1. CONDITIONS GÉNÉRALES ET DÉFINITIONS

1. Les Conditions générales suivantes (ci-après, les « Conditions générales ») définissent le fonctionnement de www.22bet.com, un site Web de jeu géré par TechSolutions Group N.V. – une société anonyme privée dûment enregistrée conformément aux lois de Curaçao, portant le numéro d'entreprise 144920, et possédant une adresse enregistrée à Dr. H. Fergusonweg 1, Curacao (ci-après appelée la « Société » ou « 22BET »). 22BET détient la licence numéro 8048/JAZ.
TechSolutions (CY) Group Limited (registration number HE 377018) with a registered office at Parthenonos 5, Flat 103, 2020, Nicosia, Cyprus, is acting as a Billing Agent for www.22bet.com.
Les présentes Conditions générales définissent les règles et procédures qui s'appliquent pour l'ouverture et la maintenance des comptes des joueurs, le dépôt et le retrait de fonds, le placement de paris, le paiement des gains et la résolution des conflits. En cliquant sur « Accepter » ou en accédant et utilisant autrement le site Web, le Client reconnaît avoir lu, compris et accepté les présentes Conditions générales et y être lié, ainsi qu'à la Politique de confidentialité, aux Règles de pari, aux Règles sur le sport et à toutes les autres politiques et procédures mises en place sur le site Web.

1.1 **DÉFINITIONS UTILISÉES DANS LES PRÉSENTES CONDITIONS GÉNÉRALES :**

Pari	-	un accord soumis à des risques et pouvant rapporter des gains potentiels, passé entre le client et l'agence de paris conformément aux Règles établies, dans lequel l'application dudit accord dépend d'un évènement dont le résultat n'est pas encore déterminé. Les paris sont acceptés selon les conditions proposées par l'agence de paris.
Résultat	-	le résultat de l'évènement ou des évènements sur lequel/lesquels le pari a été placé.
Client ou Joueur	-	tout individu qui place un pari sur un résultat auprès de l'agence de paris.
Annulation de pari	-	un résultat sur lequel le pari n'est pas réglé et les gains ne sont pas payés. Conformément aux Règles, en cas d'« annulation de pari », aucun accord ne sera considéré comme conclu entre l'agence de paris et le client et la mise sera remboursée.
Temps réglementaire	-	la durée du match soumise aux réglementations du sport concerné, y compris le temps ajouté par l'arbitre. Le temps réglementaire n'inclut pas la ou les prolongations, les séances de tirs au but, etc.

« Société» ou « 22BET » ou « agence de paris 22bet » signifie TechSolutions Group N.V.
Le « Site Web» est www.22bet.com.
Dans le cas où une version de ces Conditions générales est disponible dans d'autres langues, la version anglaise prévaut toujours.

1.2 **MODIFICATIONS APPORTÉES AUX CONDITIONS GÉNÉRALES :**

En raison de changements au niveau des cadres juridique et réglementaire et conformément aux conditions de fonctionnement, et lorsque cela est nécessaire, la Société peut périodiquement être amenée à modifier ses Conditions générales. Les paris antérieurs restent dans ce cas inchangés.
Dans la mesure du possible, la Société informera les joueurs de toute modification importante ;

toutefois, veuillez consulter la page des Conditions générales régulièrement afin de vérifier s'il y a eu des modifications et de vous familiariser avec celles-ci.

Dernière mise à jour : 16/11/2023

2. CONDITIONS GÉNÉRALES

1. This website is managed and operated by TechSolutions (CY) Group Limited (reg.number HE 377018) with registered office located at Parthenonos 5, Flat 103, 2020, Nicosia, Cyprus as a Billing Agent and operated by TechSolutions Group N.V. as a licence holder (8048/JAZ2017-067) with address at Dr. H. Fergusonweg 1, Curacao. Kahnawake license No. 00882 issued on 19th of May 2021. Gambling can be addictive. Play responsibly.

2. L'agence de paris 22bet accepte des paris sur des sports et d'autres évènements dans le monde entier.

3. Les paris peuvent être placés uniquement par des individus âgés de plus de 18 ans ou majeurs dans leur pays (si l'âge de la majorité est de plus de 18 ans) et qui acceptent les Règles de paris proposées par l'agence de paris. Le client est tenu responsable de toute violation de cette réglementation.

4. Les individus suivants ne sont pas autorisés à placer des paris :
   - les individus qui sont âgés de moins de 18 ans au moment du placement du pari ;
   - les individus qui participent directement aux évènements sur lesquels sont placés les paris (p. ex. les sportifs, les entraîneurs, les arbitres, les propriétaires de club ou la direction des clubs, ou tout autre individu qui peut influencer le résultat de l'évènement), ainsi que tout individu agissant en leur nom ;
   - les individus qui représentent d'autres agences de paris ;
   - les individus qui ne sont pas autorisés à conclure un contrat avec une agence de paris conformément à la législation en vigueur.

5. Le parieur est tenu responsable de toute violation des paragraphes 4 et 5 des présentes Conditions. En cas de violation des présentes Règles, l'agence de paris se réserve le droit de refuser de payer tout gain ou de rembourser les mises, ainsi que d'annuler tout pari. L'agence de paris ne peut être tenue responsable à compter du moment où elle prend connaissance que le client entre dans l'une des catégories mentionnées ci-dessus. Par conséquent, l'agence de paris peut prendre les mesures susmentionnées à tout moment, dès lors qu'elle découvre que le client est un individu pouvant être désigné comme ci-dessus.

6. Le droit d'accéder au site Internet et/ou de l'utiliser (y compris certains ou tous les produits proposés sur le site) peut être considéré comme illégal dans certains pays (comprenant, par exemple, le Royaume-Uni, etc.). Le fait que notre site Internet soit disponible dans un tel pays et/ou une telle juridiction, ou qu'il soit affiché dans la langue officielle de l'un de ces pays ne peut pas être perçu comme une autorisation officielle ou un motif légal d'utilisation de notre site et de dépôt de fonds sur votre compte ou de retrait de vos gains. La disponibilité de notre site Internet ne signifie pas qu'il contient une quelconque proposition, incitation ou invitation à utiliser ou à s'inscrire à tout service de paris, de jeux ou autre dans une quelconque juridiction dans laquelle une telle activité est illégale.

7. Il est de votre responsabilité de déterminer si le fait que vous accédiez et/ou utilisiez le site est conforme aux lois en vigueur dans votre juridiction et de nous garantir que les jeux d'argent et de hasard sont légaux sur votre territoire de résidence. Lorsque vous ouvrez un compte sur notre site Internet et/ou que vous l'utilisez, vous devez vous assurer que vos actions sont légales sur votre territoire de résidence. Vous garantissez également que vous avez reçu des conseils juridiques et les acceptez avant de vous inscrire sur notre site Internet.

8. Si nous réalisons que vous résidez dans un pays dans lequel l'utilisation de notre site est considérée comme illégale, nous aurons le droit de clôturer votre compte et de rembourser tout solde restant sur votre compte au moment de sa clôture (après déduction de tout gain crédité après votre dépôt le plus récent). Avant d'utiliser le site Web, le Client doit s'assurer qu'il n'enfreint pas les lois et réglementations relatives au secteur des jeux d'argent et de hasard sur son territoire de résidence. Parier en ligne est interdit dans certains pays et, par conséquent, tous les paiements et transferts d'argent relatifs au jeu peuvent aussi être interdits. Nous vous recommandons de consulter un avocat avant de vous inscrire sur notre site. Les utilisateurs des pays suivants ne seront pas autorisés à s'inscrire sur notre site : Royaume-Uni, Russie, États-Unis, Biélorussie, Lettonie, Chypre, France, Israël, Estonie, Ukraine, Lituanie, Malte, Émirats arabes unis, Belgique. Comme les lois nationales sont susceptibles d'être modifiées, il est de la responsabilité des clients de se tenir informés de toute modification apportée à la réglementation.

9. L'agence de paris aura le droit de refuser des paris placés par des clients qui ne respectent pas les présentes Règles.

10. L'agence de paris se réserve le droit de refuser d'accepter un pari placé par un individu sans en fournir la raison.

11. Tous les paris seront réglés sur la base des données fournies par le centre de traitement.

12. Les gains seront payés au parieur dans un délai de 30 (trente) jours calendaires à compter de la date de publication officielle des résultats du dernier évènement sur le coupon de pari.

13. Les coupons de pari gagnants peuvent être payés dans les 30 (trente) jours calendaires suivant la date de l'évènement spécifié sur le coupon de pari.

14. Après avoir reçu les gains, le parieur doit vérifier qu'ils sont corrects. Dans l'éventualité où le parieur conteste les gains, il doit en informer l'agence de paris en précisant son numéro de compte, la date, l'heure, l'évènement, la mise, la sélection, la cote, ainsi que les raisons de la contestation. Toute réclamation concernant les gains doit être déposée dans un délai de 10 (dix) jours. Toutes les réclamations concernant le calcul d'un pari pour les jeux eSport en direct sont acceptées dans un délai de 72 heures après la fin du match.

15. Un pari placé par le Client est considéré comme gagnant si tous les résultats spécifiés dans ledit pari ont été pronostiqués correctement.

16. Les modalités des paris (cote, handicap, totaux, limites de mise maximum, etc.) sont susceptibles de changer après le placement d'un pari, mais un tel changement n'affecte

pas les modalités définies au moment où le pari a été placé. Avant de conclure un accord, le client doit vérifier tous les changements sur les marchés actuels d'avant-match.

17. Les paris placés sur des évènements dont le résultat était connu au moment du placement du pari sont réglés à une cote de 1.

18. À cet effet, en cas de désaccord entre le client (partie contractante) et l'agence de paris sur tout sujet relatif au respect et à la réalisation de l'accord de pari entre le client (partie contractante) et l'agence de paris, comprenant les paiements, les résultats, les cotes et autres modalités matérielles de l'accord, ainsi que dans le cas où un tel accord serait déclaré comme non conclu ou nul, les parties se mettent d'accord pour que tout conflit soit résolu en déposant une plainte auprès de l'autre partie (procédure préliminaire).

19. Dans le cadre de la procédure préliminaire, une partie dénonçant la violation de ses droits doit déposer une plainte par écrit auprès de l'autre partie. Dans le cas où une plainte est déposée auprès de l'agence de paris, celle-ci doit être livrée au siège social de l'agence de paris mentionnée dans les documents constitutifs de l'agence de paris et étayée par la déclaration respective du registre public des sociétés. Dans le cas où une plainte est déposée auprès du client (partie contractante), celle-ci doit être livrée à son lieu de résidence (ou lieu de séjour).

20. Une plainte doit être déposée dans un délai de 10 (dix) jours à compter du jour où la partie a eu connaissance ou aurait dû avoir connaissance de la violation de ses droits. Il convient de joindre des documents venant soutenir et étayer une telle plainte. À défaut de motifs suffisants pour la plainte, celle-ci est retournée sans être examinée. Toutes les réclamations concernant le calcul d'un pari pour les jeux eSport en direct sont acceptées dans un délai de 72 heures après la fin du match.

21. En cas de défaillances techniques, de diffusions non terminées, etc., les paris sur l'eSport en direct sont remboursés uniquement si l'évènement en question n'a pas lieu ou si les paris sur l'évènement ne sont pas réglés par l'agence de paris.

22. Si un employé commet une erreur en acceptant un pari (erreur d'impression évidente sur la liste des évènements, cote incohérente entre les marchés de paris proposés et le pari, etc.), ou si un pari est accepté alors qu'il enfreint les présentes Règles, ou s'il existe toute autre indication que le pari est incorrect, l'agence de paris se réserve le droit de déclarer de tels paris comme nuls. Les gains provenant de ces paris sont réglés à une cote de 1.

23. En cas de cote clairement incorrecte, un tel pari est réglé sur la base du résultat final à la cote effective s'appliquant au marché concerné.

24. En cas de soupçons concernant le caractère antisportif des matchs, la société se réserve le droit de bloquer les paris sur un évènement sportif avant la conclusion finale d'une organisation internationale et de déclarer les paris comme non valides si le caractère antisportif d'un match est avéré. Le paiement de ces paris est effectué avec une cote « 1 ». L'administration n'est pas obligée de présenter ses preuves et conclusions aux clients.

25. Si la partie recevant la plainte ne la prend pas en compte dans le délai défini, la partie dénonçant la violation de ses droits est en droit d'entreprendre une action auprès d'un tribunal, et le tribunal en question devra se situer dans le pays où se trouve le siège social de l'agence de paris.

26. En cas de modification des présentes Règles, les clients sont informés en conséquence. Les paris acceptés après la date spécifiée sont soumis aux Règles modifiées. Les paris antérieurs restent inchangés.

27. Il incombe au Client d'assurer la confidentialité de son mot de passe et de son numéro de compte reçu à l'inscription. Tous les paris enregistrés auprès de l'agence de paris sont valides. L'annulation d'un pari est soumise aux présentes Règles. Si les identifiants du client venaient à entrer en possession d'une tierce partie, l'agence de paris doit en être informée, le Client doit changer son nom d'utilisateur et définir un mot de passe de compte et un mot de passe de messagerie plus forts. Vous ne devez divulguer aucun code de retrait d'espèces ou code pour changer votre numéro de téléphone à des tiers.

28. L'agence de paris 22bet ne peut, en aucun cas, être tenue responsable envers le Client de pertes ou dommages directs, collatéraux ou accidentels (y compris des pertes de profits), même si celui-ci a pu être informé qu'il était possible que de telles pertes ou de tels dommages surviennent.

29. Aucun échec de connexion lors de la réception de la confirmation d'un pari n'entraîne l'annulation dudit pari.

30. Le fait de placer un pari est la preuve que le Client est d'accord avec les présentes Règles et les accepte.

31. Les paris sont réglés et les gains déterminés uniquement sur la base des résultats déclarés par l'agence de paris. Toute plainte concernant les résultats, la date et l'heure de début réelle de l'évènement doit être prise en compte conjointement avec les documents officiels des fédérations sportives concernées.

32. Aucune plainte liée à ou résultant de la translittération (ou traduction) du nom d'une équipe, du nom d'un joueur ou d'une enceinte sportive n'est prise en compte par l'agence de paris. Un titre est donné à un tournoi uniquement par souci de commodité. Aucune erreur dans le titre d'un tournoi ne donne droit à un remboursement de la mise.

33. Chaque client inscrit est limité à un seul compte. Les clients ne peuvent créer qu'un seul compte par famille, adresse, adresse e-mail, adresse IP, carte bancaire, portefeuille électronique ou moyen de paiement électronique. Les personnes autrement associées à un client ne sont pas autorisées à s'inscrire sur le site Internet.

