne court pas, peu importe la raison, tous les paris seront annulés, sauf si les règles ante-post s'appliquent à un ou plusieurs chevaux listés.
- Les chevaux co-vainqueurs en cas d'égalité (Dead Heat) seront considérés comme des vainqueurs à part entière pour le règlement.

iv) Spéciaux jockey

Un pari sur un jockey nommé pour qu'il gagne ou se place, selon les conditions du marché, avec des montes prévues lors d'un meeting spécifique.

- Si le jockey ne monte pas lors du meeting en question, tous les paris seront annulés.
- Si le jockey manque une ou plusieurs de ses montes prévues, les résultats possibles seront pris en compte, et ceux non déterminables seront annulés.
- Les spéciaux jockey prennent en compte uniquement les montes prévues à l'avance. Toute monte supplémentaire obtenue par le jockey durant le meeting ne sera pas prise en compte pour le règlement.
- Les vainqueurs en Dead Heat sont considérés comme des gagnants à part entière pour le règlement.

v) Spéciaux entraîneur

Un pari sur un entraîneur nommé pour qu'il gagne ou se place, selon les conditions du marché, avec les chevaux sous sa licence lors d'un meeting spécifique.

- Si l'entraîneur n'a aucun partant dans le meeting concerné, les paris seront annulés.
- Si un entraîneur n'est plus représenté dans une ou plusieurs courses en raison de non-partants, de courses annulées, reportées ou déclarées nulles, les résultats déterminables seront pris en compte, les autres seront annulés.
- Les co-vainqueurs en cas d'égalité seront considérés comme gagnants à part entière.

9. En direct (In-running)

a) Les paris en direct sont à cote fixe uniquement et concernent uniquement les paris gagnants.
b) Un délai de validation peut être appliqué à notre discrétion.
c) Les paris seront annulés si la course n'est pas terminée ou si aucun résultat officiel n'est confirmé (voir Règle D.1.1.b).
d) Les paris placés après la fin de la course seront nuls.
e) Les règles sur l'égalité (Dead Heat) s'appliquent.

2. Lévriers

1. Règles générales sur les courses de lévriers

a) Sauf indication contraire, les paris sont placés sur les lévriers nommés, et non sur les numéros de trap (boxe).
b) Sauf indication contraire, tous les paris seront réglés sur la base du résultat officiellement confirmé.
c) Si les commissaires de course modifient le résultat officiel en raison d'une erreur initiale ou pour toute autre raison, le règlement des paris sera basé sur le résultat modifié. En cas de modification du résultat à une date ultérieure, en raison d'une disqualification ou pour toute autre raison, seul le résultat officiel confirmé par les commissaires sera pris en compte pour le règlement des paris.
d) Deux options de cotes sont disponibles : prendre les cotes au moment du placement du pari, appelées « cotes fixes » (FO), ou choisir le « prix de départ » (SP). Les cotes SP sont déterminées par les cotes au départ de la course, telles que fournies par notre fournisseur de données. En l'absence d'un retour SP, les dernières cotes disponibles pour les paris seront utilisées en remplacement. Si aucune cote FO ou SP n'est disponible pour une course de la part de notre fournisseur, tous les paris seront annulés. Les dividendes Tote ou pari mutuel ne sont pas pris en compte pour les SP. Les règlements des paris FO et SP peuvent être soumis à des ajustements pour égalité (Dead Heat) ou déductions selon la Règle 4. Voir la Règle D.2.3.
e) En cas d'annulation ou de report d'une course après confirmation du champ final, tous les paris seront annulés, sauf dans les cas mentionnés à la règle D.2.1.g.
f) En cas de report d'une course majeure ou d'un meeting, ce qui sera déterminé à notre discrétion, nous nous réservons le droit de confirmer que tous les paris placés après la confirmation du champ final resteront valides, à condition que :
- le champ final reste fermé à toute nouvelle entrée et
- le lieu demeure inchangé.

g) En cas de course déclarée « nulle » (no race), ou de tout autre incident nécessitant un nouveau départ le même jour que celui initialement prévu, tous les paris resteront valides et seront réglés en fonction du résultat de la course recourue. Si aucun nouveau départ n'a lieu le même jour, tous les paris seront annulés.
h) Le favori non nommé (fav) et le deuxième favori non nommé (2fav) sont désignés selon les critères suivants :
- Le lévrier ayant les cotes SP (prix de départ) les plus faibles est désigné comme le favori non nommé.
- En cas d'égalité entre deux lévriers ou plus avec les cotes SP les plus faibles, celui ayant le numéro de boxe (trap) le plus bas est considéré comme le favori non nommé.
- Le lévrier avec les deuxièmes cotes SP les plus faibles, ou le deuxième numéro de boxe le plus bas en cas d'égalité avec le favori non nommé, est reconnu comme le deuxième favori non nommé.
- Si un lévrier est retiré mais reste associé au favori non nommé en raison de l'absence d'un nouveau marché, il sera exclu du règlement.

2. Ante-Post/Courses futures

a) Un pari est considéré comme ante-post ou pari sur course future s'il est placé avant la confirmation du champ final.

b) Les paris ante-post seront annulés dans les cas suivants :

i) Si le lieu de la *course* est modifié.

ii) Si un non-partant est déclaré dans un marché marqué comme « remboursement si non-partant » (Non-Runner Money Back – NRMB).

c) Si une course est reportée ou recourue, les paris ante-post resteront valables, à condition que :

- La course ait lieu dans les 7 jours suivant sa date initiale.
- Les conditions de la course demeurent inchangées.
- Le lieu reste identique.
- Les engagements ne soient pas rouverts.

d) Si une course est annulée, déclarée nulle ou reportée sans respecter les conditions décrites à la Règle D.2.2.c, tous les paris ante-post seront annulés.

e) Dans le cas où une course ne se déroule pas comme prévu, nous nous réservons le droit de laisser le marché ante-post non réglé, en attendant des informations supplémentaires sur la reprogrammation de la course dans le délai spécifié par la Règle D.2.2.c.

f) Les déductions selon la Règle 4 ne s'appliquent pas aux marchés ante-post, mais la règle sur l'égalité (Dead Heat) s'applique, comme précisée à la <Section B, paragraphe 5.14>.

g) Les conditions each-way pour les marchés ante-post sont déterminées au moment du placement du pari et ne seront pas modifiées, même en cas de fluctuation du nombre de partants.

3. Règle 4/Déductions pour non-partants

Une déduction est appliquée pour compenser l'impact du retrait d'un lévrier dans une course spécifique.

a) La déduction selon la Règle 4 est calculée sur la base des cotes du ou des lévriers retirés au moment de leur suppression de nos marchés.

b) Une ou plusieurs déductions peuvent être imposées sur un pari, avec une déduction maximale limitée à 90 %. Une concession est faite en exemptant toute déduction de 5 %.

c) Les déductions selon la Règle 4 s'appliquent également au prix de départ (SP) d'un lévrier lorsqu'un retrait intervient juste avant la course et qu'il n'y a pas suffisamment de temps pour établir un nouveau marché.

d) Les déductions pour les paris gagnants et les paris each-way sont basées sur le tableau ci-dessous. Par exemple, si un pari est placé à une cote décimale de 13.0 (12/1) et qu'un autre concurrent est retiré à une cote décimale de 3.25 (9/4), une déduction de 30 % est appliquée. La cote décimale recalculée serait alors 9.40. La déduction peut être recalculée à l'aide de la formule suivante : (Cote moins 1) divisée par 100, multipliée par (100 moins la valeur de la déduction), puis ajouter 1. Dans cet exemple, le calcul serait (13.0 - 1) / 100 x 70 + 1 = 9.40.

Cote décimale	Cote fractionnaire	Déduction
1.12 ou moins	1/9 ou moins	90%
1.13 – 1.19	1/8 – 2/11	85%
1.20 – 1.27	1/5 – 27/100	80%
1.28 – 1.33	7/25 – 33/100	75%
1.34 – 1.44	1/3 – 11/25	70%
1.45 – 1.57	4/9 – 11/20	65%
1.58 – 1.66	4/7 – 13/20	60%
1.67 – 1.83	4/6 – 41/50	55%
1.84 – 1.99	5/6 – 49/50	50%
2.00 – 2.24	Égalité – 6/5	45%
2.25 – 2.59	5/4 – 31/20	40%
2.60 – 2.79	8/5 – 7/4	35%
2.80 – 3.39	9/5 – 47/20	30%

Cote décimale	Cote fractionnaire	Déduction
3.40 – 4.19	12/5 – 3/1	25%
4.20 – 5.49	16/5 – 22/5	20%
5.50 – 6.99	9/2 – 23/4	15%
7.00 – 10.99	6/1 – 19/2	10%
11.00 et plus	10/1 et plus	0%

e) Le tableau ci-dessus comprend des cotes présentées à la fois en format décimal et format fractionnaire. Si les options décimales ne disposent pas d'un équivalent fractionnaire correspondant, nous nous réservons le droit d'appliquer les déductions selon la Règle 4 sur la base du tableau des cotes décimales.