34. Au cas
    - de la double inscription (y compris l'inscription sous un autre nom) ou la présentation des documents périmés ou faux (y compris les documents qui ont été modifiés avec des logiciels quelconques ou avec des éditeurs graphiques);
    - de la violation continue des règles de l'agence par les utilisateurs;
    - des doutes concernant l'identité du joueur ou l'authenticité de l'information fournie (l'adresse, la carte de crédit/de débit, ect.);

- de tout type de fraude commise par vous ou une autre personne agissant dans vos intérêts ou en collusion avec vous, y compris les cas suivants et d'autres: a) fraude concernant les remboursements ou rake; b) utilisation de la carte volée ou de la carte non vérifiée; c) toute action accomplie ou les tentatives qui peuvent être considérées comme illégalles dans toute jurisdiction applicable commises délibérément ou avec intention de nous frauder et/ou contourner les restrictions prévues par la loi, peu importe si cette action ou tentative cause finalement des pertes ou dommages;
- où l'utilisateur possède l'information sur le résultat de l'événement quand il place un pari;
- où l'utilisateur est capable d'influencer le résultat de l'événement grâce à ce qu'il est le participant direct du match (joueurs, arbitres, entraîneurs etc.) ou la personne agissant en leurs noms;
- où les paris sont placés par un groupe de parieurs agissant en concertation (en syndicat) afin de dépasser les limitations établies par l'agence ainsi que faire collusion avec d'autres personnes pour obtenir l'avantage injuste en utilisant les schémas bonus ou d'autres promotions qui sont offertes par nous;
- où le parieur est suspecté de l'utilisation du logiciel spécial ou des moyens techniques permettant d'automatiser le procès du placement des paris, y compris (sans se limiter à ce qui suit) : l'abus de défaillances, d'insuffisances ou d'erreurs dans notre logiciel (y compris les jeux), l'utilisation d'appareils et de logiciels tiers ou de systèmes analytiques, y compris (mais sans se limiter à ce qui suit) des logiciels qui permettent de jouer sans l'intervention humaine (par exemple, les robots) etc,
- d'utilisation de tout moyen injuste pour obtenir l'information ou dépasser les limitations établies par l'agence,
  l'Administration se réserve le droit de demander au parieur qui est suspecté des actions pareilles tout document, à la discrétion de l'entreprise, confirmant son identité et d'autres données fournies par le parieur (par exemple, détails de passeport, permis de résidence, adresse de résidence) et de supprimer tous les paiements avant que toutes les données ne soient vérifiées. L'agence de bookmakers a le droit de vérifier l'identité de l'utilisateur par la conférence vidéo ou de demander d'envoyer les documents par la poste. La vérification des documents (des données reçues) peut s'effectuer durant 72 heures à compter du moment de la réception des documents. L'utilisateur sera informé sur le résultat de la conférence vidéo dans un délai de 5 jours après la fin de celle-ci. Si on prouve que les données reçues ne sont pas authentiques, l'agence se réserve le droit de prendre toute mesure raisonnable, à sa propre discrétion, y compris (sans se limiter à ce qui suit): l'annulation de tous les paris et la suspension des transactions pour la période de l'enquête ainsi que la continuation de la vérification du compte avec la demande de fournir le paquet de documents requis pour la vérification juste du compte.

35. Au cas où le client refuse de passer la procédure de la vérification, l'agence se réserve le droit de rendre invalides tous les paris effectués à partir du compte (ainsi que de tous les comptes en double). En plus, l'Administration a droit de prendre toute mesure raisonnable, y compris (sans se limiter à ce qui suit): bloquer le compte et geler l'argent disponible jusqu'à ce que le possesseur du compte ne soit établi et les moyens de paiement ne soient pas confirmés.

36. À l'issue de l'enquête l'agence peut prendre toute décision en s'appuyant sur les principes de rationalité et justice, notamment:
    - bloquer (clôturer) le compte (y compris les comptes en double), ce qui peut entraîner:
    - proclamation d'invalidité et annulation de tous les bonus, paris gratuits et gains reçus lors de l'utilisation de bonus pareils et paris gratuits;
    - annulation de tous les gains reçus à partir du compte principal et du compte en double et remboursement du solde de votre compte à la date du début de l'enquête (en retirant les gains annulés); nous nous réservons aussi le droit de rembourser toute somme qui doit nous être remboursée à partir du compte en double, directement à partir de n'importe quel de vos comptes (y compris tout autre compte en double).
    - à notre propre discrétion (dans des cas exceptionnels), permettre d'utiliser le compte principal est le rendre valide alors que tous les paris placés à partir de votre compte en double seront considérés invalides. Le compte (s) en double sera bloqué et/ou annulé par la décision de l'agence (la décision est prise d'après l'analyse de tous les faits de violation, individuellement pour chaque cas).

37. Un compte est bloqué après 3 mois d'inactivité. Pour débloquer un compte, veuillez contacter le Service de sécurité à l'adresse security@22bet.com.

38. Dans des cas exceptionnels, à la demande du parieur, l'agence de paris peut changer la devise du compte. Pour cela, le Client doit envoyer sa demande par e-mail à l'adresse security@22bet.com, en indiquant « CHANGE OF CURRENCY » en objet. Une photo de la page principale du passeport du Client doit être jointe à la demande. L'agence de paris facture 10 % du montant converti pour effectuer cette transaction.

39. Le titulaire du compte confirme qu'il effectue lui-même toute action sur le compte. Si le compte est géré par une tierce partie, le titulaire du compte endosse la responsabilité exclusive pour l'accès au compte.

40. L'agence de paris se réserve le droit de mettre à jour les présentes Règles et d'ajouter de nouvelles clauses à tout moment. Ces nouvelles règles ou modifications prendront effet immédiatement après leur publication sur le site Internet.

41. Qu'est-ce que la dépendance au jeu ? Les problèmes de jeux d'argent sont liés à des problèmes de santé mentale tels que la dépression,
    l'anxiété et le suicide. Ils peuvent affecter les relations familiales, professionnelles et la progression scolaire, et peuvent également mener à la faillite et au crime.
    Les jeux d'argent sont une activité de divertissement et non une source de revenus.
    Les jeux d'argent sont une activité de loisirs passionnante et amusante.
    Malheureusement, dans certains cas, pratiquer de telles activités peut créer des problèmes. Nous prenons soin de nos clients et faisons tout notre possible pour garantir une utilisation responsable de notre site, sans conséquence néfaste. Nous promouvons nos produits et services de manière responsable et ne nous adressons pas aux personnes jeunes ou vulnérables.

42. Jeux d'argent chez les mineurs. Notre société n'autorise pas les mineurs (individus âgés de moins de 18 ans) à participer aux jeux. Nous prenons toutes les précautions nécessaires pour éviter toute violation de cette règle. Nous garantissons que nos

publicités ainsi que nos campagnes marketing et de parrainage ne contiennent aucune information s'adressant aux mineurs.

43. Prévention de la dépendance au jeu**.** Aucune campagne publicitaire ni promotion n'induit les utilisateurs en erreur, ni ne déforme la nature des services aux yeux de parieurs potentiellement vulnérables. Les clients sont informés des chances de gagner, mais aussi des risques potentiels. Les services sont fournis sur la base du montant payé et nous n'encourageons aucune dépense excessive.
    Veuillez répondre aux questions suivantes. Si vous répondez « oui » à toutes les questions, il est possible que vous ayez un problème de dépendance au jeu :
    - Faites-vous des dépenses incontrôlées ?
    - Empruntez-vous de l'argent ou volez-vous afin de pouvoir jouer ?
    - Avez-vous remarqué que vous passez moins de temps avec votre famille ?
    - Réagissez-vous mal à l'opinion des autres concernant les paris que vous réalisez en ligne ?
    - Avez-vous perdu votre intérêt pour les loisirs et autres activités récréatives habituelles ?
    - Vous sentez-vous déprimé(e) voire suicidaire à cause de votre échec aux jeux d'argent ?
    - Avez-vous déjà menti pour couvrir la somme d'argent que vous avez dépensée ou le temps que vous avez passé à jouer ?
44. Il n'est jamais trop tard pour admettre que vous souffrez de dépendance et pour la combattre. Nous portons un grand intérêt à nos clients et ne souhaitons en aucun cas encourager le développement de cette dépendance.
    Veuillez lire les informations suivantes, qui peuvent vous aider à réduire le risque de développer une dépendance au jeu :
    - Ne considérez pas les jeux d'argent comme votre source principale de revenus ;
    - Fixez-vous des limites de temps de jeu et d'argent à dépenser. Ne dépassez pas ces limites ;
    - Veuillez ne pas jouer si :
    - vous êtes sous l'influence d'alcool ou de toute autre substance ;
    - vous êtes déprimé(e) ;
    - Jouez uniquement avec de l'argent que vous pouvez vous permettre de perdre ;
    - Évitez de vouloir rattraper vos pertes.
45. Les clients de 22bet sont informés des chances de gagner ainsi que des éventuelles conséquences et des risques potentiels de perdre.
    Vous pouvez demander l'historique complet de vos paris. Vous pouvez accéder à vos retraits et dépôts via la section « Mon compte ».

Nos clients disposent d'une option d'auto-exclusion.
Veuillez écrire à l'assistance client pour demander de l'aide et également utiliser l'option d'Auto-restriction si nécessaire.
Nous apportons notre aide aux joueurs ayant des problèmes potentiels de jeu. Cette aide est constamment disponible, systématiquement fournie et enregistrée. Nous surveillons toutes les demandes.

46. Pour les clients souhaitant fixer des limites à leurs paris, nous proposons un service d'auto-exclusion qui leur permet de fermer leur compte ou de restreindre leurs paris pendant une période d'1 mois, de 6 mois ou d'1 an. Une fois le compte volontairement exclu, il sera fermé jusqu'à écoulement de la période sélectionnée. À la fin de la période d'auto-exclusion, vous pourrez reprendre votre utilisation de l'ensemble des Services en contactant le Service Client.
    Vous pouvez demander la levée des restrictions sur votre compte avant la fin de la période d'auto-exclusion. Néanmoins, la décision finale appartient à la Société.

47. Pendant la période d'auto-exclusion, le Client ne doit pas tenter d'ouvrir un nouveau Compte et vous devez accepter le fait que la Société n'est soumise à aucune responsabilité financière et ne peut être autrement tenue responsable si vous continuez à jouer en utilisant un nouveau Compte avec le service sous un nom différent ou avec une adresse différente.

3. RÈGLES GÉNÉRALES DE PARIS

L'agence de paris accepte les paris selon une liste de marchés de paris avec des cotes représentant la probabilité perçue de chaque résultat.

1. La mise minimale pour chaque sélection simple est de 0,30 $ / 0,20 €.

2. L'agence de paris détermine séparément la mise maximale pour chaque sélection. Les limites de la mise maximale varient selon le sport et l'évènement. Lorsqu'un pari combiné (système) est composé de plusieurs rencontres aux mises maximales différentes, la limite de mise maximale la plus basse s'applique. La cote maximale pour un pari simple est de 200, et elle est de 500 pour un pari combiné.

3. Le gain maximum est limité à 60 000 € (ou la somme équivalente dans une devise étrangère) par pari.

4. L'agence de paris se réserve le droit de limiter la mise ou la cote maximale pour certaines sélections ainsi que de limiter ou d'augmenter la mise ou la cote maximale pour certains clients sans notification ni justification.

5. Le fait qu'un même parieur puisse placer des paris multiples sur le même résultat ou la même combinaison de résultats peut être restreint à la discrétion de l'agence de paris.

6. Un pari est considéré comme accepté une fois qu'il a été enregistré sur le serveur et confirmé en ligne. Les paris enregistrés ne peuvent pas être modifiés ou annulés.

7. Les paris sont uniquement acceptés si leur montant ne dépasse pas le solde actuel du compte du client. Une fois qu'un pari a été enregistré, la mise est débitée du compte. Après règlement des paris, les gains sont crédités sur le compte du client.

8. Les paris sont acceptés avant le début de l'évènement ; la date concernée, l'heure de début et le commentaire affiché dans la section Sports sont fournis à titre indicatif. Tout pari placé, pour quelque raison que ce soit, après le début de l'évènement est considéré comme nul, sauf pour les paris en jeu (en direct), qui sont des paris placés pendant le déroulement d'un évènement. De tels paris sont considérés comme valides jusqu'à la fin du match.

9. Les paris SPORTS et EN DIRECT ne peuvent pas être modifiés ni supprimés, sauf dans certains cas décrits dans les paragraphes 10 à 14.

10. Si un pari simple est annulé, la mise concernée est remboursée. Dans le cas de paris combinés et système, lorsqu'une ou plusieurs rencontres sont annulées, celles-ci sont exclues du règlement du pari.

11. Si des paris sont réglés de manière incorrecte (p. ex. si les résultats ont été saisis par erreur), ces paris sont recalculés. Toutefois, les paris placés pendant la période située entre le règlement incorrect et son recalcul seront considérés comme valides. Dans le cas où le compte du parieur s'avère négatif après ce nouveau calcul, aucun autre pari ne peut être placé avant que le parieur ait effectué un dépôt suffisant.

12. Aucun évènement sportif n'est considéré comme reporté ou annulé sauf si annoncé comme tel dans les documents officiels publiés par l'organisateur de l'évènement, sur les sites Internet officiels des fédérations sportives, sur les sites Internet des clubs sportifs, ou par d'autres sources d'informations sportives. Les évènements listés dans la section Sports doivent être adaptés en conséquence.

13. Un pari est annulé si le client induit délibérément le personnel (les employés de l'agence de paris) en erreur en lui faisant parvenir de fausses informations ou demandes relatives à la prise de paris, aux règlements, aux résultats des évènements ou toute autre information ou demande de ce type. Cette règle s'applique également aux mineurs (individus âgés de moins de 18 ans) et à leurs parents.

14. Tout pari placé sur un résultat déjà connu (un évènement est terminé, mais les résultats ne sont pas encore mis à jour) est annulé.

15. La règle de « Fin simultanée » correspond au résultat dans lequel il y a plus d'un vainqueur pour un évènement, un tournoi, un championnat, etc. Si deux vainqueurs sont déclarés, le montant de la mise est alors divisé par deux lors du calcul des gains. Si trois vainqueurs ou plus sont déclarés, les paris sont alors réglés à une cote de « 1 ». Cette règle ne s'applique pas aux marchés « Qui sera mieux classé ».

16. Les paris sur les championnats régionaux (football, futsal, hockey, etc.) sont réglés dans les 10 jours suivant la publication des résultats sur les sites Internet officiels respectifs. Une liste des sites Internet officiels est disponible dans la section « Sources principales d'information ». Si l'une des équipes est absente, tous les paris sont réglés à une cote de 1 (remboursés). Dans un tel cas, l'équipe qui ne participe pas perd le match par forfait.

17. Abréviations acceptées pour les évènements :
    - CK - corners
    - ACE - aces
    - SO – expulsions
    - PT – temps de pénalité

- YC - cartons jaunes
- YRC - cartons (jaunes et rouges)
- MS - tirs ratés
- SOT - tirs cadrés
- OFF - hors-jeux
- F - fautes
- SOG - tirs cadrés
- EB – paris supplémentaires
- S - série de jeux
- FT – lancers francs marqués
- 2P – tirs à 2 points marqués
- 3P – tirs à 3 points marqués
- R - rebonds
- AST - passes décisives
- TOV - turnovers
- BLK - blocs
- DF - doubles fautes
- PC - barres et transversales
- BS - tirs bloqués
- C - mise en échec
- I - dégagement interdit
- WF - engagement gagnant

3.1. VENTE DES COUPONS DE PARI

La Société propose une fonction de « Vente de coupons de pari ». Si le client ne souhaite pas attendre que son pari ait été réglé, il peut revendre le coupon de pari à la société en partie ou en totalité et recevoir l'argent sur son compte immédiatement. Ce service est disponible dans « Mon compte – Historique des paris » ou dans l'onglet « Mes paris » sur le coupon de pari.

Le client peut choisir entre une vente partielle ou totale dans la fenêtre de dialogue de la vente de coupons de pari. Dans cette fenêtre, le client peut choisir la partie de sa mise qu'il souhaite voir retourner sur son compte de jeu. La partie restante de la mise reste sur son coupon de pari et est prise en compte une fois le pari réglé. Pour confirmer les montants, appuyer sur le bouton « Vendre ».

Les montants minimum et maximum que le client peut récupérer sur son compte sont déterminés au cas par cas, en fonction du pari spécifique qui a été placé. Dans certains cas, le client peut uniquement vendre le coupon de pari en totalité. Dans d'autres cas, en fonction du pari, le client peut avoir la possibilité de vendre le coupon de pari en partie, et en plusieurs transactions, dans la limite du montant de la mise.

Plus le client passe de temps sur la fenêtre de dialogue de la vente de coupons de pari une fois qu'elle a été ouverte, plus il a de chances que le montant de vente proposé change. Si la situation entourant l'évènement change, le prix proposé pour la vente du coupon de pari peut également changer.

Le vente de coupons de pari est possible pour les paris simples, combinés et système.

Il est impossible de vendre un coupon de pari si :

- le pari a été réglé ;
- un ou plusieurs résultats sur le coupon de pari ont été bloqués ;
- le coupon de pari contient des résultats qui ne peuvent pas être vendus ;
- le coupon de pari a déjà été vendu ;
- le prix proposé au client pour le coupon de pari a changé. Dans ce cas, le client doit choisir de nouveaux montants dans la fenêtre de dialogue de la vente de coupons de pari.
- La vente d'un coupon de pari peut également être bloquée à la discrétion de la Société de paris.

La Société n'est pas responsable dans le cas où le service n'est pas disponible en raison d'une défaillance technique. La Société se réserve le droit de suspendre le service à tout moment pour tout évènement de pari, sans en indiquer la raison. L'opération de vente de coupons de pari peut être annulée si des problèmes techniques sont détectés à tout moment pendant la vente. Dans tous ces cas, les paris sont réglés normalement, sur la base du résultat de l'évènement.

La Société ne garantit pas que tout pari placé sur le site Internet puisse être vendu. Le client ne peut savoir si le pari est éligible à la vente qu'une fois le pari accepté. Le prix de vente du coupon de pari proposé par la Société n'est pas négociable. Le client a le droit d'accepter les conditions de vente ou de refuser de vendre le coupon de pari au prix spécifié.

Une fonction « Vente automatique » est également disponible. Le client indique le montant pour lequel il souhaite vendre le coupon de pari. Le prix de vente du coupon de pari est ajusté en continu conformément à la cote, et le coupon de pari est vendu automatiquement lorsque le prix atteint le montant souhaité.

Avant que le pari ne soit vendu automatiquement, le client peut lui-même vendre le pari en totalité ou en partie. Dans ce cas, la fonction « Vente automatique » est désactivée.

Les conditions de « Vente automatique » sont conformes aux règles de la « Vente de coupons de pari » et à ses restrictions.

4. TYPES DE PARIS

L`agence de bookmakers offre les types de paris suivants:

4.1. PARI SIMPLE

Le pari simple est un pari pour une certaine issue d’ événement. Le gain du pari simple c'est le montant du pari multiplié par la cote établie pour cette issue.

4.2. PARI COMBINÉ

Le pari combiné consiste à placer un pari sur plusieurs issues indépendantes dont les cotes se multiplient entre elles pour établir la cote commune. Si toutes les issues choisies sont

gagnantes le gain versé au Joueur est déterminé par la multiplication de la somme de la mise et de cette cote commune. S'il y a au moins une issue perdante, tout le pari est considéré comme perdant.

4.3. SYSTÈME

Un système de pari est un pari, composé de plusieurs événements combinés de même dimension sur un nombre déterminé de résultats.
Le nombre maximum de variantes du système - 184756.
Le nombre maximum d'événements du système - 20.

Le gain d'un pari système est le cumul des gains des paris combinés inclus dans le système.

TABLEAU DU NOMBRE DE VARIANTES DU SYSTÈME

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
2	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	
3		4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816	9
4			5	15	35	70	126	210	330	495	715	1001	1365	1820	2380	3060	3
5				6	21	56	126	252	462	792	1287	2002	3003	4368	6188	8568	
6					7	28	84	210	462	924	1716	3003	5005	8008	12376	18564	2
7						8	36	120	330	792	1716	3432	6435	11440	19448	31824	5
8							9	45	165	495	1287	3003	6435	12870	24310	43758	
9								10	55	220	715	2002	5005	11440	24310	48620	9
10									11	66	286	1001	3003	8008	19448	43758	9
11										12	78	364	1365	4368	12376	31824	
12											13	91	455	1820	6188	18564	5
13												14	105	560	2380	8568	2
14													15	120	680	3060	
15														16	136	816	3
16															17	153	9
17																18	
18																	
19																	

4.4. CHAÎNE

La chaîne est un ensemble de paris simples, composés d'événements indépendants. Le montant du pari sur chaque événement est égal à la somme de la chaîne. Le parieur détermine l'ordre des paris entrant dans la chaîne et réalise un pari sur le premier événement de la chaîne. C'est la notion du "compte de la chaîne" qui apparaît. Après le tirage de chaque événement entrant dans la chaîne le solde de ce compte (initiallement égal à la somme du premier dépôt) est calculé.

Si le solde du “compte de la chaîne” est inférieur au montant initial de la chaîne, le pari simple sur un événement prochain sera calculé en fonction du solde du compte de la chaîne.

Le calcul de la chaîne ne dépend pas du temps mais de l'ordre de paris.

Une fois tous les paris de la chaîne calculés, le solde du compte de la chaîne doit être payé. Si le solde de compte de la chaîne atteint zéro, la chaîne est brisée et le pari est considéré comme perdant.

4.5. PARIS MULTIPLES

Paris multiples représentent un système de paris, composé de paris simples ou combinés.

Paris multiples peuvent être placés avec ou sans Lobby.

Paris multiples effectués avec Lobby sont des paris combinés qui se composent de Lobby et d'un système de quelques événements.

Lobby est une issue qui influence le gain des paris multiples. Lobby peut être un pari simple ou combiné.

Pour pouvoir placer des paris multiples, il faut ajouter au moins 3 événements dans le coupon sans prendre en compte Lobby.

Si Lobby perd, tout le coupon est aussi perdant. Si le système perd, tout le coupon est également perdant.

En cas de gain du Lobby et du système, la cote de Lobby est multipliée par la cote de gain du système et par la somme d'une variante du système.

Si Lobby n'a pas été choisi dans le coupon, celui-ci sera traité comme pari "système".

Paris multiples sans Lobby qui ne se composent que de paris simples ont le type de paris systèmes.

EXEMPLE DU CALCUL. Le coupon se compose de Lobby, 2 paris simples et un pari combiné.

Lobby - la cote 1,8

Bloc 1 - la cote 1, 39

Bloc 2 - la cote 1, 78

Bloc 3 - la cote 2, 44

Le montant de la mise est de 300 euros.

La somme de la mise sur une variante du système 300/3 = 100 euros.

VARIANTE № 1

Lobby a perdu. Le coupon est perdant.

VARIANTE № 2

Le système qui se compose de 2 paris simples et d'un pari combiné, a perdu. Le coupon est perdant.

VARIANTE № 3

Lobby a gagné.

Le système qui se compose de 2 événements: bloc 1 et bloc 3, est aussi gagnant. 100 euros sont pour chaque variante du système. (1,39 x 2,44) x 1,8 = 6,1 x 100 EUR = 610 euros.

VARIANTE № 4

Lobby a gagné.

Tous les Blocs du système ont gagné. 100 euros sont pour chaque variante du système. (1,39x2,44 + 1,39x1, 78 +1,78x2,44) x 1,8 = 18,36 x 100 EUR = 1836 EUR.

4.6. PARI CONDITIONNEL

Pari conditionnel – un ensemble de paris (simples ou combinés) composés d'événements indépendants.

Le participant a la possibilé de définir lui-même l'ordre des issues entrant dans le pari conditionnel. Toutes les issues seront calculées dans ordre indiqué dans le coupon

Le client a la possibilité de choisir lui-même l`ordre des issues du pari conditionel. Les issues seront calculées dans l`ordre indiqué par le client.

Le participant du pari peut déterminer lui-même les montants des mises sur chaque issue. Le montant de la mise sur chaque issue suivante ne peut pas dépasser le gain maximal des paris précédents. Le montant de la mise ne peut être indiqué que pour le pari complet. Dans ce cas le montant maximal du gain de l'issue précédente sera égal à la mise sur chaque issue.

En cas de perte du premier pari le pari conditionnel est également perdant.

Le calcul du pari conditionnel est arrêté si l'issue de l'événement précedent est considérée comme perdante.

EXEMPLE DU CALCUL: Le pari conditionnel est composé de trois blocs.

Bloc 1 – la cote 1,15. La mise est de 100 euros (le montant indiqué lors de la prise du pari).

Bloc 2 (combiné de deux événements avec les cotes 1,39 et 1,13). La mise est maximale.

Bloc 3 – la cote 1,13. La mise est de 100 euros

VARIANTE 1. Bloc 1 perd. Le pari est entièrement perdant car il n'y a pas de somme nécessaire pour calculer le bloc suivant.

VARIANTE 2.

Bloc 1 gagne. Le montant du gain est de 115 euros.

Bloc 2 (combiné de deux événements) - la mise est maximale (115 euros). Le montant du gain est égal à (1,39*1,13)*115 = 1,57*115 = 180,63 euros.

On déduit du gain la mise pour le Bloc 3 du gain. Bloc 3 - le montant de la mise est de 100 euros. 180,63 – 100 = 80,63. Les 80,63 euros sont crédités sur le compte du pari conditionnel.

Bloc 3 perd.

Le solde du compte du pari conditionnel est de 80,63 euros. Le montant du gain est de 80,63 euros.

VARIANTE 3.

Bloc 1 gagne. Le montant du gain est de 115 euros.

Bloc 2 (combiné de deux événements) - la mise est maximale (115 euros). Le montant du gain est égal à (1,39*1,13)*115 = 1,57*115 = 180,63 euros.

On déduit du gain la mise pour le Bloc 3 du gain. Bloc 3 - le montant de la mise est de 100 euros. 180,63 – 100 = 80,63. Les 80,63 euros sont crédités sur le compte du pari conditionnel.

Bloc 3 gagne 100*1,13 = 113 euros.

Le montant du gain est de 80,63 + 113 = 193,63 euros.

VARIANTE 4.

Bloc 1 gagne. Le montant du gain est de 115 euros.

Bloc 2 (combiné de deux événements) perd. Bloc 2 - la mise est maximale donc le montant du 115 euros est perdu.

Bloc 3 gagne. Le montant de la mise est de 100 euros. Il n'y a pas de l'argent nécessaire pour la mise car le Bloc 2 a perdu.

Le coupon est perdant.

4.7. ANTI-ACCUMULATEUR

Anti-accumulateur – un pari contraire au pari combiné par le moyen du calcul des gains. Ainsi ce coupon gagne si le pari combiné pertinent perd. Ce pari doit être composé de deux issues des événements indépendants ou plus indépendants. Le coupon gagne si au moins une de ces issues perd.

EXEMPLE DU CALCUL. COUPON DE TROIS ÉVÉNEMENTS.

Evénement 1 – cote 1,25

Evénement 2 – cote 1,65

Evénement 3 – cote 1,85

Pour le pari combiné la cote finale est égale à 3,81 dans ce cas. La cote des gains d`anti-accumulateur est calculée comme un système et est égale à 1,17.

VARIANTE 1.

Si le pari sur au moins une des issues ne correspond pas au résultat final (n'est pas devinée) alors que les autres sont gagnantes, le gain sera égal à 100*1,17 = 117 euros.

VARIANTE 2.

Si l`événement 3 est remboursé avec la cote «1», la cote totale du pari combiné contraire à cet anti-accumulateur sera 2,06.

La cote du gain de l`anti-accumulateur augmentera de 1,17 à 1,58.

Si dans ce cas au moins une des issues, №1 ou №2, ne correspond pas au résultat (n'est pas deviné) le pari anti-accumulateur gagnera et le gain sera de 100*1,58 = 158 euros.

VARIANTE 3.

Si les paris sur les événements 2 et 3 sont remboursés avec la cote «1», la cote totale du pari combiné contraire à cet anti-accumulateur sera 1,25.

Ainsi la cote du gain de l`anti-accumulateur augmentera de 1,17 à 3,16. Si dans ce cas l`issue de l`événement №1 ne correspond pas au résultat (n'est pas deviné), le pari anti-accumulateur gagnera et le gain sera de 100*3,16 = 316 euros.

VARIANTE 4.

Si une partie des issues correspond aux résultats et l`autre partie est remboursée avec la cote «1», le coupon est perdant.

Si toutes les issues de l`anti-accumulateur sont remboursées avec la cote «1», la mise sera versée sur le compte.

4.8. CHANCEUX

Chanceux – un ensemble de paris simples et de tous les paris combinés possibles des événements choisis. La quantité minimale d'événements dans ce type de pari – 2, maximale – 8.

Il faut deviner une issue au moins pour gagner.

EXEMPLE. COUPON DE 4 ÉVÉNEMENTS.

Evénement 1 – cote 2,0

Evénement 2 – cote 3,5

Evénement 3 – cote 4,0

Evénement 4 – cote 1,5

Montant de la mise – 150 euros.

Voici les variantes possibles dans ce coupon:

- 4 paris simples
- 6 paris combinés de 2 événements
- 4 paris combinés de 3 événements
- 1 pari combiné de 1 événement

`Le total est 15 variantes. La mise du pari 150 euros / 15 variantes = 10 euros pour chaque variante.`

4 paris simples pour 10 euros.

Alternatives	Cotes	Gains
Evénement 1	2.00	20
Evénement 2	3.50	35
Evénement 3	4.00	40
Evénement 4	1.50	15

6 paris combinés de deux événements pour 10 euros.

Alternatives	Cotes	Gains
Evénement 1 + Evénement 2	2.00 x 3.50	70
Evénement 1 + Evénement 3	2.00 x 4.00	80
Evénement 1+ Evénement 4	2.00 x 1.50	30
Evénement 2 + Evénement 3	3.50 x 4.00	140
Evénement 2 + Evénement 4	3.50 x 1.50	52.5
Evénement 3+ Evénement 4	4.00 x 1.50	60

4 paris combinés de trois événements pour 10 euros.

Alternatives	Cotes	Gains
Evénement 1 + Evénement 2 + Evénement 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Evénement 1 + Evénement 2+ Evénement 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Evénement 1 + Evénement 3 + Evénement 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Evénement 2+ Evénement 3 + Evénement 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 pari combiné d`un événement pour 10 euros.

Alternatives	Cotes	Gains
Evénement 1 + Evénement 2 + Evénement 3+ Evénement 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Dans le cas où tous les paris simples gagnent, toutes les variantes du coupon seront gagnantes. Tous les gains au total font le montant de 1677,50 euros.

Si un seul événement gagne, par ex. Evénement 4, le montant du gain de ce coupon sera 1,5*10 euros = 15 euros. Toutes les autres 14 variantes possibles seront perdantes.

4.9. PATENT

Patent – un ensemble de tous les paris combinés possibles sur des événements choisis. La quantité minimale d'événements dans ce type de pari – 3, maximale – 8.

Pour recevoir le gain de ce pari, il faut qu`au moins une variante soit gagnante (c'est-à-dire au moins 2 issues doivent correspondre aux résultats).

EXEMPLE. COUPON DE 4 ÉVÉNEMENTS.

Evénement 1 – cote 2,0

Evénement 2 – cote 3,5

Evénement 3 – cote 4,0

Evénement 4 – cote 1,5

`Montant de la mise – 110 euros.`

Voici les variantes possibles dans ce coupon:

- 6 paris combinés de 2 événements
- 4 paris combinés de 3 événements
- 1 pari combiné de 1 événement

On a 11 variantes en total. La mise du pari 110 euros / 11 variantes = 10 euros à chaque variante.

6 paris combinés de deux événements pour 10 euros.

Alternatives	Cotes	Gains

Evénement 1+ Evénement 2	2.00 x 3.50	70
Evénement 1 + Evénement 3	2.00 x 4.00	80
Evénement 1+ Evénement 4	2.00 x 1.50	30
Evénement 2 + Evénement 3	3.50 x 4.00	140
Evénement 2 + Evénement 4	3.50 x 1.50	52.5
Evénement 3 + Evénement 4	4.00 x 1.50	60

4 paris combinés de trois événements pour 10 euros.

Alternatives	Cotes	Gains
Evénement 1 + Evénement 2 +Evénement 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Evénement 1 + Evénement 2+ Evénement 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Evénement 1 + Evénement 3 +Evénement 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Evénement 2 + Evénement 3+ Evénement 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 pari combiné de quatre événements pour 10 euros.

Alternatives	Cotes	Gains
Evénement 1 + Evénement 2 + Evénement 3+ Evénement 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Dans le cas où tous les paris simples gagnent, toutes les variantes du coupon seront gagnantes. Tous les gains au total font le montant de 1567,50 euros.

Si un seul événement des quatre gagne, toutes les variantes seront perdantes.