4. Types de paris exotiques

Les paris exotiques s'appliquent exclusivement aux lévriers nommés. En cas de non-partant dans un pari exotique combiné, les paris impliquant ce non-partant seront annulés, tandis que les autres paris de la combinaison resteront valides.

a) Prévision **(Forecasts)**

Prévision ordonnée (Straight Forecast – SFC)

Un SFC vous permet de parier sur l'ordre exact d'arrivée des 1er et 2e lévriers dans une course.

Prévision inversée (Reverse Forecast – RFC)

Un RFC vous permet de parier sur les lévriers qui termineront 1er et 2e, sans tenir compte de l'ordre d'arrivée. Ce pari équivaut à deux (2) paris SFC distincts, un (1) pour chaque combinaison possible.

Prévision combinée (Combination Forecast – CFC)

Un CFC vous permet de sélectionner trois (3) lévriers ou plus dans une course spécifique. Pour gagner le pari, il faut que deux (2) des lévriers choisis terminent 1er et 2e, dans n'importe quel ordre.

i) Les paris Forecast sont disponibles dans les courses comptant trois (3) partants ou plus.
ii) Les paris Forecast sont réglés conformément au dividende SFC. Si, pour quelque raison que ce soit, aucun dividende SFC n'est publié, les paris seront annulés.

b) **Trio** ordonné **(Tricast)**

Trio ordonné simple (Straight Tricast – STC)

Un STC est un pari sur l'ordre exact d'arrivée des lévriers classés premier (1er), deuxième (2e) et troisième (3e) dans une course.

Trio ordonné combine (Combination Tricast – CTC)

Un CTC est un pari sur les lévriers classés premier (1er), deuxième (2e) et troisième (3e) dans une course, sans tenir compte de l'ordre d'arrivée.

i) Les Tricasts sont applicables uniquement dans les courses où un dividende STC est déclaré, et sont réglés sur la base de ce dividende *STC*. En l'absence d'un dividende STC déclaré, les paris seront traités comme un SFC sur les sélections devant terminer 1er et 2e, la position du 3e étant ignorée.

5. Paris Gagnant, Each-way et Marchés Dérivés

a) Les règles sur l'égalité (Dead Heat) et les déductions selon la Règle 4 s'appliquent à tous les marchés gagnants, each-way et dérivés.

i) Gagnant *(Win)*

- Un pari « gagnant » correspond à une mise simple sur le lévrier sélectionné, et il ne sera considéré comme réussi que si le lévrier choisi remporte la course.

ii) *Each-way*

Un pari « each-way » comprend deux paris distincts : un pari « gagnant » et un pari « placé ». Tous les paris each-way ne sont pas éligibles au cash-out.

- Les conditions standard pour les paris each-way, définissant les règles de la partie « placé » du pari, sont détaillées ci-dessous.
- Lorsque des places supplémentaires sont proposées, la fraction peut être modifiée d'un quart (1/4) à un cinquième (1/5), à notre discrétion.
- Les conditions des paris each-way dépendent du nombre réel de partants, et non du nombre de concurrents au moment du placement du pari. Dans les courses où une place supplémentaire est offerte, <L'Opérateur> se réserve le droit de retirer les places supplémentaires à sa discrétion. Si les conditions améliorées sont retirées, les paris seront réglés selon les conditions standard ci-dessous.
- Conditions standard de placement pour les paris each-way.

  2 à 4 partants = Gagnant uniquement

  5 à 7 partants = 1/4 de la cote pour les places 1 et 2

  8 à 11 partants = 1/5 de la cote pour les places 1, 2, 3

- Les paris each-way de type « doubles », « triplés », « accumulateurs » sont réglés avec la partie gagnante correspondant à tous les lévriers qui gagnent, et la partie placée correspondant à tous les lévriers qui se placent.
- Par exemple, dans un accumulateur each-way à quatre lévriers, la partie gagnante du pari n'est gagnante que si les quatre lévriers remportent la course. Si trois gagnent et le quatrième est placé, la partie gagnante est perdue, tandis que la partie placée est gagnante.
- Les cotes de placement sont déterminées en soustrayant 1 (représentant la mise) à la cote décimale. Ce résultat est ensuite divisé par la fraction applicable, puis 1 est ajouté pour finaliser le calcul. À titre d'exemple, si un lévrier a une cote de 5/1 dans une course avec des conditions fractionnaires d'un quart (1/4), la cote placée, exprimée en cote décimale, serait 2,25. Dans cet exemple, le calcul serait (6,0 - 1) / 4 + 1 = 2,25.
- Si des non-partants réduisent le champ de cinq ou plus à quatre ou moins, la partie placée du pari each-way sera traitée comme un pari gagnant uniquement, transformant le pari each-way en gagnant-gagnant.

iii) *Each-way your way*

- Comme pour tout marché each-way, le nombre de places dépend du nombre réel de partants, et non du nombre de places disponibles au moment du placement.
- Si le nombre de partants diminue à un seuil réduisant les places each-way standards, alors les places pour les paris « Each-way your way » seront également réduites. Cela signifie que les places seront réduites si le champ passe, par exemple, de huit à sept, ou de cinq à quatre.
- Les paris seront annulés si le nombre de partants restants est égal au nombre de places couvert par le pari, après les retraits.
- Les paris sont limités aux mises simples each-way uniquement.

- Les déductions selon la Règle 4 sont déterminées par les cotes du lévrier retiré dans chaque marché concerné.

iv) Pari sur le placement (To place)

- Une fois un pari « to place » confirmé (à ne pas confondre avec un pari each-way), le nombre de places reste fixe, même si la taille du champ change ensuite. Cependant, si le nombre de partants diminue au point d'être égal ou inférieur au nombre de places prévues, les paris seront annulés.
- En cas de non-partant, les paris « to place » sur les lévriers restants peuvent faire l'objet d'une déduction selon la Règle 4, sur la base du tableau ci-dessous.
- Une ou plusieurs déductions peuvent être appliquées à un pari, avec une déduction maximale plafonnée à 90 %. Une concession est accordée pour toute déduction de 5 %.

Cote décimale	Cote fractionnaire	2 places	3 places
1.12 ou moins	1/9 ou moins	45%	30%
1.13 – 1.19	1/8 – 2/11	40%	30%
1.20 – 1.27	1/5 – 27/100	40%	25%
1.28 – 1.33	7/25 – 33/100	35%	25%
1.34 – 1.44	1/3 – 11/25	35%	25%
1.45 – 1.57	4/9 – 11/20	30%	20%
1.58 – 1.66	4/7 – 13/20	30%	20%
1.67 – 1.83	4/6 – 41/50	25%	20%
1.84 – 1.99	5/6 – 49/50	25%	15%
2.00 – 2.24	Égalité – 6/5	20%	15%
2.25 – 2.59	5/4 – 31/20	20%	15%
2.60 – 2.79	8/5 – 7/4	15%	10%
2.80 – 3.39	9/5 – 47/20	15%	10%
3.40 – 4.19	12/5 – 3/1	10%	10%
4.20 – 5.19	16/5 – 4/1	10%	0%
5.20 et plus	21/5 et plus	0%	0%

- Le tableau ci-dessus comprend des cotes présentées en formats décimal et fractionnaire. Si les cotes décimales ne disposent pas d'un équivalent fractionnaire correspondant, nous nous réservons le droit d'appliquer les déductions selon la Règle 4 sur la base du tableau des cotes décimales.

v) Paris sans (Betting without)

- Le règlement ne prend pas en compte les lévriers exclus dans chaque marché « betting without » correspondant.
- Les conditions each-way, conformément à la Règle D.2.5.a.ii, sont déterminées par le nombre de partants dans chaque marché « betting without ».
- Les déductions selon la Règle 4 sont calculées sur la base des cotes des lévriers retirés dans chaque marché « betting without » concerné.
- En cas de non-partant ne laissant qu'un (1) seul lévrier coté dans un marché « betting without », ou s'il n'y a aucun classé dans la course (hors lévriers exclus), tous les paris seront annulés.

vi) Insure-bet/remboursement

Un pari sur un lévrier pour remporter la course, mais si le lévrier termine deuxième (2e) ou troisième (3e) (selon le marché), la mise est remboursée.

- Si une course est réduite à quatre (4) partants ou moins, tous les paris seront annulés.