5. RESTRICTIONS SUR L'INCLUSION DE CERTAINES ISSUES DES ÉVÉNEMENTS

1. Il n`est possible d`inclure qu`une des issues dépendantes dans un pari combiné. Dans le cas de l`inclusion de deux événements dépendants ou plus dans un pari combiné (système), ceux ayant la moindre cote seront exclus du coupon.
   Les issues dépendantes (des événements interdépendants) - le résultat d'une partie de pari influence celui de l''autre.
2. Les paris sur les événements «L`équipe tire une pénalité Oui/Non» seront perdants si la pénalité n'est pas fixée pendant le temps réglementaire du match.
3. Les paris sur les événements «Comment le but sera marqué», «Le but suivant» seront perdants si le but dont le numèro est indiqué dans le coupon n`est pas marqué.

6. PRISE DES PARIS AU COURS DU MATCH (PARIS EN DIRECT)

1. Les paris en direct sont pris sur les issues principales et additionnelles. Ils peuvent être effectués par des paris simples et combinés.
2. Le pari est considéré comme accepté après avoir passé l`enregistrement dans le système et après l`apparition du message de confirmation. Une fois enregistré le pari ne peut plus être modifié. Dans le cas de la survenance des conditions indiquées dans

l`article 2.7 des «Dispositions générales» le pari en direct peut être remboursé avec la cote «1».

3. L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes dans les résultats des matchs sur lesquels on propose les paris en direct. Les clients doivent se servir des sources d`information indépendantes.
4. Les paris en direct ne peuvent être ni annulés ni corrigés.

7. DÉPÔTS ET RETRAITS

Les Clients peuvent déposer et retirer des fonds sur et depuis leur compte de différentes manières. Vous trouverez toutes les méthodes de dépôt et de retrait dans la section « Paiements ».
Les montants minimaux et maximaux des dépôts et des retraits dépendent de la méthode de paiement que le Client décide d'utiliser.

1. **Dépôts** :

1. 22BET n'accepte pas les dépôts de parties tierces. Vous devez effectuer des dépôts uniquement en utilisant un compte bancaire, une carte bancaire Visa/Mastercard (il est de la responsabilité du titulaire de la carte de connaître les lois relatives au jeu en ligne dans son pays de résidence), les systèmes de paiement Skrill/NETELLER ou d'autres portefeuilles de paiement/options de paiement qui sont enregistrés sous votre nom (l'administration recommande de ne pas effectuer de dépôts en utilisant le portefeuille électronique d'une autre personne. L'administration a le droit de retourner des fonds au détenteur d'un tel portefeuille électronique sans notification préalable).
2. Si, lors des vérifications de sécurité, nous déterminons que vous avez enfreint cette condition, vos gains seront confisqués. Par ailleurs, 22BET n'est pas responsable en cas de perte de fonds déposés depuis des comptes tiers.
3. Les transferts de fonds entre les comptes des joueurs sont interdits.

2. **Retraits :**

1. Toutes les demandes de retrait sont traitées 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.
2. Vous pouvez uniquement retirer des fonds en utilisant la même méthode de paiement que vous avez utilisée pour déposer des fonds sur votre compte. Si vous utilisez différentes méthodes pour effectuer des dépôts, les retraits devront être fonction des dépôts effectués à l'aide d'une méthode en particulier.
3. 22BET peut refuser des retraits via des systèmes de paiement ou en espèces et proposer à la place un transfert bancaire.
4. Si le Client ne respecte pas les règles de la Société (ne suit pas ses Conditions générales, ne place pas de pari avant d'effectuer un retrait, etc.), la Société se réserve le droit de refuser de tels retraits et les gains du Client seront confisqués.
5. Il n'y a pas de frais de service si de l'argent est déposé ou retiré sur ou depuis le compte d'un Client en BTC en utilisant le système de paiement Bitcoin.

3. **Sécurité et législation :**

1. Dans certaines circonstances et pour certains clients, 22BET peut décider de ne pas rembourser les frais de service imposés par les systèmes de paiement sur les dépôts et les retraits, lesquels sont normalement remboursés par 22BET.

2. Le jeu en ligne peut être illégal dans la juridiction où vous vous trouvez ; si tel est le cas, vous n'avez pas le droit d'utiliser votre carte de paiement pour effectuer des transactions.
3. Le service de sécurité de 22BET est en droit de :
    1. refuser les demandes de retrait en espèces si les dépôts avaient été effectués via des systèmes de paiement électroniques ;
    2. refuser tout retrait si les montants du dépôt ou du retrait ne correspondent pas aux paris placés (le Client doit placer des paris dont les mises équivalent à la somme de tous les dépôts, et les paris doivent avoir une cote d'au moins 1.1). Les montants de retrait autorisés sont calculés sur la base du montant des paris placés à partir de tout dépôt donné ;
    3. refuser tout dépôt si le compte de pari est utilisé de manière abusive. Dans ce cas, votre compte doit être vérifié avant que le retrait ne puisse être effectué.
4. Le service de sécurité de 22BET déconseille aux Clients :
    1. De transférer des fonds entre des PSP (systèmes de paiement) ;
    2. D'effectuer un dépôt ou un retrait de fonds sans placer de paris ;
    3. Dans ces cas, les fonds seront retournés sur votre compte.
5. Si 22BET a le moindre doute concernant l'identité du Client, son adresse, sa méthode de paiement ou d'autres informations (âge, carte de crédit ou de débit, autres données), en plus des documents fournis lors du processus d'identification, 22BET est en droit de demander des documents justificatifs au Client prouvant son identité, l'origine des fonds ou toutes autres données envoyées. 22BET a le droit de suspendre tout retrait jusqu'à ce que lesdites informations aient été complètement vérifiées. 22BET s'efforcera de terminer la vérification en moins de 72 (soixante-douze) heures suivant la réception du dernier document demandé. S'il est prouvé que l'une quelconque des données envoyées est incohérente ou fausse, 22BET a le droit d'annuler tous les paris et de suspendre toutes les transactions jusqu'à ce que le détenteur du compte en question fournisse une explication suffisante quant à ces disparités.
6. 22BET a le droit de demander des originaux et des copies papier certifiées des documents, qui devront être envoyés par courrier recommandé.
7. Le Client est entièrement responsable du paiement de tous les frais et taxes qui s'appliquent à ses gains conformément aux lois de la juridiction de résidence du Client.

Sur votre facture, les frais peuvent apparaître sous la forme 22bet.com +35723020534

8. RÉSULTATS DES MATCHS, DATES ET HEURES DE LEURS DÉBUTS, RÈGLEMENT DES CONTENTIEUX

Le traitement des paris peut être refait suite aux résultats faux fournis par l'agence de bookmakers.

1. Lors du traitement des paris, il n'est pris en compte que l'heure réelle du début d'un événement qui est définie approximativement par référence aux documents officiels des organisateurs de cet événement. S'il n'y a pas de documents de ce genre, cela se fait en raison de l'information présentée sur les sites officiels des fédérations sportives, les sites des clubs sportifs et d'autres sources de l'information sportive.
2. 22bet n'est pas responsable de la discordance entre la date et l'heure indiquées sur le site et l'heure réelle du début d'un événement. La date et l'heure du début d'un

événement indiquées dans la section «Sports» sont approximatives. Lors du traitement des paris, il n'est pris en compte que l'heure réelle du début d'un événement qui est définie approximativement par référence aux documents officiels des organisateurs de cet événement.

3. 22bet n'est pas responsable des noms des championnats et de la durée des matchs (des événements sportfis). L'information indiquée dans les sections «Sport» et «En direct» est approximative. Les joueurs doivent se renseigner auprès d'autres sources d'information indépendantes sur un événement sportif.
4. Les informations météo dans les sections PARIS SPORTIFS et LIVE ne sont données qu'à titre indicatif. Les incohérences éventuelles dans les conditions météorologiques spécifiées dans les sections PARIS SPORTIFS et LIVE ne présentent pas de motifs pour l'annulation des paris effectués.
5. Les prétentions qui concernent les résultats des matchs ne sont acceptées que pendant 10 jours à compter de l'achèvement des événements en cas de présence des documents officiels des organisateurs sur le résultat de cet événement.
6. Les paris placés après le début du match seront remboursés avec la cote de 1.00 (sauf les paris en direct) ; la cote de ces paris dans le pari combiné est égale à 1.00.
7. Au cas où le joueur a misé sur un événement dont il avait déjà su le résultat, ce pari est soumis à l'annulation. Dans ce cas l'agence de bookmakers prend la décision après avoir mené une enquête spéciale. Toute activité liée à ce pari se retrouve en suspension.
8. **Paris «en prématch» (section «Paris sportifs»).** Si un match ou un événement est annulé ou a été décalé pour plus de 48 heures (l'heure est approximative, 22bet se réserve le droit de laisser les paris placés en vigueur afin d'éviter des situations contentieuses qui puissent avoir lieu si le match est décalé pour plus de 48 heures de l'heure officielle de son début), tous les paris sur cet événement seront annulés. En cas du changement de l'heure officielle du début de l'événement correspondant, celui-ci sera considéré comme remis à plus tard ou décalé.
9. **Paris LIVE**. Si un match s'interrompt et reprend dans les 5 heures à compter de l'heure officielle de son début, tous les paris sur ce match restent valides. Si le match interrompu ne reprend pas dans les 5 heures à compter de l'heure officielle de son début, les paris sur ce match seront remboursés avec la cote de 1.00, sauf les paris dont le résultat est déjà défini. Cela ne concerne pas les événements qui peuvent être terminés durant la période dépassant 5 heures selon les règles des épreuves sportives (voir article 9 des Termes et Conditions).
10. Si un match n'est pas terminé terminé ou s'il est considéré comme reporté (voir article 9 des Termes et Conditions), les paris dont le résultat est prononcé au moment où survient l'interruption (l'interruption (l'issue de la première mi-temps, le but marqué en premier et son heure) resteront valides.) resteront valides. Pour le reste des paris, le joueur obtiendra le remboursement d'un montant égal à sa mise.
11. Si avant un évènement son participant décide de ne pas y prendre part, l'ensemble des paris portant sur ce participant seront annulés.
12. Si après le début d'un événement ou d'une compétition, un participant est disqualifié ou il ne termine pas l'épreuve, tout pari portant sur ledit participant et fait avant la dernière manche de la compétition, sera valide. Le reste des paris est annulé. Le traitement des paris sur un match de tennis à cause de l'abandon d'un des participants se fait selon les règles indiquées dans l'article 9.23 des Termes et Conditions.

13. Si le membre de l'équipe (footballeur, joueur de hockey, joueur de basket etc.) n'a pas participé au match, tout pari portant sur ledit participant sera remboursé avec la cote de 1.00, sauf indication contraire.
14. Si dans un match de tennis l'abandon ou la disqualification a lieu avant le début de l'évènement, la cote du gain des paris est de 1.00, sauf les paris sur le résultat du participant dans le match. Si le match de tennis est déclaré suspendu, annulé ou reporté, tous les paris sur ce match restent valides jusqu'à la fin du tournoi au cadre duquel ce match devait avoir lieu, avant que le match ne soit achevé ou un des participants n'abandonne. Le traitement des paris sur un match de tennis à cause de l'abandon d'un des participants se fait selon les règles indiquées dans l'article 9.23 des Termes et Conditions.
15. Si dans un événement (match, comparaison ou combat) il est indiqué un double de participants (équipes ou sportifs) et ensuite la composition de la composition de ce double change, tous les paris sur cet événement seront annulés.
16. Les paris sur l'issue du match entier restent en vigueur si un ou plusieurs participants des épreuves par équipe ont été remplacés.
17. Au cas où la composition du double est indiquée d'avance dans les matchs de tennis qui se jouent en double, la cote du gain des paris sera de 1.00 si au moins un participant du double a été remplacé. Si la composition du double n'a pas été précisée à l'avance, tous les paris restent valides.
18. Dans les compétitions où on emploie les notions «équipe receveuse» et «équipe visiteuse», au cas du transfert d'événements:
    - sur un terrain neutre, les paris restent valables;
    - sur le terrain de l'équipe adverse, les paris restent valables.
19. Si on ne peut pas employer des notions «équipe receveuse» et «équipe visiteuse» pour l'événement (sports individuels ou de couple), en cas de changement du lieu changement du lieu de l'événement tous les paris sur cet événement restent valables. Les équipes NBA, LNH, LAH, LCH, LHO, LHOu, ECHL peuvent être placées dans l'ordre direct (équipe receveuse - équipe visiteuse) comme à l'inverse. Dans le cas de l'ordre inverse le remboursement des paris ne s'effectue pas.
20. En cas de changement du lieu changement du lieu de l'événement dans les matchs amicaux (Friendlies) ou les tournois amicaux du club tous les paris sur cet événement restent valables.
21. Au cas où il y a plus d'un participant ou d'une équipe déclarée vainqueur, les cotes des gains sur ces participants sont divisées par le nombre de gagnants. Par exemple, si deux joueurs sont déclarés gagnants, les cotes des paris sur ceux-ci sont divisées en deux.
22. Les sports ou les situations sans description spéciale des particularités de la prise des paris et du calcul sont soumis aux Règles générales.
23. Dans les cas où les informations provenant des sources officielles et indépendantes diffèrent, la société a le droit de calculer les paris sur base des résultats fournis par une source indépendante ou une retransmission.
24. Dans les situations contentieuses sans précédent, la décision finale revient à l'agence de bookmakers.
25. Dans le cas du désaccord des données des sources d'information différentes (date, temps, résultats, nom de l'équipe), l'agence de bookmakers suspend le paiement des gains jusqu'à la fin du débat à propos de l'authenticité des données. Si le résultat de l'événement terminé, présenté sur le site officiel est différent de l'émission de télévision, la société se réserve le droit de faire le calcul selon l'émission de télévision.

26. En cas d'erreur dans le programme de la sortie des cotes, si la société la reconnaît, tous les paris sur ces événements seront considérés comme gagnants et seront payés avec la cote "1".
27. Si le résultat initial de l'événement terminé est révisé ultérieurement pour des raisons quelconques, et l'une des parties a une défaite technique (annulation n'est pas prise en compte), les paris sont soumis à être payés conformément au résultat initial (réel). Le résultat réel est ce qu'on a annoncé en vertu des rapports officiels et d'autres sources d'information officielles immédiatement une fois l'événement achevé.

9. RÈGLES DES SPORTS

9.1. FOOTBALL AUSTRALIEN

1. Paris sont acceptés sur:
    - le temps réglementaire qui dure 80 minutes (4 quart-temps de 20 minutes et 2 périodes de 40 minutes);
    - le temps réglementaire avec prolongation (la note «Prolongation inclue»). ***L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes dans la durée du match. L'information, indiquée En direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Précisez le règlement du match dans les sources officielles.***
2. Si le match est interrompu avant l`écoulement de 80 minutes tous les paris seront remboursés avec la cote «1» à l'exception de ceux dont les résultats ont été déjà déterminés au moment de l`interruption.
3. Si le lieu de la tenue du match est changé les paris sur ce match restent valables à condition que l`équipe receveuse reste la même.
4. Premier buteur. Si le joueur n`a pas participé au match ou s'il est rentré au jeu quand le premier but avait été déjà marqué, les paris sur ce joueur sont remboursés. Les paris sur les joueurs qui étaient échangés ou éliminés avant que le premier but ne soit marqué ; sont perdants. Si le Premier but a été marqué par le joueur sur lequel notre agence n`avait pas proposé les cotes, les paris sur tous les autres joueurs sont perdants sauf le cas où le choix "Tout autre joueur" est proposé. Si le match est interrompu avant que le premier but ne soit marqué, tous les paris seront remboursés.
5. Le but (6 points) – si la balle passe entre les poteaux intérieurs les plus serrés sans avoir touché un autre joueur, l`équipe attaquante gagne 6 points.
6. Le behind (1 point) - si le ballon passe entre les poteaux intérieur et extérieur («behind»), s'il touche le poteau, passe la ligne de but ou la ligne postérieure.
7. Les paris sur «MT-Fin» sont pris pour le résultat du premier mi-temps et celui du match entier.