6. Marchés sur les distances

a) Le règlement de tous les paris sur les distances sera basé sur la distance « past the post » (à l'arrivée) entre le premier (1er) et le deuxième (2e) lévrier classé, à condition que les lévriers concernés aient parcouru correctement le circuit. Si un lévrier est disqualifié pour un motif spécifié, il sera exclu du règlement.

b) Les distances fournies par nos fournisseurs de données seront utilisées pour le règlement.

c) Si la marge de victoire est inférieure à une longueur, les valeurs numériques suivantes seront appliquées.

Dead Heat (dh) = 0 longueur

Nez (nse) = 0.05 longueur

Courte tête (shd) = 0.1 longueur

Tête (hd) = 0.2 longueur

Cou (nk) = 0.3 longueur

Demi-longueur (1/2) = 0.5 longueur

Trois quarts (3/4) = 0.75 longueur

d) Le nombre maximal de « longueurs » dans chaque course est de douze (12) longueurs. En cas d'un (1) seul lévrier classé, la distance maximale sera utilisée pour le règlement.

i) Distance totale gagnante d'un meeting

Un pari sur le nombre total de longueurs victorieuses lors d'un meeting spécifique et/ou sur un nombre déterminé de courses.

- Lorsqu'il est fait référence à des courses spécifiques, seules ces courses seront prises en compte pour le règlement. Les heures de course indiquent les heures de départ prévues et resteront valables même en cas de retard.
- En cas de course annulée, reportée ou déclarée nulle, deux (2) longueurs seront attribuées.
- Si un meeting comprend trois (3) courses ou plus, listées dans l'offre de pari correspondante, et que ces courses sont annulées, reportées ou déclarées nulles, tous les paris sur ce meeting seront annulés. Cependant, les paris déjà décidés avant l'annulation, le report ou la nullité des courses, et pour lesquels aucun autre résultat n'est possible, seront réglés selon le résultat déterminé.
- Sauf indication contraire, si un hippodrome organise plus d'un (1) meeting le même jour, l'offre de pari fera référence au prochain meeting ayant lieu après l'acceptation du pari.

ii) Distance gagnante d'une course

Un pari sur la marge de victoire dans une course spécifique.

- Si aucun résultat officiel n'est déclaré, tous les paris sur ce marché seront annulés.

iii) Distance gagnante

Un pari sur un lévrier pour remporter la course avec une marge de distance spécifique.

- Si aucun résultat officiel n'est déclaré, tous les paris sur ce marché seront annulés.

7. Spéciaux

a) Dans les cas où le terme « placé » est mentionné dans l'offre de pari, les paris seront réglés conformément aux conditions standard des paris each-way et ne seront pas soumis à des places

supplémentaires. De plus, ces paris seront soumis aux mêmes règles et dispositions concernant les non-partants, telles qu'énoncées dans la Règle D.2.5.a.ii, sauf si des conditions alternatives spécifiques sont stipulées.

i) *Duels*

- Le lévrier obtenant la meilleure position à l'arrivée parmi ceux listés dans le marché sera considéré comme le gagnant.
- Si aucun des lévriers listés ne termine la course, tous les paris sur ce marché seront annulés.
- Si au moins un (1) des lévriers listés est non-partant, tous les paris seront annulés.

ii) Trap Challenge

Un pari sur le numéro de boxe (trap) qui obtiendra le plus grand nombre de victoires lors d'un meeting listé et/ou sur un nombre spécifié de courses.

- Tous les paris restent valides, indépendamment des boxes vacantes, des remplaçants, ou des courses annulées, reportées ou déclarées nulles, à condition qu'au moins la moitié des courses spécifiées soient terminées avec un résultat officiel. Si ce critère n'est pas rempli, tous les paris seront annulés.
- Dans les offres de paris combinées sur les boxes, si l'un des meetings combinés est annulé, reporté ou ne respecte pas le nombre minimum de courses requis, les paris seront annulés.
- Lorsqu'il est fait référence à des courses spécifiques, seules ces courses seront prises en compte pour le règlement. Les heures de course indiquent l'heure de départ prévue et resteront valables même en cas de retard.
- En cas de Dead Heat (égalité) entre deux vainqueurs dans une course, chaque boxe se verra attribuer un demi-point. Ainsi, si deux traps gagnent à égalité une course, chacun recevra 0,5 point.
- Si le résultat final du marché trap challenge conduit à plusieurs gagnants, les règles sur l'égalité (Dead Heat) s'appliqueront.

iii) Spéciaux sur le favori

Un pari sur un nombre désigné de favoris, avec des options « gagnant » ou « placé », lors d'un meeting listé. Aux fins du règlement des paris sur les « favoris spéciaux », la définition d'un « favori » fournie à la Règle D.2.1.i est modifiée comme suit :

- En cas de favoris ex æquo ou co-favoris, tous ces lévriers seront pris en compte pour le règlement ;
- En cas de course(s) annulée(s), quelle qu'en soit la raison, tous les paris sur ce meeting seront annulés. Cependant, les paris déjà décidés avant la perturbation seront réglés selon le résultat déterminé, puisqu'aucun autre résultat ne serait possible dans ces cas-là ;
- Sauf indication contraire, si une piste organise plus d'un (1) meeting le même jour, l'offre de pari portera sur le prochain meeting qui se déroulera après l'acceptation du pari.
- Les vainqueurs en Dead Heat seront considérés comme gagnants à part entière aux fins du règlement.

iv) Accumulateurs spéciaux

Un pari placé sur les lévriers nommés pour qu'ils « gagnent » ou se « placent » dans les courses listées, selon le cas.

- En cas de non-participation d'un ou plusieurs lévriers listés, quelle qu'en soit la raison, tous les paris seront annulés, sauf si les règles ante-post s'appliquent à l'un des lévriers listés.

- Les vainqueurs en Dead Heat seront considérés comme des gagnants à part entière aux fins du règlement.

v) Spéciaux entraîneur

Un pari sur l'entraîneur nommé pour qu'il « gagne » ou se « place », selon le cas, avec des lévriers enregistrés sous sa licence lors d'un meeting spécifié.

- Si l'entraîneur n'a aucun partant lors du meeting spécifié, les paris seront annulés.
- Si un entraîneur n'est plus représenté dans une ou plusieurs courses en raison de non-partants, de courses annulées, reportées ou déclarées nulles, les résultats déjà déterminés seront honorés, tandis que les résultats impossibles à déterminer seront annulés.
- Sauf indication contraire, si une piste organise plus d'un (1) meeting le même jour, l'offre de pari fera référence au prochain meeting se déroulant après l'acceptation du pari.
- Les vainqueurs en Dead Heat seront considérés comme des gagnants à part entière aux fins du règlement.

E. eSports

Table des Matières

Section 1 - Modalités de l'accord

a. Introduction	b. Règles générales du règlement des résultats

Section 2 - Règles spécifique au Jeu/Genre

a. FPS	b. MOBA
c. Jeux de combats	d. Battle Royale
e. RTS	f. Jeux de cartes
g. Esports Football & Rocket League	h. Esports Basketball

Section 1 - Modalités de l'accord

A. Introduction

1. Scooore se réserve le droit d'inclure et de traiter comme eSports, les soumissions portant sur des évènements liés à des jeux ne figurant pas dans la clause susmentionnée et qui correspondent raisonnablement à ladite description. Les itérations antérieures ou futures de jeux faisant partie de la même série seront traitées selon les règles relatives à ce jeu en particulier telles qu'elles sont présentes dans ces Conditions générales, indépendamment de toute numérotation et/ou dénomination différente. Dans l'éventualité où un jeu, un évènement et/ou une soumission en relation avec celui-ci ne sont pas spécifiquement listés dans ces Conditions générales, le règlement de ces soumissions sera basé sur les principes généraux établis dans les Conditions générales.
2. En plaçant un pari avec Scooore, le titulaire du compte convient avoir lu, compris et qu'il adhérera aux Conditions générales présentes dans cette section ainsi qu'aux autres Conditions générales régissant l'utilisation du site Web de Scooore.
3. Sauf indication contraire dans cette section, les règles présentes dans les Conditions générales de Scooore s'appliquent. En cas d'ambiguïté, la priorité sera fixée dans l'ordre suivant :

    i. Les règles et les conditions publiées conjointement à une soumission et/une campagne ;

    ii. Règles spécifiques des jeux eSports (le cas échéant) ;

    iii. Règles spécifiques au genre eSports ;

    iv. Règles générales du règlement du résultat eSports ;

    v. Conditions générales de Scooore.

4. Si aucun des éléments ci-dessus n'offre une solution adéquate, Scooore se réserve le droit, à sa propre convenance, de régler les soumissions sur une base individuelle d'équité, en tentant généralement de respecter les normes, coutumes et définitions de pari acceptées.