9.2. FOOTBALL AMÉRICAIN

1. Les paris sont pris sur:
    - le "temps" réglementaire (60 minutes, 4 quart-temps de 15 minutes);
    - le "temps" réglementaire avec prolongation (la note “Prolongation inclue”).

2. Au cas où le match a commencé mais il n'a pas été terminé, tous les paris sur ce match seront remboursés avec la cote “1” sauf les cas où les résultats des paris sont déterminés au moment de la suspension du match.
3. Le match est déclaré joué, si 55 minutes de jeu ou plus ont été jouées. Dans ce cas les paris seront réglés en fonction des résultats au moment de la suspension du match.
4. Pour les paris “Qui est au top en fonction des résultats du championnat”, si des équipes n’ont pas été qualifiées pour les séries éliminatoires, la priorité se fait en fonction de la place dans la poule, puis des points gagnés.
5. Pari “Total du Quart Temps avec le score le plus (le moins) élevé”. Deux quarts-temps ou plus qui ont le même total le plus ou le moins élevé ne constituent pas le fondement de remboursement des paris. Dans ce cas les paris sont traités en fonction du total.
6. Pari “La Période avec le score le plus élevé”. Au cas où il est impossible de déterminer le quart-temps avec le score le plus élevé (deux quarts-temps ou plus ont le même score), ces paris seront remboursés avec la cote “1”. Les paris sur d’autres quarts-temps sont déclarés perdants.
7. Pari “La Mi-Temps avec le score le plus élevé”. Au cas où les deux mi-temps ont le même score, les paris seront remboursés avec la cote “1”.
8. Si les équipes ont fait match nul avec prolongation, les paris V1 et V2 seront remboursés avec la cote “1”, les paris Total et Handicap seront calculés conformément aux résultats du match.

9.3. BADMINTON, TENNIS DE TABLE, BEACH-VOLLEY

1. Si un match est reporté ou retardé pour une raison quelconque, tous les paris seront maintenus jusqu'à la fin du jeu; jusqu'à la fin du tournoi, ou jusqu'à ce qu'un des joueurs se retire.
2. Si le match a été interrompu à cause de l’abandon ou de la disqualification d’une équipe au premier set, les paris seront remboursés avec la cote “1”; sauf ceux sur les issues qui ont été certainement détérminées au moment de son interruption. Les paris sur le Vainqueur du match seront remboursés avec la cote “1” dans ce cas.
3. Si le match a été interrompu à cause de l’abandon ou de la disqualification d’une équipe, les paris sur le Vainqueur du match restent valides à condition que la première manche ait lieu sinon les paris sur cet événement seront remboursés avec la cote “1”. En cas d’abandon ou de disqualification, la défaite technique est attribué au joueur.
4. Si le match n’a pu se terminer pour des raisons quelconques (par exemple un des participants refuse de continuer le jeu ou a été disqualifié) et 2 sets ou plus ont été déjà joués, ce sont les paris sur les issues certainement déterminées au moment de la suspension du match qui seront soumis au calcul (par exemple l’issue du premier set, le total du premier set etc.). Tout autre pari sera remboursé avec la cote “1” sauf celui sur le Vainqueur du match. Une équipe qui passe au tour suivant ou qui a remporté le tournoi, gagne le match.
5. Si le Nom ou le Prénom d’un joueur contient une faute de rédaction (par exemple il est indiqué Williams G. au lieu de Williams S.), cela ne constituera pas le fondement à l’annulation du pari, il reste valable.
6. Victoire dans le match. Si un des joueurs indiqués sur l’événement est remplacé avant le déroulement du match, tous les paris seront annulés.
7. Paris Handicap ou Total sur les sports indiqués sont calculés conformément aux points sauf “Handicap des sets” ou “Total des sets”.

8. Pari “Vainqueur”. Un sportif ou une équipe qui a pris la première place, est considéré comme Vainqueur. Au cas où un sportif abandonne avant le déroulement du tournoi, tout pari placé sur lui est remboursé avec la cote “1”.
9. Pari “Qui avancera plus loin”. Dans les couples proposés il faut choisir celui ou celle qui avancera plus loin dans le classement. Si les deux sortent du tournoi, le meilleur est celui qui sera le mieux positionné dans classement. Si les deux sont sortent dans la même manche, les cotes du gain sur ces paris sont fixées de “1”. Au cas où un sportif abandonne avant le déroulement du tournoi, tout pari placé sur lui est remboursé avec la cote “1”.

9.4. BASKETBALL

1. Les paris sont pris pour:
    - le "temps" réglementaire (48 minutes, 4 quart-temps de 12 minutes, ou 40 minutes, 4 quart-temps de 10 minutes; NCAA - 2 périodes de 20 minutes);
    - le "temps" réglementaire avec prolongation (la note “Prolongation inclue”). Les paris sur les statistiques sont pris compte tenu de la prolongation, sauf indication contraire. D'autres conditions de la prise de paris peuvent être spécifiées dans la section Paris sportifs.
2. Au cas où le match a commencé mais n'a pas été terminé, tous les paris sur ce match seront remboursés avec la cote “1” sauf les cas où les résultats des paris sont déterminés au moment de la suspension du match.
3. Le match est déclaré joué, si au moins 35 minutes du match à la durée de 40 minutes ou au moins 40 minutes pour les matchs à la durée 48 minutes) ont été jouées. Dans ce cas tous les paris seront réglés en fonction des résultats au moment de la suspension du match.
4. Dans les matchs de basketball (pour les événements avec la note “Prolongation inclue”), les paris sur Handicap ou Total sur le 4-ème quart-temps et la 2-ème période sont calculés sans prendre en compte la prolongation.
5. Les équipes de NBA peuvent se placer en séquence positive (équipe receveuse - équipe visiteuse) ou renversée. En cas de séquence renversée, les paris ne seront pas remboursés.
6. Pour les paris “Qui est au top en fonction des résultats du championnat”, si des équipes n’ont pas été qualifiées pour les séries éliminatoires, la priorité se fait en fonction de la place dans la poule, puis des points gagnés.
7. Le joueur doit se renseigner lui-même sur le règlement des matchs de basketball amicaux (match de coupe ou de club) auprès de la source officielle. Si les joueurs du match amical ont fait match nul ou le règlement du dernier a changé, les paris sur la victoire seront remboursés avec la cote “1”, ceux sur Handicap ou Total seront calculés conformément aux résultats donnés.
8. Dans les matchs de coupe, s'il y a la prolongation à l'issue de deux matchs, la prolongation sera prise en compte lors du calcul du deuxième match. La prolongation attribuée selon le cumul des résultats des deux matchs n’est prise en compte que dans les paris misés sur le vainqueur de la compétition, sur l’accession à la prochaine manche, à une autre division etc.
9. Si les joueurs de basketball ont fait le match nul, le pari “Y aura-t-il une Prolongation? Oui” sera considéré comme gagnant, celui de “Y aura-t-il une Prolongation? Non” - comme perdant.

10. "Mi-temps/Plein temps". Dans la section "Sports", "V" signifie victoire et "X" signifie match nul. Le résultat de la première mi-temps est indiqué en premier et est suivi par le résultat après le temps réglementaire. Par exemple, V1en premier2 signifie que la première équipe (V1) remportera la première mi-temps et la deuxième équipe (V2) gagnera le match dans le temps réglementaire.
    "Mi-temps/Plein temps ", y compris la prolongation. Le client doit prévoir qui gagnera à la première mi-temps et qui gagnera le match (y compris les prolongations). Les paris sur le match nul ne sont pas offerts.
11. Pari “Total du Quart Temps avec le score le plus (le moins) élevé”. Deux quart-temps ou plus qui ont le même total le plus ou le moins élevé ne constituent pas le fondement de remboursement des paris. Dans ce cas les paris sont réglés en fonction du total (si on calcul le Total du 4-ème quart-temps, les points gagnés lors de la prolongation ne sont pas inclus).
12. Pari “La Période avec le score le plus élevée”. Au cas où il est impossible de déterminer le quart-temps avec le score le plus élevé (deux quart-temps ou plus ont le même score), ces paris seront remboursés avec la cote “1”. Les paris sur d’autres quart-temps sont déclarés perdants (si on calcule le Total du 4-ème quart-temps, les points gagnés lors de la prolongation ne sont pas inclus).
13. Pari «La Mi-Temps avec le score le plus élevé». Au cas où les deux mi-temps ont le même score, les paris seront remboursés avec la cote “1” (si on calcule le Total de la 2-ème quart-temps, les points gagnés lors de la prolongation ne sont pas inclus).
14. Le pari “Equipe … gagnera les deux mi-Temps” (si on calcule le Total du 2-ème quart-temps, les points gagnés lors de la prolongation ne sont pas pris en compte).
    Le pari “Equipe 1 gagnera toutes les deux mi-Temps - Non” est considéré comme gagnant si l’équipe 1 a perdu au moins dans une mi-temps.
15. Pari “Chaque équipe va marquer plus de 72,5 - Oui”. Le pari sera considéré comme gagnant si le total de chacune des équipes pour le match entier sera de 73 points ou de plus
16. Pari “Chaque équipe va marquer plus de 72,5 - Non”. Le pari sera considéré comme gagnant si au moins l'une des équipes ne marque pas le Total indiqué.
17. Pari “Toutes les périodes Total plus de 32,5 - Oui”. Le pari sera considéré comme gagnant si le total dans tous les quart-temps est de 33 ou de plus.
18. "Première faute", "Total des fautes". Pour le règlement des paris, seulement les fautes personnelles commises par les joueurs sur le terrain seront prises en compte. Les fautes techniques, commises par un entraîneur, les officiels de l'équipe ou les joueurs du banc ne sont pas ne sont pas prises en compte.
19. Premier rebond. Il est nécessaire de déterminer quelle équipe sera la première à effectuer le rebond.
20. Lors du traitement des paris « Turnovers » (pertes de balle), seules les statistiques individuelles des joueurs sont prises en considération tandis que les statistiques de l'équipe sont ignorées.
21. Lors du calcul des paris sur "Rebond", ne sont prises en compte que les réalisations individuelles des joueurs et celles des équipes. Pour les matches de NBA, WNBA, Championnat de France (homme), seuls les rebonds individuels sont pris en compte.
22. Pari "Course jusqu'à ... points" (placé en prématch) peut être calculé de la façon suivante:
    - Au cas où deux issues sont proposées (V1, V2), dans ce cas, si aucune des deux équipes ne reçoit le nombre de points spécifié, les paris gagnants seront calculés

avec la cote 1 (Par exemple, "Course jusqu'à 20 points P1", lorsque le score est 19-19, le pari sera calculé avec la cote 1(remboursement).)

- Au cas où trois issues sont propôsées (V1, V2, Aucune), dans ce cas, le calcul est fonction des résultats.

23. Le pari “Score des quart-temps 2-0” sera considéré comme gagnant si deux quart-temps de quatre sont gagnés par l’équipe 1 et deux quart-temps sont nuls.
    Le pari “Score des quart-temps 1-1” - un quart-temps est gagné par l’équipe 1, un quart-temps est gagné par l’équipe 2 et deux quart-temps sont nuls.
24. Pari “Handicap des quart-temps”. Exemple: "Handicap 2 des quart-temps 2,5". L'équipe a terminé avec le score de 81:102 (17: 22,26: 25,18: 20,20: 35), le score des quart-temps, selon des résultats, 1: 3 (0: 1, 1: 0, 0: 1, 0: 1). Le pari est considéré comme perdant, parce que le score des quart-temps de l’équipe 2 avec handicap sera 1: 0,5.
25. Les paris “Total des quart-temps nuls”; “Handicap des quart-temps”; “Score des quart-temps”; “Victoire des quart-temps” sont calculés pour le temps réglementaire.
26. Le pari "Marge V1 entre -1 et 9" sera considéré comme gagnant si la différence des points entre les scores de la 1ère et de la 2ème équipes est entre -1 et 9 points. Par exemple: le score du match est 85:90, la marge de la victoire de la 1ère équipe est -5 donc ce pari est perdant.
27. Pour les paris “% des coups de 2 points marqués”,”% des coups de 3 points marqués”, “% des coups francs marqués” le pourcentage de mise en oeuvre est calculé en fonction du site officiel, selon l'arrondi mathématique à l'entier le plus proche.
28. Les paris pour le total du temps de jeu sont pris en minutes. Au cas de la coïncidence avec le total les paris seront calculés avec la cote “1”. Par exemple: "Total Kyrie Irving (39,5) B" - si le total de joueur est 39 minutes 30 secondes, alors le pari sera considéré gagnant avec la cote “1”.
29. Netball - une sorte de basket-ball des femmes (4 quart-temps de 15 minutes). Les paris sur ce sport sont calculés et acceptés pour le temps réglementaire et le temps réglementaire avec prolongation (la note “Prolongation inclue”).
30. **Basket-ball. Résultats. L'équipe sera mieux classée à la fin du tournoi.** Les paris sur ce marché sont réglés sur la base des statistiques disponibles sur le site Web officiel.
31. Dans le pari "Supertotal () P/M" il est nécessaire de prédire si les points marqués par les équipes seront supérieurs ou inférieurs au total indiqué. Exemple: "Supertotal (166-167 remboursement) Plus de 167.5". Pour que ce pari soit gagnant les équipes doivent marquer plus de 167.5 points. Dans le cas de 166 ou 167 points le pari est remboursé.
32. Dans le pari "Superhandicap 1/2 ()" il est nécessaire de prédire la victoire de l'équipe avec le handicap proposé. Exemple: "Superhandicap 2: (-4; -3 remboursement) -4.5". Pour que ce pari soit gagnant la différence de points doit être de 5 points et plus en faveur de la deuxième équipe. Dans le cas de l'égalité avec le handicap (-4) ou (-3) le pari est remboursé.
33. Les paris sur les statistiques moyennes des joueurs au cours de la saison régulière de NBA (points, rebonds, passes décisives, contres, etc.) sont réglés en fonction des statistiques disponibles sur le site Web officiel du tournoi.
34. Double-double (triple-double) dans le match. Pour ce pari, il est nécessaire de prédire si le joueur aura ou non une performance à deux chiffres dans deux (double-double), trois (triple-double) catégories dans le match. Catégories statistiques : points, rebonds, passes décisives, tirs bloqués. Si le joueur a réalisé un triple-double, alors le pari double-double sur ce joueur sera considéré comme gagnant.

35. Score dans l'intervalle. Pour ce marché, il est suggéré de deviner si le score du quart-temps sera dans l'intervalle sélectionné. La zone pour le score de la première équipe est indiquée à gauche, la zone pour le score de la deuxième équipe est affichée à droite. Par exemple, « Score dans l'intervalle. 3e quart-temps 22-33:8-19 – Oui ». Le pari gagne si le 3e quart-temps se termine avec le score de 24-15.
36. **Matchs alternatifs.** Dans ce type d'évènement, les résultats des équipes dans les matchs spécifiés sont comparés (temps réglementaire uniquement). Si une équipe déclare forfait pour l'un des matchs, les paris sur les matchs alternatifs seront réglés à une cote de 1,00 (remboursés).
37. 3x3 Basketball. Le jeu est composé d'une période de 10 minutes.. Le match est considéré comme terminé si le temps est terminé ou l'une des équipes a marqué 21 points. Si le jeu se termine par un score égal, la prolongation sera jouée jusqu'à ce qu'une des équipes marque 2 points.
    Principales différences dans le jeu:
    - Un standart lancer vaut 1 point
    - Un lancer lointain (from the 3-point line) vaut 2 points.
    - Le temps d'attaque est 12 secondes.
38. 4x4 Basketball. Le jeu est composé d'e deux périodes de 10 minutes. Si le jeu se termine par un score égal, la prolongation de 5 minutes sera jouée.
    Principales différences dans le jeu:
    - Un standard lancer vaut2 points.
    - Un lancer lointain (en raison de la ligne à 3 points) vaut 3 points.
    - Un slam dunk vaut 3 points.
    - Le temps d'attaque est 12 secondes.