B. Règles générales du règlement des résultats

1. Lors du règlement des résultats, Scooore fera tout son possible pour obtenir des informations de première main (pendant ou exactement après la fin de l'évènement) de la part de l'instance dirigeante via la diffusion du jeu et les éventuels compteurs, l'interface du jeu (API) et le site officiel. Si ces informations sont conflictuelles, contestées et/ou omises d'un visionnement de première main ainsi que de sources officielles et/ou si les informations incluses dans les sources précédentes contiennent une erreur, le règlement de la soumission de pari se basera sur d'autres sources publiques.
2. Le règlement des paris n'inclura aucun changement découlant de et/ou attribuable à, sans toutefois s'y limiter : des disqualifications, des pénalisations, des protestations, des résultats devant la justice et/ou des changements successifs au résultat officiel après la fin de l'évènement et l'annonce d'un résultat, même de manière préliminaire. Pour les paris concernant des compétitions qui se déroulent sur plus d'une manche/étape (p. ex. : les paris sur des tournois), seules les modifications affectant les paris dont le règlement n'a pas

encore été décidé seront prises en considération. L'exemple suivant est fourni en tant que ligne directrice générale sur la façon dont ces paris seraient traités dans des situations comparables : un pari sur une équipe qui atteindrait les demi-finales d'un tournoi sera considéré comme acquis une fois que l'instance dirigeante l'aura considéré comme tel même si la même équipe est disqualifiée du tournoi à une phase ultérieure pour quelque raison que ce soit.

3. Bien que toutes les précautions systématiques aient été mises en place afin de représenter l'interprétation la plus fidèle de l'évènement tel que prévu par l'instance dirigeante, toute référence à l'ordre dans lequel les participants sont présentés, aux sites, etc. doit être considérée à titre d'information seulement. Le changement de participants à domicile/à l'extérieur ainsi que les sites précédemment annoncés ne seront pas considérés comme des motifs valables pour l'annulation des paris placés.

4. Avant ou pendant un évènement/match, Scooore peut décider de montrer les scores, les compteurs et autres statistiques relatives à la soumission, actuels et passés. Il est entendu que Scooore fournit de telles données uniquement à des fins d'information et ne reconnaît ni n'accepte aucune responsabilité quant à l'exactitude de ces données. Toutes les données présentées à cet égard doivent être traitées comme non officielles et toute inexactitude ne sera pas considérée comme un motif valable pour l'annulation des paris placés.

5. Si le nom d'un participant/évènement/jeu est mal orthographié et/ou s'il a changé, les paris resteront valables, étant donné qu'il est suffisamment clair et peut être vérifié par des sources fiables que l'objet sur lequel le pari a été placé est le même que le participant/évènement/jeu prévu.

6. Le délai (temps de fin) indiqué sur le site Web doit être considéré à des fins informatives uniquement. Scooore se réserve le droit, à sa propre convenance, de suspendre, partiellement ou entièrement, l'activité de pari à tout moment, lorsqu'il le juge nécessaire.

7. Scooore se réserve le droit, à sa seule et unique discrétion, d'annuler des paris dans l'une des éventuelles situations suivantes :

    i. Scooore est confronté à des délais de réception des flux de données/d'images de l'un(e) de ses sources/fournisseurs, ce qui a pour effet que Scooore présente des cotes ne reflétant pas l'état actuel du pari ;

    ii. il est raisonnablement évident que des paris ont été placés à partir de comptes qui ont accès à des flux de données/d'images non accessibles à ce moment-là à Scooore ;

    iii. des paris ont été placés après que tout participant ait acquis un avantage suffisant pour modifier les cotes d'une soumission quelconque, même simplement en théorie, sans que lesdites cotes aient été ajustées pour refléter l'état actuel du pari.

8. Si un match commence à un horaire différent de celui indiqué sur le site Web, cela ne sera pas considéré comme un motif valable d'annulation des paris, étant entendu que le même match sera le prochain match qui aura lieu pour les deux équipes dans le même tournoi, et qu'il est valable pour la manche/étape initialement prévue.

9. Sauf indication contraire, chaque fois que l'association organisatrice jugera utile d'inclure les manches/prolongations supplémentaires, le(s) match(s) de qualification ou les séries de matchs nécessaires afin de déterminer tout classement et/ou résultat de match, Scooore prendra en compte les résultats découlant des matchs/manches/prolongations ajoutés aux fins du règlement des paris faisant référence au match/classement.

10. Toutes les soumissions de paris associées à des matchs, ou parties de ceux-ci, qui n'ont pas du tout lieu ou qui bénéficient d'un résultat par forfait seront déclarées nulles. Aux fins de règlement, une action dans un match (ou une partie de celui-ci) est considérée comme

ayant eu lieu lorsque l'horloge de jeu a démarré ou lorsqu'un participant effectue une action en jeu liée au match (ou à une partie de celui-ci), selon ce qui se produit en premier.

11. Si les soumissions relatives à des matchs, ou à des parties de ceux-ci, sont abandonnées pour quelque raison que ce soit et qu'aucun résultat n'est déclaré par l'organisation officielle dans les 12 heures suivant le début du match, les mises seront remboursées sur les soumissions de pari dont le résultat n'a pas encore été déterminé. Toutes les soumissions de pari décidées avant l'abandon et qui ne peuvent aucunement être changées, peu importe les évènements futurs, seront réglées en fonction du résultat décidé.

12. Pour toutes les offres Cotes de match, Résultat de séries et Équipe se qualifiant, la première décision officielle sur le résultat de l'offre émise par l'instance dirigeante dans les 12 heures suivant la fin/l'abandon du match sera le facteur décisif pour le règlement des paris, y compris, mais sans s'y limiter, toutes décisions entraînant des disqualifications, des retraits, des concessions, etc., qui sera pris en compte aux fins de règlement. Si l'offre se termine par un résultat nul, ledit résultat n'ayant pas été disponible comme résultat possible à des fins de pari, les mises seront remboursées.

13. S'il est décidé qu'une rencontre abandonnée (ou une partie de celle-ci) doit être reprise dans les 12 heures suivant l'horaire initial de début, tous les paris placés sur le match initial seront maintenus et seront réglés suivant les résultats découlant du jeu repris.

14. S'il est décidé qu'une rencontre abandonnée (ou une partie de celle-ci) doit être reprise depuis le début dans les 12 heures suivant l'horaire initial de début, tous les paris placés sur le match initial qui ne pouvaient pas être réglés suivant les résultats découlant du jeu avant l'abandon, seront déclarés nuls.

15. Sauf indication contraire dans le règlement spécifique au sport ou conjointement avec la soumission de paris, les évènements spécifiques faisant partie de tournois/compétitions qui ne sont pas tenus, qui sont reportés et/ou reprogrammés à une heure/date dépassant 12 heures à partir de la dernière heure prévue par l'instance dirigeante en raison de conflits d'horaires, de problèmes techniques ou de scénarios similaires, seront déclarés nuls avec les exceptions suivantes dans lesquelles les paris resteront valables :

    a. évènements dont l'heure de début n'a pas encore été officiellement confirmée par l'instance dirigeante au moment du placement du pari ;
    b. évènements décalés en raison de conflits d'horaires mais qui restent programmés pour être joués au cours de la même journée de match/semaine de match/tour (selon le cas) et dont le changement ne modifie pas l'ordre des rencontres officielles pour aucun des participants de la soumission ;
    c. évènements dont les heures de début sont anticipées (avancées) mais qui restent programmés pour être joués le même jour de match/semaine de match/tour (selon le cas) et, sans préjudice de la prise de paris retardée et des occurrences similaires telles que définies à la <Section A, paragraphe 5.4>, dont le changement ne modifie pas l'ordre des rencontres officielles pour aucun des participants à la soumission.

16. Dans l'éventualité où l'un ou l'autre des participants est impliqué dans un match du même tournoi avec un adversaire différent entre le moment de l'abandon et la reprise du match initial, tous les paris en attente sur le match initial seront déclarés nuls indépendamment des résultats obtenus pendant la reprise du match.

17. Les soumissions se référant aux résultats d'un tournoi et/ou aux matchs/évènements programmés sur une période de 2 jours ou plus resteront valables à condition que ledit évènement soit considéré comme terminé et qu'un résultat officiel soit annoncé par l'organisation officielle dans l'année spécifiée, indépendamment de la participation actuelle/future (ou absence de celle-ci) de tout participant inscrit et/ou annoncé précédemment, sauf indication contraire.

18. Dans le cas de matchs qui ne se sont pas terminés avant leur conclusion naturelle et lorsqu'un résultat est émis par une décision de l'association pas plus de 36 heures après le début de l'évènement sans que le jeu ait continué après l'abandon, Scooore utilisera la décision émise comme résultat officiel pour les soumissions détaillant le résultat du match et/ou de la progression du tournoi (p. ex. : les cotes du match et le participant progressant au tour suivant) étant donné que la décision émise ne change pas le résultat desdites soumissions de pari au moment de l'abandon. Dans ce cas, les mises seront remboursées. (P. ex. : l'Équipe A mène 2 Cartes à rien dans un match aux meilleures des 5 Cartes et l'Équipe B s'incline : l'Association déclare l'Équipe A vainqueur du match = le pari est maintenu. Parallèlement, si le même match aux meilleures des 5 Cartes est abandonné sur un score de 1-1 et que l'Association déclare une des deux équipes comme vainqueur, le pari est considéré comme nul). Toutes les autres soumissions seront déclarées nulles sauf en ce qui concerne celles dont le résultat a été décidé avant l'abandon et qui ne peuvent pas être changées indépendamment des évènements futurs, lesquelles seront réglées conformément au résultat décidé.

19. Le règlement des soumissions de paris liées à des compteurs (p. ex. : Total de Kills) et toute autre soumission relative à une terminologie spécifique seront décidés conformément à la définition avec laquelle l'instance dirigeante officielle émet lesdites statistiques. À moins qu'il n'existe une preuve non contradictoire, Scooore ne reconnaîtra aucune plainte qui provient d'une interprétation personnelle de tels termes.

20. Lors du placement de paris « Vainqueur compétition » ou « Placé », aucune mise ne sera remboursée sur les participants/dénouements qui ne prennent pas part, qui sont disqualifiés ou qui se retirent d'un évènement (avant et pendant) pour quelque raison que ce soit, à moins d'une indication contraire.

21. Les soumissions se référant à la performance d'un seul participant lors d'un évènement ou d'une période spécifique (comme la progression dans le tournoi de l'Équipe X) exigent que le participant indiqué joue un rôle actif dans au moins une phase ultérieure de l'évènement ou de la période applicable une fois le pari placé et/ou accepté.

22. Aucun remboursement de pari ne s'appliquera, même si la victoire à un match/un évènement est un participant/un dénouement qui n'a pas été indiqué à des fins de pari. Sur toutes les soumissions de pari, le titulaire de compte a la possibilité de demander un prix sur un participant/dénouement non pris en compte. Scooore se réserve le droit, à sa propre convenance, de décliner de telles demandes.

23. Les soumissions qui font se confronter les performances de deux participants ou plus au cours d'une compétition/sur une période donnée seront uniquement réglées en fonction du résultat des participants indiqués, sans prendre en compte les autres participants de la même compétition/du même évènement.

24. Si un participant est disqualifié/suspendu/exclus de la participation à une phase ultérieure d'un évènement/d'une compétition pour quelque raison que ce soit, ainsi que dans les cas de retrait volontaire, il sera estimé que la disqualification aura eu lieu au moment de l'annonce officielle. Aucune altération ne sera apportée aux résultats précédents, même lors d'une modification suite auxdites actions.

25. Lors d'un pari « Vainqueur compétition » ou « Placé », si deux participants ou plus étaient considérés comme ayant obtenu le même résultat et que l'association organisatrice ne distinguait pas dans son classement la règle de l'ex æquo comme spécifiée dans les Conditions générales de Scooore sur les Paris sportifs <Section B, paragraphe 5.14> s'appliquerait.

26. Scooore remboursera les mises sur les soumissions comparant les réussites/performances de deux participants pendant une période donnée (p. ex. : Meilleure place finale dans le tournoi, Vainqueur du match, Vainqueur de la Carte X) si l'une des situations suivantes s'applique :

i. Aucune cote n’a été soumise pour un résultat « match nul » et aucune procédure/prolongation/manche supplémentaire permettant de dénouer des égalités n’est utilisée par l’association organisatrice pour solutionner un match/une soumission ou pour classer les participants qui ont obtenu le même résultat ;

ii. Aucun des participants répertoriés ne joue de rôle supplémentaire dans une phase ultérieure de l’évènement/du rôle relatif à celle-ci une fois que le pari a été placé et/ou accepté ;

iii. Aucun des participants répertoriés n’est inclus dans le classement applicable ;

iv. Aucun des participants répertoriés n’est considéré comme ayant atteint l’exigence spécifiée après que le pari a été placé et/ou accepté et aucune cote pour un tel résultat n’a été soumise.

27. Les soumissions comparant les réussites/performances de trois participants seront traitées comme détaillé dans la clause ci-dessus, à l’exception du cas où deux participants ou plus partagent la position finale applicable. Dans ce cas, la règle de l’ex æquo telle que spécifiée dans les Conditions générales de Scooore sur les Paris sportifs <Section B, paragraphe 5.14> s’applique.

28. Les règles sur les paris « Vainqueur compétition » ou « Placé » s’appliquent sur les soumissions comparant les réussites/performances de quatre participants ou plus, à l’exception des soumissions spécifiquement répertoriées comme « Pari de groupe ». Dans de tels cas, les mises sont remboursées si au moins un des participants répertoriés ne participe plus activement pour quelque raison que ce soit après que le pari a été placé et/ou accepté.

29. Sauf si le résultat de la soumission a déjà été déterminé avant que tout changement ne soit annoncé, les paris se référant à une course pour un évènement particulier/aux totaux d’une occurrence en particulier (p. ex. : Premier participant à gagner X manches, Plus de/Moins de X cartes jouées) ou aux marges/différences de l’occurrence terminée entre les participants (p. ex. : Handicap de la Carte, Score exact de la Carte dans le match) seront déclarés nuls si le format du match est entièrement changé de manière à modifier le compteur de ces occurrences et leurs cotes respectives, y compris, mais sans s’y limiter, les cas où le nombre de Cartes programmées passe d’un nombre impair de cartes programmées précédemment annoncées (p. ex. : Meilleur des 1/3/5) à un nombre pair de cartes programmées (p. ex. : Meilleur des 2/4/6) et vice-versa. Les paris seront valides et seront réglés conformément aux soumissions lorsque la modification annoncée n’est pas pertinente (p. ex. : les cotes de match resteront valides si le nombre de Cartes programmées passe de 3 Cartes précédemment annoncées à 5 Cartes), ou que le résultat de la soumission a déjà été déterminé avant que toute modification soit annoncée. L’exemple suivant est fourni en tant que ligne directrice générale sur la façon dont ces paris seraient traités dans des situations comparables : un pari sur « Gagne la 1ère Carte » reste valide si un match passe de 3 à 5 Cartes mais un pari sur Plus de/Moins de X Cartes au total dans le match serait considéré comme nul lors d’un scénario similaire.

30. Si Scooore soumet des cotes et des lignes de façon erronée sur la base d’un nombre de Cartes/Parties/Manches différent du nombre programmé desdites instances, les soumissions se référant à une course pour un évènement particulier/aux totaux d’une occurrence en particulier (p. ex. : Premier participant à gagner X manches, Plus de/Moins de X cartes jouées) ou aux marges/différences de l’occurrence terminée entre les participants (p. ex. : Handicap de la Carte, Score exact de la Carte dans le match) seront déclarées nulles si le format du match est complètement différent de manière à modifier le compteur de ces occurrences et leurs cotes respectives, y compris, mais sans s’y limiter, les cas où le nombre de Cartes programmées est calculé d’après un nombre impair de cartes programmées (p. ex. : Meilleur des 1/3/5) lorsque le match est programmé pour un nombre pair de cartes programmées (p. ex. : Meilleur des 2/4/6) et vice-versa. Les paris seront

valides et seront réglés conformément aux soumissions lorsque la disparité n'est pas pertinente (p. ex. : les cotes de match resteront valides si le nombre annoncé de Cartes programmées est de 3 au lieu des 5 Cartes stipulées), ou que le résultat de la soumission a déjà été déterminé avant que toute modification soit annoncée. L'exemple suivant est fourni en tant que ligne directrice générale sur la façon dont ces paris seraient traités dans des situations comparables : un pari sur « Gagne la 1ère Carte » reste valide si un match est répertorié comme 3 au lieu de 5 Cartes, mais un pari sur Plus de/Moins de X Cartes au total dans le match serait considéré comme nul lors d'un scénario similaire.

31. Lors d'évènements spécifiques, il est possible que Scooore décide, à sa seule et unique discrétion, de soumettre à des fins de paris une sélection moindre de participants qui pourrait inclure des options de pari telles que « Tout autre », « Le champ » ou similaire. Cette option inclut tous les participants qui ne font pas partie de la liste sauf ceux mentionnés spécifiquement comme disponibles. Scooore se réserve le droit de répertorier/spécifier plus de participants plus tard. Si ces participants nouvellement désignés deviennent le résultat gagnant, ils seront considérés comme n'ayant pas été inscrits sur la liste jusqu'au moment où ils ont été effectivement présentés sur la liste et réglés en conséquence.