9.5. BASEBALL, SOFTBALL

1. Tout pari sur des matchs de baseball est pris sous réserve des manches supplémentaires. Tout pari sur le match est pris sous réserve des lanceurs partants du jeu, si leurs noms sont indiqués sur la liste de l'événement. Pour que le pari soit validé, les deux lanceurs déclarés doivent commencer le jeu et lancer une fois au moins. Au cas où un des lanceurs déclarés ne commence le jeu pour une raison quelconque, tous les paris seront annulés. Si les noms des lanceurs partants ne sont pas indiqués sur la liste de l'événement, les paris sont pris sans prendre en compte les lanceurs partants.
2. Si, conformément au Règlement du tournoi, le nombre de manches a été réduit ou le match a été terminé avant sa fin complète à cause d'un avantage considérable d'une des équipes, les paris restent en vigueur.
3. La deuxième équipe qui rejette la balle est déclarée une équipe réceveuse quel que soit l'endroit où le jeu a lieu.
4. Tous les paris sont traités condormément aux résultats officiels du match, y compris les manches supplémentaires (sauf les paris sur des parties du match).
5. Le match est déclaré joué sous réserve que cinq manches (innings) ou quatre et demi aient été disputées. S'il n'y a que 4,5 manches jouées, on ne règle que les paris sur la victoire, ceux sur l'avancement au classement et les paris dont les résultats sont certainement déterminés au moment de son interruption. Tout autre pari de ce match sera remboursé avec la cote "1"

6. **Paris en prématch.** Au cas où le match de baseball n'a pas commencé à l'heure indiquée et le report du match est confirmé sur le site officiel, tout pari placé sur ce match sera remboursé avec la cote "1".
7. Paris en direct. Au cas où le match de baseball est interrompu ou suspendu et il reprend dans les 72 heures qui suivent, les paris demeurent valables jusqu'à la fin du match. Si le match n'est pas terminé terminé dans les 72 heures, tous les paris sur ce match seront annulés sauf ceux sur les issues qui ont été certainement déterminées au moment de son interruption.
8. Si les équipes de baseball ont le même nombre de points (NPB, MLB avant-saison, KBO) en cas en ca de match nul les paris de type V1 et V2 seront remboursés avec la cote "1".
9. Pari "Comparer les joueurs". Parmi les deux joueurs choisis, il est proposé de nommer un qui aura le meilleur résultat. Si les deux joueurs ont le même résultat, les paris seront remboursés avec la cote "1".
10. Au cas où les deux équipes jouant dans les matchs MLB avant-saison ont le même nombre de points à la fin de la 9-ème manche, la 10-ème manche est attribuée aux joueurs. Si les équipes font la 10-ème manche nulle, le jeu est déclaré nul. Les paris de type V1 et V2 sont remboursés avec la cote "1".
11. Les paris "Receveurs-Visiteurs" seront remboursés avec la cote "1", sauf les marchés dont l'issue est certainement déterminée, si au cours d'un jour de jeu au moins un match a été annulé, décalé, interrompu ou manqué (les équipes ont joué moins de 5 manches complètes).
12. **Softball** est un sport d'équipe joué avec une balle. C'est une variation de baseball. Le jeu officiel contient 7 manches. Quand on fait match nul, on joue des manches supplémentaires.

9.6. BIATHLON

1. "Le mieux placé". Dans les couples proposés, il faut pronostiquer quel joueur ou quelle équipe (dans une course de relais) aura une place meilleure qu'un autre d'après le rapport officiel de jeu. Si les deux quittent la piste ou un des participants ne prend pas le départ, les paris seront remboursés avec la cote "1". Au cas ou un des participants n'est pas arrivé finaliste, les paris sur lui sont perdants.
2. "Cibles manquées". Comparaison du total des cibles manquées par les participants de la course. Il faut pronostiquer lequel des joueurs proposés manquera le plus de cibles. Au cas où vous nommez le nombre exact de cibles manqués les paris seront remboursés avec la cote "1". Si le participant quitte la piste sans marquer aucune cible, les paris seront remboursés avec la cote "1".
3. "Cibles manquées dans des courses de relais". Le nombre de cibles manquées dans une course de relais est calculé en additionnant le nombre de cercles de pénalité à celui de cartouches de réserve utilisées par tous les joueurs de l'équipe.
4. "Le meilleur représentant de quel pays sera sera mieux classé". Ce pari vous propose de choisir entre les deux pays celui dont le meilleur représentant sera mieux placé sur le rapport officiel de la course.
5. «Vainqueur de la course». Le vainqueur de la course est le participant ayant obtenu la première place dans le protocole final. S'il y a deux vainqueurs ou plus, la règle de Arrivée simultanée sera appliquée.
6. «Leader après la1ère (2ème etc) étape». Le vainqueur de l'étape est défini d'après les données du protocole final. S'il y a deux vainqueurs ou plus, la règle de Arrivée simultanée sera appliquée.

7. Pari “Biathlon. Vainqueur. Hommes. Course poursuite. Hochfilzen. 1-10 place (08.12.2013 | 16:30) - Gagner (Daniel Mesotitsch) Oui". Le coupon sera déclaré gagnant si Daniel Mesotitsch prend la place de la 1-ère à la 10-ème.
8. Pari “Cartouches de réserve. Suède. (13.12.2013 | 17:25) Total Moins de 7.5”. Le coupon sera déclaré gagnant si les biathlètes suèdois n’utilisent pas plus de 7 cartouches cartouches de réserve.
9. Pari “L’écart entre le vainqueur et la deuxième place est de 0 - 20 secondes - Oui”. Le coupon sera déclaré gagnant si l’écart entre le vainqueur et la deuxième place est de 0 - 20 secondes.
10. Pari "Cibles manquées. Couché moins que debout". Dans le cas où la quantité de cibles manquées en position couchée et égale à celle en position debout (ou est égale à 0), les paris sur "non" sont gagnants, et ceux sur "oui" sont perdants.
11. Le pari “Temps du tir” comprend le temps net du tir en secondes (Shooting).
12. Le pari “Temps sur le terrain de tir” comprend tout le temps passé sur le terrain de tir (Range Time – entrée sur le terrain de tir + temps sur le tapis de tir (shooting) + sortie du terrain de tir).
13. Les paris sur **“la Coupe du monde IBU. Classement général”** seront calculés conformément aux résultats de la saison.

9.7. BOXE, SPORTS DE COMBAT

1. Le combat démarre officiellement lorsque le gong sonne.
2. Si la décision sur l'issue du combat ne peut pas être acceptée, et le combat est arrêté pour une raison quelconque, sans décision sur l'issue du match, tous les paris seront annulés. Si le résultat du match est déjà déterminé, les paris seront calculés conformément au résultat obtenu.
3. S’il y a un changement dans le nombre de rounds disputés, les paris sur le vainqueur du combat seront considérés comme validés mais ceux sur le nombre de rounds disputés seront annulés.
4. Le pari "Total de rounds". Le joueur est invité à déterminer le nombre de rounds du combat. Le calcul tient compte du nombre de rounds complets et terminés.
5. Handicap de Points de Décision (Le combat va se dérouler jusqu’à la fin). Le handicap est calculé par rapport au score final du combat tel qu’il est enregistré par les sources officielles. Dans l’éventualité où un combat ne se déroule pas jusqu’à la fin, les paris sur ce marché seront réglés avec une cote de 1,00.
6. Si un athlète ne participe pas au round qui s’annonce, alors le match est considéré comme terminé au round précédent.
7. Le pari “Victoire du premier (deuxième) sportif” est indiqué “Victoire du premier (deuxième) sportif” ou “1” (“2”), y compris:
    - “victoire aux points”;
    - “victoire par KO”;
    - “victoire par TKO”;
    - “victoire par décision technique”
    - “disqualification de l’adversaire ou son rejet pendant le combat”.
8. Le pari “Match nul” est indiqué “X”, est déterminé sur décision des juges par l'égalité de points des boxeurs après tous les rounds.

9. Le pari “Victoire aux points” signifie la victoire sur décision des juges après tous les rounds du combat.
10. Le pari “Victoire anticipée” comprend KO, KO technique, la disqualification de l’adversaire ou son rejet pendant le combat.
11. Marché "Victoire (2 issues)". Si le match est nul, les paris sur V1 et V2 seront calculés avec la cote "1".
12. Le pari “Victoire 2 au round 3”. Ce pari sera calculé gagnant, si le deuxième combattant remporte la victoire par KO ou décision technique au 3ème round.
13. Le Pari sera calculé gagnant, si un athlète termine le combat par ko ou par décision technique à partir du 10ième au 12ième round.
14. Pari "Victoire par décision technique". Il s'agit de l'arrêt du combat à cause d'une blessure ou pour une autre raison suivi du calcul de points d'après les bulletins de juges et de l'estimation du résultat pour un nombre incomplet de rounds.
15. Combats potentiels. Cette compétition sous-entend une lutte pour la ceinture. La compétition est prévue avoir lieu avant la fin de l'année en cours. Il ne sera traité qu'un seul match réellement réalisé dans la liste de combats potentiels. Les combats reportés seront calculés avec la cote «1». Le calcul de paris sera fait le jour même de l'évenement conformément aux résultats officiels.

9.8. CYCLISME

1. Le début du premier tour de qualification est considéré comme le début de la compétition.

2. Les paris sur la comparaison des participants les uns contre les autres (athlète ou une équipe). Les deux coureurs doivent commencer une course pour que les paris demeurent valides.

    - Si un coureur abandonne la course après son départ, l'autre est alors considéré comme vainqueur.

    - Si un coureur ou les deux abandonnent la course avant son début, le pari sera annulé (remboursé).

    - Au cas où les deux coureurs abandonneront la course, celui qui aura achevé le plus grand nombre d'étapes, sera considéré comme vainqueur.

    - Au cas de l'abandon des deux coureurs lors de la même étape, la sélection sera considérée nulle.

3. “Le mieux placé”. Dans les couples proposés, il faut pronostiquer quel sportif (ou quelle équipe) aura une place meilleure que l'autre d’après le rapport officiel de jeu.

4. Si plusieurs sportifs ont le même temps dans le rapport final, le meilleur sera le coureur ayant pris la place la plus élevée.

9.9. WATER-POLO

1. Tous les paris sont établis en vertu du résultat sur le temps réglementaire (32 minutes, 4 quart-temps de 8 minutes).
   L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes

dans la durée du match. L'information, indiquée En direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Précisez le règlement du match dans les sources officielles.

2. Quart-temps supplémentaires et la série de coups de 5 mètres ne sont que pris en compte pour les paris sur l'atteinte du prochain tour de la compétition, pour le gagnant etc.
3. Au cas où le match a commencé mais il n'est pas terminé, tous les paris sur ce match seront remboursés avec la cote “1” sauf les cas où les résultats des paris sont déterminés au moment de la suspension du match.
4. Le match est déclaré joué, si au moins 30 minutes du match ont été jouées. Dans ce cas tous les paris seront réglés en fonction des résultats au moment de la suspension du match.

9.10. VOLLEYBALL

1. Si un match commence sans se terminer, alors tous les paris sur ce match seront remboursés avec la cote “1” excepté les cas où les résultats des paris sont déterminés au moment de l`interruption du match.
2. Si un set n'est pas joué jusqu'à son terme, les résultats qui avaient déjà été déterminés sans condition au moment de l'interruption du match sont pris en compte lors du calcul des paris. Tous les autres paris seront réglés sur la base d'une cote de 1. Si un set est joué en entier, mais que le match est suspendu, les paris placés sur ce set restent valables.
3. Les paris sur la CEV et la Challenge Cup seront calculés compte tenu du «set d`or» si ce choix des événements est proposé (le «set d`or» (jusqu`à 15 points) Il est accordé si les adversaires ont l`égalité de points sur n`importe quelle étape de l`EuroCoupe).
4. Le Handicap et le Total sur les match du volleyball sont indiqués en points sauf les paris sur «Handicap des sets» et «Total des sets».
5. Pari «Score des parties». Dans les Sports ces colonnes sont intitulées: 3:0; 3:1 etc.
6. Pour les paris «Qui sera mieux classé d’après les résultats de la compétition» en cas de non qualification des équipes, la priorité dans le calcul est donnée à leurs places dans le groupe et ensuite aux points gagnés.
7. Pari “ Durée du match”. Il faut pronostiquer si le match va durer plus ou moins de la durée indiquée en minutes. La durée du match sera déterminée en fonction de celle de tous les sets rassemblés d’après le rapport officiel du match.
8. Pari « Quelle équipe atteindra « 3 » (5 etc) points la 1re ». Cette offre de pari consiste à déterminer l’équipe qui atteindra la première le nombre indiqué des points marqués dans un set. Au cas où l'une des équipes refuse de continuer le jeu pour une raison quelconque avant que cette équipe ou son adversaire atteigne le nombre indiqué des points marqués, les paris seront remboursés avec la cote “1”.
9. Pari “Vainqueur après X points marqués”. Cette offre de pari consiste à déterminer la position des équipes après X points marqués.
   Exemple. Pari “V1 après 10 points marqués”.

   Le score du match est de (6:4), 10 points ont été marqués, la première équipe est en tête - le pari est gagnant.

   Le score du match est de (3:7), 10 points ont été marqués, la deuxième équipe est en tête - le pari est perdant.

Le score du match est de (5:5), 10 points ont été marqués, les équipes ont fait match nul - le pari est perdant.

10. Pari “Extra points”. Cette offre de pari consiste à déterminer s-il y aura d’extra points dans le set ou non. Le pari “Extra points dans le set - Oui” sera gagnant en cas de victoire d’une des équipes après le score 24:24.
11. Pari “Jeu Décisif”. Cette offre de pari consiste à déterminer s-il y aura la 5ème manche (le jeu décisif) dans le match ou non. Le pari “Jeu Décisif - Oui” sera gagnant s’il y a la 5ème (le jeu décisif) dans le match.
12. Pari “Total de la période avec le score le plus élévé” (sauf 5ème manche). Par exemple, le pari “Total de la période avec le score le plus élévé Moins de 47.5” avec le score du match (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) sera perdant.
13. Pari “Total de la période avec le score le moins élévé” (y compris 5ème manche). Par exemple, le pari “Total de la période avec le score le moins élévé Moins de 40.5” avec le score du match (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) sera gagnant.

9.11. HANDBALL

1. Les paris sont traités en fonction du résultat à l'issue du temps réglementaire du match (60 minutes de jeu, 2 mi-temps de 30 minutes).
2. Le temps supplémentaire et la séance des lancers de 7 mètres ne sont pris en compte que dans les paris sur la qualification (l’étape suivante, une autre ligue), sur le vainqueur de la compétition etc.
3. Paris en direct. Si le match n'est pas terminé, les paris concernés seront remboursés avec la cote “1” sauf les cas où les résultats ont été déjà déterminés au moment de l’interruption.
4. Le pari “Le meilleur buteur” comprend le temps supplémentaire sans lancers de 7 mètres après le match.
5. D’après le règlement du championnat chinois, le match de handball se termine dès que l’écart entre les équipes atteint 15 buts marqués et 30 minutes du match sont bien jouées.
6. Dans les paris sur les cartons jaunes il faut prédire la quantite des cartons jaunes montres aux joueurs.
7. Dans les paris sur les jets de 7 metres il faut predire la quantité des jets réalisés (but a ete marque).
8. **Matchs alternatifs.** Cette offre de pari consiste à comparer les résultats des équipes qui jouent en direct. Si un des matchs se termine avec la défaite technique, les paris concernés seront annulés.
9. Le pari sur "Handball. Statistique" sera calculé en tenant compte du temps supplémentaire, les coups de pénalité de 7 mètres sont pris en compte.