32. Les soumissions se référant spécifiquement à la performance d'un participant lors d'un évènement ou d'une période en particulier (p. ex. : Équipe X vs Le champ ou Vainqueur sans l'Équipe X) seront considérées comme nulles si les participants mentionnés n'arrivent pas à jouer un rôle actif dans au moins une phase ultérieure de l'évènement ou de la période applicable une fois le pari placé et/ou accepté.

33. Si un match commence avec un nombre de joueurs différent de celui inclus dans le règlement de l'évènement (p. ex. : une des équipes débute un match avec seulement 4 joueurs au lieu des 5 joueurs programmés), tous les paris seront déterminés comme nuls. Dans le cas où l'une des équipes perd momentanément et/ou définitivement pendant le match un nombre quelconque de joueurs, après le début du match avec le nombre stipulé de participants selon le règlement de l'évènement, les paris resteront valides.

34. Les paris sur les matchs/évènements où figurent des participants qui utilisent un pseudo différent/incorrect ou qui utilisent un « compte schtroumpf » resteront valides, à condition qu'il ne devienne pas raisonnablement évident que le participant utilisant ce pseudo en particulier ne soit pas celui escompté. Dans ces cas, les paris seront déclarés nuls.

35. Les paris sur une équipe sont considérés comme valides indépendamment des individus utilisés comme participants par ladite équipe. Si l'association organisatrice estime qu'il est permis à une équipe de jouer avec un participant « stand-in » ou un joueur de remplacement, tous les paris seront considérés comme ayant un résultat officiel.

36. Toute forme de qualification avant le tournoi principal (le cas échéant) est considérée comme étant une partie valide de cette compétition. Ainsi tout participant qui est éliminé lors de la phase de qualification sera considéré comme perdant par rapport aux personnes préqualifiées ou ayant réussi la phase de qualification.

37. Dans le cas de paris où il est fait référence à des périodes, elles doivent être interprétées de la manière suivante : « Dans les 30 premières minutes » inclura tout ce qui a lieu jusqu'à 0 heure 29 minutes et 59 secondes ; « Entre 10 à 20 minutes » inclura tout ce qui se produit entre 10 minutes et 0 seconde et 19 minutes et 59 secondes.

38. Tous les paris faisant référence à la durée représentent le temps réel passé sur la carte/manche/évènement, selon le cas. Par exemple, un pari sur Plus de 30,5 minutes sur une Carte sera réglé comme Terminé une fois que les 30 minutes et demie se sont passées sur la carte spécifiée.

39. Toute référence à la catégorie « Gagnant » et/ou « Supérieure » restera valide même si les Cartes et/ou d’autres avantages sont attribués à tout participant via les règles de l’évènement.

40. Les avantages accordés par le biais de la structure de l’évènement seront pris en compte à des fins de règlement, sauf indication contraire. Néanmoins, toute référence à des index spécifiques de Cartes, Jeux, etc. comme présentés sur site doit toujours être considérée comme pertinente pour la phase du match en cours. Exemple : dans un match au meilleur des 3 Cartes où l’équipe A commence avec un avantage de 1 Carte, toute soumission liée à la Carte 1 se référera aux résultats émanant de la deuxième Carte du match, c’est-à-dire la première Carte à être réellement jouée.

Section 2 - Règles spécifique au Jeu/Genre

A. FPS

Les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux qui sont classés comme étant du genre FPS (First Person Shooter). Cela inclut, mais sans s'y limiter, Call of Duty, Counterstrike, Overwatch, Quake, Valorant et Rainbow Six. Dans les cas où des règles spécifiques à un jeu qui est aussi généralement considéré comme faisant partie du même genre sont indiquées séparément, elles compléteront et remplaceront (le cas échéant) les règles spécifiques au genre. Scooore se réserve le droit d'appliquer les règles de règlement de ce genre à tous les jeux non indiqués ci-dessus qui sont généralement reconnus comme appartenant à ce genre.

1. Si des Prolongations/Cartes supplémentaires/manches supplémentaires sont nécessaires pour décider du résultat du match (ou d'une partie de celui-ci), et sauf indication contraire dans la soumission, les résultats découlant du temps additionnel seront pris en compte à des fins de règlement.

   Toutefois, cela ne s'applique pas aux soumissions de Score exact.

2. Pour Cotes de match, Résultat de séries, Total de cartes et Handicaps carte, la première carte programmée doit débuter pour que les paris soient valides, à l'exception de toutes les cartes attribuées via les règles de l'évènement aux participants provenant des catégories « Vainqueurs » et/ou « Supérieurs ».

   Dans de tels cas, lesdites Cartes seront prises en considération à des fins de règlement.

3. Pour Total de cartes, Handicap carte, Score exact, Durée, Carte X, Premier X/Premier à X, Ace, Kills/Kill-streak et Kills du joueur, toutes les parties de la carte/des cartes programmées doivent être terminées pour que les paris soient valides. Si un évènement est abandonné avant la fin naturelle, les paris sur « Plus de/Moins de » sur Total de cartes et sur Handicaps match seront réglés normalement si un résultat répondant à ces soumissions de paris a été atteint, sinon ils seront déclarés nuls.

4. Pour Score exact, toutes les Cartes régulièrement programmées doivent être terminées pour que les paris soient valides.

5. Pour Durée, le règlement des paris se référant à la durée inclura également le temps nécessaire pour terminer toute prolongation/Cartes supplémentaires nécessaires pour terminer le match (ou une partie de celui-ci) auquel la soumission fait référence.

   Toute Carte attribuée via les règles de l'évènement aux participants provenant des catégories « Vainqueurs » et/ou « Supérieurs » sera considérée comme « 0 » (zéro) minute à des fins de règlement.

6. Pour Carte X, la carte indiquée doit être terminée pour que les paris soient valides.

7. Pour Premier X/Premier à X, la soumission de pari fait référence au premier participant à être crédité comme ayant accompli/atteint le montant indiqué d'une occurrence prédéfinie. À moins qu'un résultat d'égalité (aucune équipe) n'ait été soumis, si aucun des participants n'atteint le montant indiqué, les mises seront remboursées.

8. Pour Ace, la soumission de pari se rapporte au fait de savoir si un seul participant est crédité comme ayant tué à lui seul toute l'équipe adverse à n'importe quelle manche du match, ou une partie de celle-ci, tel que spécifié dans la soumission.

9. Pour Kills du joueur, les soumissions de pari liées aux compteurs (p. ex. : Total de Kills) et toute autre soumission liée à une terminologie spécifique seront décidées en fonction de la

définition avec laquelle l'instance dirigeante officielle publie lesdites statistiques. À moins qu'il existe une preuve non contradictoire, Scooore ne reconnaîtra aucune plainte qui provient d'une interprétation personnelle de tels termes.

Counterstrike /Valorant

10. Pour Handicap manche et Total de manches dans Counterstrike, toutes les manches programmées doivent être terminées pour que les paris soient valides, incluant tout tour supplémentaire en raison de prolongations, si celles-ci doivent être disputées dans le match.

    Si le match est abandonné avant sa fin naturelle (indépendamment de toute décision éventuelle de l'instance dirigeante), les paris seront déclarés nuls, à moins que la ligne Plus de/Moins de ou Handicap manche sur laquelle le pari a été placé ait déjà été dépassée au moment de l'abandon du match.

    Dans ce cas, les paris seront réglés en fonction des résultats obtenus avant l'abandon du match.

11. Pour Total de manches dans Counterstrike, toute Carte attribuée via les règles de l'évènement aux participants provenant de la catégorie « Vainqueurs » sera considérée comme « 0 » (zéro) manche à des fins de règlement.

12. Pour les soumissions Manche X dans Counterstrike, la manche indiquée doit être terminée pour que les paris soient valides.

13. Pour les soumissions Kills dans Counterstrike, le règlement inclura tous les meurtres survenus après l'explosion ou le désamorçage d'une bombe entre les manches.

B. MOBA

Les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux qui sont classés comme étant du genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Cela inclut, mais sans s'y limiter, DOTA 2, King of Glory, League of Legends, Wild Rift, Mobile Legends, Smite et Vainglory. Dans les cas où des règles spécifiques à un jeu qui est aussi généralement considéré comme faisant partie du même genre sont indiquées séparément, elles compléteront et remplaceront (le cas échéant) les règles spécifiques au genre. Scooore se réserve le droit d'appliquer les règles de règlement de ce genre à tous les jeux non indiqués ci-dessus qui sont généralement reconnus comme appartenant à ce genre.

1. Pour Cotes de match, Résultat de séries, Total de cartes et Handicaps carte, la première carte programmée doit débuter pour que les paris soient valides, à l'exception de toutes les cartes attribuées via les règles de l'évènement aux participants provenant des catégories « Vainqueurs » et/ou « Supérieurs ».

   Dans de tels cas, lesdites Cartes seront prises en considération à des fins de règlement.

2. Pour les soumissions Total de cartes, Handicap carte, Score exact et Carte X, toutes les parties de la carte/des cartes programmées doivent être terminées pour que les paris soient valides. Si un évènement est abandonné avant la fin naturelle, les paris sur « Plus de/Moins de » sur Total de cartes et sur Handicaps match seront réglés normalement si un résultat répondant à ces soumissions de paris a été atteint, sinon ils seront déclarés nuls.

3. Pour les soumissions Durée, Premier X/Premier à X et Kills/Kill-streak, toutes les parties du match auxquelles l'offre se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, à

moins que le résultat n'ait déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et que la poursuite du jeu ne puisse pas produire un résultat différent.

Toute Carte attribuée via les règles de l'évènement aux participants provenant de la catégorie « Vainqueurs » sera considérée comme « 0 » (zéro) minute à des fins de règlement pour les soumissions Durée.

4. Les soumissions Premier X/Premier à X font référence au premier participant à être crédité comme ayant accompli/atteint le montant indiqué d'une occurrence prédéfinie.

   À moins qu'un résultat d'égalité (aucune équipe) n'ait été soumis, si aucun des participants n'atteint le montant indiqué, les mises seront remboursées.

5. Soumissions Kills/Kill-streak : tous les paris relatifs aux Kills/Kill-streak ne prendront en compte que les tués infligés par les participants adverses, le cas échéant.

   Les tués infligés par autre chose non contrôlé par les participants adverses ne compteront pas à des fins de règlement.

6. Occurrences du jeu, objets et PNJ. À des fins de règlement, les soumissions liées aux objets suivants, occurrences du jeu et PNJ requièrent que toutes les parties du match auquel la soumission se réfère soient terminées pour que les paris soient valides, à moins que le résultat ait déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et que toute poursuite du jeu ne puisse engendrer un résultat différent.

   - Objectifs
   - Atteindre le plafond de niveau

   Tous les paris relatifs aux objectifs se réfèrent uniquement aux objectifs spécifiques de la carte. Remporter la carte en cours ne sera pas considéré comme un objectif à des fins de règlement.

   À moins qu'un résultat d'égalité (aucune équipe) n'ait été soumis, si aucun des participants n'atteint le montant indiqué, les mises seront remboursées.

   Scooore se réserve le droit d'inclure à côté de ce qui précède d'autres occurrences de jeu, objets et PNJ non répertoriés ci-dessus, à condition qu'ils correspondent raisonnablement aux mêmes catégories.

DOTA 2 + League of Legends (LoL)

7. Pour les soumissions Rampage/Ultra-Kill, Ace, Assists et Buildings, toutes les parties du match auxquelles l'offre se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, à moins que le résultat n'ait déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et que la poursuite du jeu ne puisse pas produire un résultat différent.

8. Tous les évènements liés aux soumissions Rampage/Ultra-Kill ne seront considérés comme ayant eu lieu que s'ils sont annoncés dans le match (ou la partie de celui-ci à laquelle le pari se réfère) via la bannière à l'écran.

9. Les soumissions League of Legends Ace se rapportent au fait de savoir si un seul participant est crédité comme ayant tué le dernier champion en vie de l'équipe adverse.

10. Pour les soumissions Total de cartes, toute Carte attribuée via les règles de l'évènement aux participants provenant de la catégorie « Vainqueurs » sera considérée comme « 0 » (zéro) assist à des fins de règlement.

11. Pour les soumissions Building dans DOTA 2, les éléments suivants sont classés comme « Buildings » (Bâtiments) dans le jeu : casernes, sanctuaires et tours. La destruction « refusée » de l'un des bâtiments susmentionnés sera également prise en compte à des fins de règlement.

    Pour les soumissions Building dans League of Legends, les éléments suivants sont classés comme « Buildings » (Bâtiments) dans le jeu : tourelles et inhibiteurs, et la destruction desdits bâtiments sera toujours considérée comme ayant été infligée par les adversaires.

12. À des fins de règlement, les soumissions liées aux objets suivants, occurrences du jeu et PNJ requièrent que toutes les parties du match auquel la soumission se réfère soient terminées pour que les paris soient valides, à moins que le résultat ait déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et que toute poursuite du jeu ne puisse engendrer un résultat différent.

    DOTA 2 :

    - *Aegis*
    - *Buyback*
    - *Courier*
    - *Divine Rapier*
    - *Mega-creeps*
    - *Atteindre le plafond de niveau*
    - *Roshans*
    - *Tours*
    - *Casernes*

    League of Legends :

    - *Barons*
    - *Dragons*
    - *Atteindre le plafond de niveau*
    - *Rift Herald*
    - *Tourelles*
    - *Inhibiteurs*

    Scooore se réserve le droit d'inclure à côté de ce qui précède d'autres occurrences de jeu, objets et PNJ non répertoriés ci-dessus, à condition qu'ils correspondent raisonnablement aux mêmes catégories.

C. Jeux de combat

Les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux qui sont classés comme étant du genre Jeux de combat. Cela inclut, mais sans s'y limiter, Dragonball, Street Fighter, Super Smash Bros et Tekken. Dans les cas où des règles spécifiques à un jeu qui est aussi généralement considéré comme faisant partie du même genre sont indiquées séparément, elles compléteront et remplaceront (le cas échéant) les règles spécifiques au genre. Scooore se

réserve le droit d'appliquer les règles de règlement de ce genre à tous les jeux non indiqués ci-dessus qui sont généralement reconnus comme appartenant à ce genre.

1. Pour Cotes de match, Résultats de série, Total de jeux et Handicaps jeu, le premier jeu programmé doit débuter pour que les paris soient valides, à l'exception de tous les jeux attribués via les règles de l'évènement aux participants provenant des catégories « Vainqueurs » et/ou « Supérieurs ».

   Dans de tels cas, ces jeux seront inclus à des fins de règlement.

2. Pour les soumissions Total de parties, Handicap parties, Score exact et Partie X/Manche X, toutes les parties des jeux programmés doivent être terminées pour que les paris soient valides. Si un évènement est abandonné avant la fin naturelle, les paris sur Plus de/Moins de sur Total de jeux et sur Handicaps jeu seront réglés normalement si un résultat répondant à ces soumissions de paris a été atteint, sinon ils seront déclarés nuls.

3. Pour Durée et Total de manches, toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, sauf si le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

   Les jeux/manches attribués via les règles de l'évènement aux participants provenant de la catégorie « Vainqueurs » seront considérés comme « 0 » (zéro) manche à des fins de règlement.

4. Pour Total de manches et Handicap manche, toutes les manches programmées doivent être terminées pour que les paris soient valides. Si le match est abandonné avant sa fin naturelle (indépendamment de toute décision éventuelle de l'instance dirigeante), les paris seront déclarés nuls, à moins que la ligne Plus de/Moins de sur laquelle le pari a été placé ait déjà été dépassée au moment de l'abandon du match. Dans ce cas, les paris seront réglés en fonction des résultats obtenus avant l'abandon du match.

D. Battle Royale

Les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux qui sont classés comme étant du genre Battle Royale. Cela inclut, mais sans s'y limiter, PUBG et Fortnite. Dans les cas où des règles spécifiques à un jeu qui est aussi généralement considéré comme faisant partie du même genre sont indiquées séparément, elles compléteront et remplaceront (le cas échéant) les règles spécifiques au genre. Scooore se réserve le droit d'appliquer les règles de règlement de ce genre à tous les jeux non indiqués ci-dessus qui sont généralement reconnus comme appartenant à ce genre.

1. Aux fins de règlement du Vainqueur du match, le dernier homme, le dernier duo ou la dernière équipe encore en vie sera considéré(e) comme le vainqueur du match.

   Pour Résultat de séries, l'homme, le duo ou l'équipe qui a accumulé le plus de points au cours des matchs des séries sera considéré(e) comme le vainqueur des séries.

   Le règlement prendra aussi en considération toute Carte supplémentaire, 1 vs 1 et/ou jeu additionnel que l'instance dirigeante peut ajouter pour dénouer des égalités.

   Dans le cas où, après toute procédure pour dénouer des égalités, la soumission se termine par un résultat nul, ledit résultat n'étant pas disponible comme résultat possible pour les paris, les mises seront remboursées.

2. Pour Durée, Kills/Éliminations et Premier X/Premier à X, toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides,

sauf si le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

Pour Premier X/Premier à X, la soumission fait référence au premier participant à être crédité comme ayant accompli/atteint le montant indiqué d'une occurrence prédéfinie.

À moins qu'un résultat d'égalité (aucune équipe) n'ait été soumis, si aucun des participants n'atteint le montant indiqué, les mises seront remboursées.

3. Pour les kills et les éliminations, seul(e)s les kills/éliminations infligé(e)s ou contrôlé(e)s par les participants adverses compteront pour le règlement du pari.