9.12. GOLF

1. Les grands tounois de golf peuvent durer 3-4 jours, le total des trous à jouer fait 72 normalement.
2. Le joueur est considéré comme un participant actif après avoir effectué son premier coup. En cas d'abandon du jeu, les paris concernés sont déclarés perdants.
3. **Le vainqueur du tournoi.** Celui qui a pris la première place au tournoi est considéré comme gagnant du tournoi. Ce sera déterminé à la base des résultats des séries éliminatoires si cette étape est bien prévue par le règlement de la compétition.

4. Si plusieurs joueurs terminent ex-æquo après le temps réglementaire, le gagnant du tournoi est déterminé par la ''mort subite''. Dans ce cas le gagnant de la série éliminatoire est considéré comme le gagnant du tournoi et du pari mutuel. Tout autre joueur est censé prendre la deuxième position.
5. **Paris sur les duels entre joueurs**. Le joueur qui a pris la meilleure place au classement du tournoi, y compris la série éliminatoref, est considéré comme vainqueur. Si l'un des joueurs ne franchit pas la qualification (cut), les paris sur ses chances sont perdants. Si aucun des joueurs ne franchit la qualification (cut), la calcul du résultat est déterminé par le score le moins élévé après la définition de la liste des participants ayant franchi la qualification. Si un joueur est éliminé soit avant la fin du deuxième tour, soit après que les deux joueurs aient franchi la qualification (cut), celui qui reste sera considéré comme vainqueur. Si le joueur est éliminé lors du 3ème ou du 4ème tour et son adversaire n'a franchi la qualification (cut), ce joueur distancé sera considéré comme vainqueur. Si la cote du match nul n'est pas proposée, le match où les joueurs ont pris la même place sera traité avec la cote "1".
6. **Paris Hadicap sur la victoire.** L'un des joueurs débute avec un handicap qui sera ajouté à son résultat final. Les joueurs perdent s'ils n'ont pas franchi la qualification (cut) ou s'ils ont été éliminés. Si les deux joueurs n'ont pas franchi la qualification (cut), leur score courant sera déterminé à la base du handicap. Les paris concernés seront annulés si les deux joueurs abandonnent ou s'ils sont éliminés, ou si l'un des joueurs ne commence pas le jeu. Au cas où les joueurs ne jouent pas toutes les étapes, les paris avec handicap seront traités avec la cote "1" sauf les cas où l'issue du match est bien déterminée.
7. **Paris sur le groupe** des joueurs, par exemple sur les meilleurs joueurs de la Grande-Bretagne etc. Le joueur sera considéré comme vainqueur s'il a la meilleure position dans le classement final d'un tournoi. Tout joueur perd au cas où il ne franchit pas la qualification (cut). Si aucun des joueurs ne franchit la qualification (cut), le résultat sera déterminé par les score le moins élévé après la définition de la liste des joueurs ayant franchi la qualification.. Les joueurs ne sont réunis que pour les paris. Si le joueur ne commence pas le jeu, tout pari concerné sera annulé; la règle №4 est appliquée. On applique également la règle de l'égalité des résultats (dead heat) sauf les cas où le gagnant est déterminé dans la série éliminatoire.
8. Paris avec handicap sur le leader du groupe. L'handicap est attribué aux joueurs du groupe. Le leader du groupe est déteminé d'après les résultats finals des joueurs en prenant en compte le handicap. Les joueurs qui n'ont pas franchi la qualification (cut), sont considérés comme vaincus. Cependant si les paris placés sur la position manquent de joueurs ayant franchi la qualification, les places restées seront distribuées parmi les joueurs qui n'ont pas franchi la qualification d'après leurs résultats finals y compris le handicap.
9. Les personnalités officielles de quelques tournois peuvent proposer aux challengeurs d'effectuer un certain nombre de trous supplémentaires. Dans ce cas la sélection gagnante sera celle sur le joueur qui dénombrera le plus petit nombre de coups à l'issue des trous effectués, tous les autres joueurs prennent la seconde position.
10. **Le joueur ayant le score le moins élevé après 18 trous effectués est déclaré vainqueur.** Si les couples ou les trios de joueurs sont modifiés ou proposés en autre variante les paris acceptés resteront sur les mêmes couples et trios proposés au moment de la prise de paris. Si le joueur ne commence pas le jeu les paris sur les couples et les trios seront annulés. Si tous les deux joueurs du couple montrent le même résultat et la cote sur un match nul n'est pas proposée tous les paris seront

calculés avec la cote "1". Si tous les trois joueurs du trio montrent le même résultat tous les paris seront calculés avec la cote "1". Si deux joueurs du trio montrent le même résultat la règle de l'arrivée simultanée sera appliquée. Si les paris spéciaux sur un groupe composé de plus de 3 joueurs dans un round est proposé la règle de l'arrivée simultanée sera également appliquée. Si le joueur ne participe pas aux compétitions les paris sur lui seront annulés.

11. **Franchir / Ne pas franchir la qualification (cut).** Si le joueur abandonne ou s'il est éliminé avant que la qualification (cut) n'ait lieu, le pari perd. Si le joueur abandonne ou s'il est éliminé après que la qualification (cut) ait eu lieu, le pari gagne. Si le joueur ne prend part à la compétition, tous les paris sur ce joueur sont annulés.
12. "Le Mieux classé de la compétition". Cette offre de pari consiste à déterminer, les joueurs proposés, le joueur le mieux classé à la fin de la compétition. La sélection gagnante sera celle du joueur ayant effectué moins de coups à l'issue de 18 trous effectués.
13. Si le participant ayant commencé le jeu s'en retire avant d'effectuer tous les 18 trous, il sera déclaré vaincu quel que soit son résultat. Le premier coup envers le trous est censé être le début du jeu. Si le le participant se retire du jeu avant de le commencer, tous les paris sur tous les joueurs de ce groupe seront remboursés avec la cote "1".
14. En cas de mauvais temps lors du déroulement du tournoi, les paris seront traités en tenant compte des résultats précédents si au moins 36 trous ont été effectués exepté les cas où le tournoi se déroule sur plus qu'un champ.
15. Paris sur la Coupe Ryder, la Coupe du Président. Système de points pour calculer les données: victoire dans le match - 1 point, victoire nulle - 0,5 point.

9.13. JEU DE FLÉCHETTES (DARTS)

1. Les paris sur le match. Si le match commence et n'est pas interrompu, le joueur ayant pu passé à l`étape suivante sera alors désigné vainqueur. Cependant les paris sur sets, legs, handicaps et paris spéciaux sont annulés si les résultats du pari concret ne sont pas déterminés.
2. Le handicap et le total sur les matchs du jeu de fléchettes sont indiqués pour les sets si l`autre n`y est pas fixé.
   «180 points» est le maximum possible pour une approche de 3 lancements.
3. Le pari «La dernière approche total 40 et moins / (41 et plus)». La dernière approche (checkout) est une quantité de points que le joueur doit avoir pour terminer le match. Ce terme est appliqué dans les situations où les joueurs commencent avec 301 ou 501 points et doivent remmetre à zero leurs scores.
4. Le pari « Qui sera mieux classé d'après les résultats du tournoi». L`ordre des critères: étape de la sortie du tournoi; quantité de sets gagnés; quantité de legs gagnés; quantité d'approches de 180 points; le checkout le plus élevé.

9.14. CURLING

1. Tous les paris sont acceptés, en prenant en compte extra-fin, sauf si le contraire est spécifié. Le jeu se compose de 10 fins (10 ends). Si le nombre de points est égal au bout de 10 ends un extra-fin (extra-end) est émis, le vainqueur de l' extra-end gagne le match.
2. Le score «0:0» peut être annoncé dans un end si aucune des pierres n'est pas entrée dans la maison ou si les deux pierres des équipes-adversaires les plus proches au centre sont à la distance égale de lui.

3. Au cas où le match a commencé mais il n`a pas été terminé les paris seront remboursés avec la cote «1» sauf les cas où les résultats ont été déjà déterminés au moment de l'interruption.
4. Le match est considéré comme joué si les 5 ends complets ont été joués. Tous les paris seront calculés à la base des résultats du moment de l'interruption du match.
5. Si une équipe n`arrive pas à effectuer tous les tirs en temps donné elle perd quel que soit le score du match (le long d`un end les équipes tirent 8 pierres chacune).
6. Tous les paris sont calculés à la base du résultat officiel du match l`extra-end pris en compte (sauf les paris sur les parties du match).

9.15. CRICKET

1. Les paris seront calculés à la base du résultat officiel proclamé par l`instance gouvernant ce match ou tournoi.
2. En cas interruption du match sans que celui-ci n'arrive à son terme, tous les paris seront remboursés.
3. Il existe plusieurs types de compétitions:
    - Match International d`un jour (Twenty20 – match rapide) – le jeu dure environ trois heures et demi;
    - Match International d`un jour (ODI – One-day International) – le jeu dure plus de 8 heures;
    - Test-Matchs – 5 jours de match avec un minimum de 90 overs deux fois par jour pour chaque équipe.
4. En cas de match nul, (sans qu'il n` y ait de pari) tous les moyens seront mis en compte pour déterminer le vainqueur, en utilisant par exemple: le bowl off, le super over etc. (bowl off et super over ne sont pas pris en compte lors du calcul des paris).
5. En cas de réduction d'essais de 1 à 20 overs tous les paris restent en vigueur et seront calculés en tenant compte du résultat du match. Si un match est réduit de 21 ou plus overs, les paris seront remboursés, sauf les cas où les résultats ont été déjà fixés.
6. En cas de réduction d'essais Twenty20 de 1 à 5 overs, tous les paris restent en vigueur et seront calculés en tenant compte du résultat du match. Si un match est réduit de 6 ou plus overs, les paris seront remboursés, sauf les cas où les résultats ont été déjà fixés.
7. Le meilleur batteur de l`équipe. Les paris sur Test-matchs et County Championships restent valables quel que soit le nombre de tirs (overs). Au moins 20 séries doivent être jouées dans un match ODI pour que les paris soient validés. Au moins 10 séries doivent être jouées dans un Twenty20 match pour que les paris soient validés.
8. Les paris sur tout joueur ne faisant pas partie du 11 de départ seront annulés. Tous les paris sur les joueurs selectionnés n'ayant pas battu la balle seront calculés avec la cote «1».
9. Certains types d`issues ne peuvent être calculés qu`après l`acquisition des résultats complets dans les sources officielles. L`attente peut durer 10-12 heures.
10. Pari "Le meilleur batteur". Si deux joueurs ont effectué la même quantité de runs, ces paris seront calculés avec la cote "1". Dans le cas où le joueur titulaire ne vient pas, le pari "Le meilleur batteur" est traité perdant.
11. Issues alternatives. Un système basé sur des points est utilisé pour déterminer le résultat de ces marchés. Le système est le suivant : 1 point - pour le run, 20 points - pour le wicket (guichet), 10 points - pour le catch, 25 points - pour le stumping.
    - Les paris sur le joueur non participant sont à rembourser.

- Dans les matchs One Day, les deux équipes doivent effectuer plus de 40 overs (séries) chacune, sinon les paris seront annulés, à moins que le résultat du match n'ait déjà été déterminé.
- Dans les matchs Test et First Class, un match entier est pris en compte. En cas de match nul, un minimum de 200 overs doit être effectué, sinon les paris seront annulés, à moins que le résultat du match n'ait déjà été déterminé. Dans les matchs Twenty20, il est nécessaire d'effectuer tous les 20 overs prévus et d'apprendre le résultat des sources officielles, à moins que le résultat du match n'ait déjà été déterminé.

9.16. BEACH HANDBALL

1. Tous les paris sur le beach handball sont traités à la base des résultats du temps réglementaire de match (20 minutes, 2 périodes de 10 minutes).
2. La séance de lancers n'est prise en compte que dans les paris sur le gagnant du match, la qualification, le gagnant de la compétition etc.
3. Si le match est interrompu ou suspendu, tous les paris sur ce match restent en vigueur jusqu'à la fin du tournoi dans le cadre duquel le match a lieu avant qu'il ne soit bien joué ou un des joueurs n'abandonne.
4. Le match est joué, si au moins 18 minutes de jeu se sont écoulées. Dans ce cas les paris concernés sont traités à la base du résultat du moment de l'interruption après que le résultat ait été officialisé par l'instance organisatrice.
5. En cas d'égalité à la fin de la période, la règle du but décisif est appliquée afin de déterminer l'équipe gagnante (c'est-à-dire l'équipe qui marque un but la première, gagne la période). Si une équipe gagne les 2 périodes, elle gagne le match avec le score 2:0.
6. Si chaque équipe gagne une période, on constate l'égalité. La règle "dégagement" sera appliquée afin de déterminer l'équipe gagnante (un seul joueur contre le gardien de but).

9.17. FOOTBALL DE PLAGE

1. Tous les paris sur le football de plage sont traités à la base des résultats du temps réglementaire de match (36 minutes, 3 périodes de 12 minutes). **L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes dans la durée du match. L'information, indiquée En direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Précisez le règlement du match dans les sources officielles.**
2. Le temps supplémentaire et la séance de penalty ne sont pris en compte que dans les paris sur le gagnant du match, la qualification, le gagnant de la compétition etc.
3. Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, à moins que le résultat ne soit entériné au moment de l'interruption.
4. Le match est joué, si au moins 30 minutes de jeu se sont écoulées. Dans ce cas les paris concernés sont traités à la base du résultat du moment de l'interruption après que le résultat ait été officialisé par l'instance organisatrice.

9.18. RUGBY

1. Tous les paris sont réglés en fonction du résultat du match à la fin du temps réglementaire. Pour que les paris soient valables, au moins 90 % du match doit avoir été joué, à moins que les paris aient déjà été réglés au moment où le match est interrompu. **L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes**

dans la durée du match. L'information, indiquée En direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Précisez le règlement du match dans les sources officielles.

2. Le temps supplémentaire et les tirs au but ne sont pris en compte que dans les paris sur la qualification ou sur le gagnant de la compétition etc.

9.19. COURSES HIPPIQUES

1. Si une course est reportée à un autre jour et elle est déclarée dans des sources officielles, tous les paris seront valables. Cependant, les paris simples sont annulés, tous les résultats du pari combiné seront considérés comme incomplets si:
    - la course est arrêtée
    - la course est officiellement déclarée nulle
    - les conditions de course sont changées (selon les règles)
    - le lieu de la course est changé
    - les changements dans la couverture ont lieu (par exemple de la tourbe - de la boue, toutes les conditions météorologiques et vice versa)
2. Si une course est définitivement annulée, tous les paris sur cette course sont remboursés. Si la course est reportée et courue le même jour, tous les paris enregistrés sur cette course restent en vigueur.
3. Le pari “Top 3” sera déclaré gagnant si où le cheval est arrivé parmi les trois premiers.
4. Pari “Victoire avec l'assurance de la mise”. Par exemple le pari “Victoire avec l`assurance de la mise” sera gagnant, si le cheval termine à la 1ère place. S'il termine en deuxième, le pari sera alors remboursé (avec la cote «1»).
5. Pari “Victoire sans prise en compte de l`animateur”. Le pari “Vainqueur №1 Brice Canyon sans prise en compte de №3 Clonusker" sera gagnant, si le cheval №3 Clonusker prend la première place dans la course et №1 Brice Canyo arrive le deuxième.
6. Paris sur les courses hippiques à long terme. La liste de participants actualisée est affichée 1 ou 2 jours avant la course en fonction de sa catégorie. Juste après l'affichage des paris sur le jour de la course, on ferme les marchés sur des paris à long terme. Les cheveaux sanctionnés et non inscrits sur la liste nouvelle sont traités vaincus dans les paris à long terme. Si la course est réportée le jour suivant à cause des conditions météorologiques, le marché des paris à long terme restera en vigueur jusqu`au commencement de la course. Si la course est annulée complètement, les paris à long terme seront remboursés. On traitera d'abord les paris du jour de la course et après les paris à long terme sur cet événement.