   Les kills/éliminations effectués dans la « zone rouge » ne compteront pas à des fins de règlement alors que les kills infligés par un véhicule seront attribués au participant qui utilisait ledit véhicule.

E. RTS

Les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux qui sont classés comme étant du genre RTS (Real Time Strategy). Cela inclut, mais sans s'y limiter, Starcraft 2 et Warcraft. Dans les cas où des règles spécifiques à un jeu qui est aussi généralement considéré comme faisant partie du même genre sont indiquées séparément, elles compléteront et remplaceront (le cas échéant) les règles spécifiques au genre. Scooore se réserve le droit d'appliquer les règles de règlement de ce genre à tous les jeux non indiqués ci-dessus qui sont généralement reconnus comme appartenant à ce genre.

1. Pour Cotes de match, Résultat de séries, Total de cartes et Handicaps carte, la première carte programmée doit débuter pour que les paris soient valides, à l'exception de toutes les cartes attribuées via les règles de l'évènement aux participants provenant des catégories « Vainqueurs » et/ou « Supérieurs ».

   Dans de tels cas, ces cartes seront incluses à des fins de règlement.

2. Résultat de séries fait référence au résultat global provenant de toute combinaison de matchs/séries consécutifs valides pour la même manche/phase jouée entre les mêmes participants au sein du même tournoi.

3. Si une carte devait être rejouée du fait d'une égalité, le résultat de la carte initiale ne serait pas utilisé et le résultat de la carte rejouée serait pris en compte à des fins de règlement.

   Pour Total de cartes, toute carte rejouée en raison d'une égalité ne comptera que comme 1 carte.

4. Pour Total de cartes et Handicap carte, toutes les cartes programmées doivent être terminées pour que les paris soient valides. Si le match est abandonné avant sa fin naturelle (indépendamment de toute décision éventuelle de l'instance dirigeante), les paris seront déclarés nuls, à moins que la ligne Plus de/Moins de sur laquelle le pari a été placé ait déjà été dépassée au moment de l'abandon du match. Dans ce cas, les paris seront réglés en fonction des résultats obtenus avant l'abandon du match.

5. Pour Score exact, Durée et Carte X, toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, sauf si le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

   Pour Durée, toute carte attribuée via les règles de l'évènement aux participants provenant de la catégorie « Vainqueurs » sera considérée comme « 0 » (zéro) minute à des fins de règlement.

Pour Carte X, la carte indiquée doit être terminée pour que les paris soient valides.

6. Premier X et Premier à X font référence au premier participant à être crédité comme ayant accompli/atteint le montant indiqué d'une occurrence prédéfinie.

   À moins qu'un résultat d'égalité (aucune équipe) n'ait été soumis, si aucun des participants n'atteint le montant indiqué, les mises seront remboursées.

F. Jeux de cartes

Les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux qui sont classés comme étant du genre Jeux de cartes. Cela inclut, sans s'y limiter, Artifact, Heathstone et Magic: The Gathering. Dans les cas où des règles spécifiques à un jeu qui est aussi généralement considéré comme faisant partie du même genre sont indiquées séparément, elles compléteront et remplaceront (le cas échéant) les règles spécifiques au genre. Scooore se réserve le droit d'appliquer les règles de règlement de ce genre à tous les jeux non indiqués ci-dessus qui sont généralement reconnus comme appartenant à ce genre.

1. Pour Cotes de match et Handicap parties, si une partie devait être rejouée du fait d'une égalité, le résultat de la partie initiale ne serait pas utilisé et le résultat de la partie rejouée serait pris en compte à des fins de règlement.

   Pour Total de parties, toute partie rejouée du fait d'une égalité ne comptera que pour 1 partie.

2. Pour Total de parties et Handicap parties, la première partie programmée doit débuter pour que les paris soient valides, à l'exception de toutes les parties attribuées via les règles de l'évènement aux participants provenant de la catégorie « Vainqueurs ». Dans de tels cas, lesdites parties seront prises en considération à des fins de règlement.

   Toutes les parties programmées doivent être terminées pour que les paris soient valides. Si le match est abandonné avant sa fin naturelle (indépendamment de toute décision éventuelle de l'instance dirigeante), les paris seront déclarés nuls, à moins que la ligne Plus de/Moins de sur laquelle le pari a été placé ait déjà été dépassée au moment de l'abandon du match. Dans ce cas, les paris seront réglés en fonction des résultats obtenus avant l'abandon du match.

3. Pour Partie X, la partie indiquée doit être terminée pour que les paris soient valides.

G. Esports Football et Rocket League

Esports Football :

1. Pour Cotes de match, Total de buts et Handicap partie, les résultats seront déterminés en fonction des résultats obtenus pendant le temps règlementaire.

   Sauf indication contraire dans l'offre, les résultats obtenus pendant les prolongations ne seront pas pris en compte à des fins de règlement.

   En cas de résultat nul, ledit résultat n'étant pas disponible comme un résultat possible pour les paris, les mises seront remboursées.

2. Pour les soumissions Équipe se qualifiant, si des prolongations sont nécessaires pour décider du résultat de la soumission, et sauf indication contraire dans la soumission, les résultats découlant du temps additionnel seront pris en compte à des fins de règlement.

3. Pour les soumissions Score exact, les résultats seront déterminés en fonction des résultats obtenus pendant le temps règlementaire. Sauf indication contraire dans l'offre, les résultats obtenus pendant les prolongations ne seront pas pris en compte à des fins de règlement.

4. Pour les soumissions Total de buts, toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, sauf si le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

Rocket League :

1. Pour Cotes de match, Résultat de séries, Handicap, Score exact et Total de buts, si des prolongations sont nécessaires pour décider du résultat du match (ou d'une partie de celui-ci), et sauf indication contraire dans la soumission, le résultat découlant du temps additionnel sera pris en compte à des fins de règlement.

   En cas de résultat nul, ledit résultat n'étant pas disponible comme un résultat possible pour les paris, les mises seront remboursées.

2. Pour les soumissions Total de buts et Handicap, toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, sauf si le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

H. Esports Basketball

1. Pour les soumissions Cotes de match et Équipe se qualifiant, si des prolongations sont nécessaires pour décider du résultat de la soumission, et sauf indication contraire dans la soumission, les résultats découlant du temps additionnel seront pris en compte à des fins de règlement.

   En cas de résultat nul, ledit résultat n'étant pas disponible comme un résultat possible pour les paris, les mises seront remboursées.

2. Pour les soumissions Total de points, les résultats seront déterminés en fonction du total des points marqués par les participants répertoriés pendant la période applicable.

   À des fins de règlement, et sauf indication contraire, les points marqués pendant les prolongations seront pris en compte à des fins de règlement pour les marchés relatifs à Fin du Match.

   Toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, sauf si le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.

3. Pour les soumissions Handicap, les résultats seront déterminés en fonction du résultat obtenu une fois que le handicap/spread indiqué est ajouté/soustrait (selon le cas) au score du match/période/total auquel le pari se réfère.

   Dans les cas où le résultat après ajustement de la ligne de handicap/spread est exactement égal à la ligne de mise, tous les paris sur cette offre seront déclarés nuls.

À des fins de règlement, et sauf indication contraire, les points marqués pendant les prolongations seront pris en compte à des fins de règlement pour les marchés relatifs à Fin du Match.

Toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides.

4. Soumissions Partiel, intervalles, Premier/Prochain à X. Pour les paris sur des périodes/intervalles spécifiques (exemple : Résultat X Quart-temps/Mi-temps, résultat du match entre X minute et Y minute ou cote « Reste du Match »), seuls les résultats et occurrences accumulés pendant la période/l'intervalle spécifique, le cas échéant, seront pris en compte. Le règlement ne tiendra pas compte toute autre occurrence comptabilisée à partir d'autres parties de l'évènement/du match en dehors de la période/l'intervalle spécifique, sauf indication contraire.

   Les paris se référant à un score spécifique dans le match (exemple : Prochaine équipe à marquer ou Course pour atteindre X points) se réfèrent aux participants marquant/atteignant en premier l'objectif indiqué. Si la soumission indique une période (ou toute autre restriction de temps), le règlement ne prendra pas en considération les autres occurrences provenant d'autres parties de l'évènement/du match qui ne sont pas associées à la période mentionnée. Si le score indiqué n'est pas atteint/marqué au cours de la période impartie (le cas échéant) par aucun des participants, tous les paris seront déclarés nuls, à moins qu'un résultat d'égalité/ex æquo n'ait été proposé pour parier. Toutes les parties du match auxquelles la soumission se réfère doivent être terminées pour que les paris soient valides, sauf si le résultat a déjà été déterminé avant l'interruption du jeu et toute poursuite du jeu ne pouvant produire un résultat différent.