9.20. SQUASH

1. Si le match qui a commencé, n’a pas été terminé pour n’importe quelle raison (par exemple un des participants refuse de continuer le jeu ou il a été disqualifié), les paris sur les issues certainement détérminées au moment de la suspension du match qui seront soumis au calcul (par exemple l’issue du premier jeu, le total du premier jeu etc.). Tour autre pari sera remboursé avec la cote “1”.
2. Selon la décision des organisateurs, le match peut comprendre trois ou cinq jeux et durer jusqu'à trois jeux gagnants.
3. Chaque match va jusqu'à 11 points. Le joueur qui marque 11 points le premier est le gagnant, sauf les cas où le score est 10-10. Dans ces cas, le jeu est poursuivi jusqu’à ce que la différence du score atteigne deux points. Le joueur, dont l'avantage est deux points nets sera le gagnant.

9.21. SNOOKER

1. Les paris sur le Match. Lorsque le match est arrêté, le joueur qui est passé au prochain round est le gagnant, si au moins une frame est déjà réalisée.
2. Les paris sur les frames, les paris avec handicaps et paris spéciaux. Ces paris sont traités au cas où le nombre de frames nécessaire pour déterminer le gagnant du match est réalisé. Au cas où, pour une raison quelconque, la victoire a été attribué à un joueur avant que le match soit terminé, alors tous les paris trames, les paris avec handicaps et paris spéciaux sont calculés avec la cote «1», sauf les cas où le résultat de pari est déjà déterminé.
3. Si dans une frame la défaite technique a été attribuée à un des joueurs, les handicaps et les totals sur sur cette frame sont calculés avec la cote «1».
4. Le pari “Qui avancera plus loin”. Dans les couples proposés il faut choisir celui qui avancera plus loin au classement. Si tous tous les deux joueurs joueurs sont sortis du tournoi, le meilleur est qui a la meilleure position au classement. Si tous les deux joueurs sont sortis dans la même manche, les cotes du gain sur ces paris sont fixées de “1”. Au cas où un sportif abandonne avant le déroulement du tournoi, tout pari placé sur lui est remboursé avec la cote “1”.
5. Le pari “Total de centuries”. Il est nécessaire de déterminer celui si un joueur va recueillir 100 points ou plus en une seule fois (sans s'éloigner de la table).
6. Le pari “La première boule est bleue”. Le pari est gagnant si la boule bleue a été débusquée la première parmi des boules de couleur (jaune, vert, brun, bleu, rose, noir).
7. **SHOOT-OUT «LE MEILLEUR DU TOURNOI».** L`ordre des critères: étape de la sortie du tournoi; quantité de frames gagnés; total de points.

9.22. TENNIS

1. Si l'abandon ou la disqualification du joueur a lieu avant le début de l'évènement, la cote du gain des paris est de 1.00.
2. Si le début du match est retardé ou le match est reporté pour n’importe quelle raison, les paris restent valides jusqu’à la fin du match ou celle du tournoi.
3. Les paris restent valides au cas où:
    - les changements dans la couverture ont lieu;
    - le lieu des matches est changé;
    - le court couvert a été remplacé par le court en plein air.
4. Si le match de tennis a été interrompu à cause de l’abandon ou de la disqualification d’un joueur au premier set, les paris seront remboursés avec la cote “1”; sauf les paris sur les jeux qui sont déjà réalisés et les cas où les issues ont été certainement déterminées au moment de son interruption.
5. Si le match de tennis a été interrompu à cause de l’abandon ou de la disqualification d’un joueur, les paris sur le Vainqueur du match restent valides à condition que le premier set a été complètement réalisé sinon les paris sur cet événement seront remboursés avec la cote “1”. Les paris sur les autres événements sont annulés (calculés avec la cote “1”), sauf les cas où les issues ont été certainement déterminées au moment de son interruption. En cas de l’abandon ou de la disqualification, la défaite automatique est attribué au joueur. **Exemple 1.** Le match Rodriguez - Herber est interrompu avec le score de 1:0 (6:2, 0:3) pour la raison du refus de Rodriguez. Les paris

sur le handicap pour les jeux dans le match Rodriguez (-2,5) et Herber (+2,5), le total du match (21,5) pour les jeux, les scores des sets 2-0, 2-1 et 1-2 seront calculés avec la cote "1". Tous les paris sur le 1-er set seront calculés: V2 dans le match sera gagnant, V1 dans le match et le score des sets 0:2 seront calculés perdants. **Exemple 2.** Match Bennetto - Klein est interrompu avec le score de 1:1 (6:4, 0:6, 0:1) pour la raison du refus de Bennetto. Les paris sur le total du match pour les jeux plus de 21,5 seront considérés comme gagnants, et les paris sur le total du match pour les jeux moins de 21,5 seront considérés comme perdants, parce que le gain sur un tel choix est impossible (le nombre minimum de jeux est de 22: 1:2 (6:4, 0:6,0:6)). Tous les paris sur les 1-er et 2-ème sets seront calculés, V2 dans le match sera gagnant; V1 dans le match, le score des sets 0:2 et 2:0 seront calculés perdants. Les paris sur le handicap pour les jeux, sur les scores des sets 2-1, 1-2 seront calculés avec la cote "1".

6. Au cas de changement du format du match (nombre de sets) les paris sur les issues suivantes:
    - victoire du sportif dans le match;
    - victoire du sportif dans le premier set;
    - handicap des jeux pour le premier set;
    - total du premier set;
    - celui qui a le premier service dans le match;
    - celui qui va gagner le premier jeu du match

    restent en vigeur et sont calculés selon le résultat du match. Les paris sur les autres issues sont calculés avec la cote "1".
7. Le handicap et le total sont indiqués aux jeux.
8. Si le jeu n'a pas été terminé pour n'importe quelle raison (le match est interrompu et n'a pas terminé, un des participants refuse de continuer le jeu ou il a été disqualifié), les paris sur ce jeu sont calculés avec la cote "1".
9. Dans un match de tennis, le calcul du handicap et du total de l'ensemble du match se fait en considérant le jeu décisif égal à 1. Par contre, si ce calcul se porte juste sur le jeu décisif, il est fait sur base de ses points. **Exemple.** Gronefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova. Pari "Total Moins de 21,5". Score du match (6:3, 3:6, 4:10 points). Le troisième set(jeu décisif) équivaut à 1 . Donc, le total est calculé comme suit: 6+3+6+3+1=19. Le pari est gagnant.
10. **Dans les matchs de tennis avec la note Jeu décisif (tie-break ou super tie-break), l**e handicap et le total du match tout entier sont calculés en fonction du score du super tie-break. **Exemple.** Grënefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova (tie-break). Le pari "Total moins de 21,5". Le score (6:3, 3 6, **4:10 points)**. Le total sera calculé comme 6+3+6+3+**4+10**=32. Le pari est perdant.*On joue super tie-break (tie-break de champion) dans certains tournois au lieu du set décisif. Le vainqueur du match sera ce joueur (ou paire) qui a gagné le(a) premier(ère) 10 points, à condition qu'il (elle) atteint 2 points de plus que l'adversaire.*
11. Pari "Score de sets". Dans la section "Sports" les colonnes appropriées sont intitulées 2:0; 2:1 etc.
12. Pari "Qui sera mieux classé?". Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur parmi les deux proposés qui sera mieux placé au classement que l'autre. Si les deux joueurs quittent le tournoi, celui qui sera mieux placé au classement que l'autre sera mieux classé. Si les deux joueurs ont quitté le tournoi dans la même phase de qualification, les paris concernés seront remboursés. En cas de l'abandon d'un joueur avant le début du tournoi, tous les paris concernés seront remboursés.

13. Pari “Vainqueur”. Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur (une équipe), celui (celle) qui sera classé(e) premier(ère) au classement. En cas de l’abandon d’un joueur avant le début du tournoi, tous les paris concernés seront remboursés.
14. Pari “Qui gagnera le jeu”. Cette offre de pari consiste à déterminer le gagnant du jeu. La numérotation consécutive des jeux n’ est appliquée que dans les cadres d’un set. Le pari “le 8ème jeu le 2ème set” sera remboursé avec la cote “1” si le score est de 6:1 car il n’y a pas de 8ème jeu.
15. Le jeu décisif est considéré comme un jeu.
16. Pari “Points”. Un point est un service gagné (qui gagnera un point en un service). **Exemple:**Pari “2 gagne le 4ème point (le 8ème jeu)” (le deuxième joueur gagnera le 4ème point (le service) au 8ème jeu). Le score du 8ème jeu est suivant:
    - le 1er point: 0-15 (le 2ème joueur a gagné)
    - le 2ème point: 15-15 (le 1ier joueur a gagné)
    - le 3ème point: 15-30 (le 2ème joueur a gagné)
    - le 4ème point: 15-40 (le 2ème joueur a gagné) - le pari a gagné.
17. Pari “Score du 1ier set”. Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin du 1er set. Si le 1er set n’est pas joué, tous les paris seront annulés.
18. Pari “Jeu décisif au match”. Il est nécessaire de prédire s'il y aura un tie-break dans l'un des sets. Au cas où le match a été interrompu et le jeu décisif a eu lieu, les paris “Jeu décisif - oui” seront gagnants, et ceux de “ “Jeu décisif - non” perdront. Au cas où le match a été interrompu et le jeu décisif n’a pas eu lieu, les paris “Jeu décisif au match” seront remboursés avec la cote “1”.
19. Pari “Premier joueur qui va utiliser une révision électronique. Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur, qui sera le premier d’utiliser le droit de la révision électronique. Si les deux joueurs n’ont pas utilisé la révision électronique, alors la cote du gain des paris est “1”.
20. Si dans la ligne du match de tennis une faute de rédaction dans les initiales du sportif (par exemple, D. Mueller au lieu de G. Mueller), ce ne sera pas la cause d'annuler le pari et il reste en vigueur.
21. Pari “Score du jeu décisif dans le set”. Cette offre de pari consiste à pronostiqueur le score exact avec lequel le jeu décisif va terminer.Au score 6:6 dans un set, le jeu décisif est joué pour déterminer le gagnant de set. Le jeu décisif dans le set est joué jusqu’à 7 points (score peut être 7:5, 7:4, etc.)
22. Pari “(...) va gagner avec un autre score” suppose la victoire d'un des joueurs dans le jeu décisif après le score 6:6 (dans le super tie-break après le score 9:9). **Exemple.** Klein (Aus) - Klek (Svq). Pari: 1er va gagner avec un autre score.
    1. Le score de jeu décisif (7:3) - perte.
    2. Le score de jeu décisif (8:6) - gain. (la victoire du 1er joueur après le score 6:6).
23. Pari “Score du jeu décisif dans le match”. Cette offre de pari consiste à pronostiqueur le score exact avec lequel le jeu décisif terminera.
24. Dans le match, un super tie-break est joué jusqu’à 10 points (le score peut être 10:8, 10:6, etc.).
25. Pari “Score du jeu décisif. Tout autre score V1 (V2)” . La victoire d`un joueur au jeu décisif avec le score qui n`est pas proposé dans la liste d'issies.

26. Au cas ou: le jeu décisif n’a pas eu lieu dans le match ou set; le match n’a pas terminé pour une raison quelconque, les paris “Score du jeu décisif” sont calculés avec la cote “1”.
27. Pari “Le joueur ne gagnera aucun jeu dans le set (oui)”. Le pari sera gagnant si le score de set est (6:0) ou (0:6).
28. Pari “Le joueur va gagner le match après avoir perdu le premier set”. Le pari est calculé gagnant si l'un des joueurs a perdu le premier set mais a gagné le match entier.
29. Pari “L’efficacité des jeux”. **Exemple. “1er jeu > 2ème jeu”,** le pari est calculé gagnant si dans le premier set plus de jeux ont été joués que dans le deuxième.
30. Les paris sur le jeu qui a été joué dans le set comme jeu décisif sont remboursés (avec la cote “1”). Les paris sur les jeux ont la numération continuelle.
31. Les données statistiques (nombre d'aces, doubles fautes, pourcentage du premier service frappé, etc.) sont prises des sites officiels du tournoi.
32. Les paris sur l’état (nombre d'aces, doubles fautes, pourcentage du premier service frappé, etc.) sont calculés de manière suivante: les événements qui sont déjà déterminés pour le moment de l'arrêt du match sont pris pour le calcul. Tous les autres paris sont remboursés avec avec la cote “1”.
33. Point de match - le point joué dans le match de tennis dont la victoire ou la perte peut déterminer l'issue du match.
34. Pari “1 break - 1 joueur”. Le pari est gagnant si 1 joueur gagnera le jeu le premier alors que c’est son adversaire qui sert (break-point - la possibilité de gagner le jeu avec le service de l'adversaire).
35. Pari “total de points dans le premier jeu est plus de 5,5” est le pari sur le nombre de points du premier jeu, par exemple, il y avait 6 points lorsque le score (40:30), donc ce pari est gagnant.
36. Les paris sur l'efficacité des périodes ne comprennent que 1er et 2ème sets. “La période la plus productive est nulle” sera calculé gagnant, lorsque le score, par exemple (6:3, 3:6, 6:4). Le pari “efficacité de 1er période” et “efficacité de 2ème période” avec le nombre égal de jeux dans les 1er et 2ème sets sera considéré perdant.
37. Pari “Total de set le plus inefficace/efficace”. Les paris sur le totalseront calculés en fonction de règlement du match des tournois de tennis (jeu jusqu’à 3 ou 5 victoires).
38. Pari “Qui va faire plus de breaks dans le match” a trois issues: “Joueur 1”, “Joueur 2”, “Personne”. Au cas où on a le nombre égal de breaks dans le match le pari gagnant est “Personne”.
39. Pari “Joueur va repousser le service de l’adversaire sur le score 0-40 - Oui” va gagner si le joueur a perdu 0-40 et a gagné 41-40 sur son service.
40. Pari "Tie-break ou jeux supplémentaires dans le set final." Ce sont: le 3ème set (match en 2 sets) ou le 5ème set (match en 3 sets) qui sont pris en compte lors du calcul de ce pari.
41. Pari “La première révision électronique sera successible (oui/non)”. Si les deux joueurs n’ont pas utilisé la révision électronique, les paris sont calculés avec la cote “1”.
42. Le format du match FAST4 ou jusqu’à 2 sets (match en 3 sets), ou jusqu’à 3 sets (match en 5 sets). Le set est joué si les 4 jeux sont gagnés; si le score est de 3:3, on joue le tie-break où on doit atteindre 5 points sans 2 points d’écart (par exemple le score de 5:4). En tie-break, si le score est de 4:4, le serveur choisi le terrain (droit ou gauche). En tie-break on change de côté après 4 points.

9.23. FLOORBALL

1. Floorball — hockey joué dans un espace clos avec une balle en plastique à l'aide d'une crosse.
2. Tous les paris sur le floorball sont traités à la base des résultats du temps réglementaire de match (60 minutes, 3 périodes de 20 minutes).
   L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes dans la durée du match. L'information, indiquée En direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Précisez le règlement du match dans les sources officielles.
3. La prolongation et la série des pénalités ne sont prises en compte que pour les paris sur la qualification, le gagnant du tournoi etc.
4. Au cas où le match a commencé mais il n`a pas été terminé les paris seront remboursés avec la cote «1» sauf les cas où les résultats ont été déjà déterminés au moment de l'interruption.
5. Le match est considéré comme joué si au moins 50 minutes du jeu se sont écoulées. Tous les paris seront calculés à la base des résultats du moment de l'interruption du match.
6. En accord avec l`organisation directrice du tournoi il est admissible de jouer le match en temps raccourci mais non moins que 2 périodes de 15 minutes avec la pause fixée par les organisateurs. Veuillez vérifier le règlement du tournoi dans les sources indépendantes.

9.24. FOOTBALL

1. Les paris sur les matchs de football (y compris les Cups) sont pris sur le temps réglementaire de jeu (90 minutes du jeu, 2 périodes de 45 minutes accessoirement le temps additionnel) si l`autre n`y est pas fixé. La prolongation et la série des pénalties ne sont prises en compte que pour les paris sur la qualification, le gagnant du tournoi etc.
2. Pour que tous les paris soient valables il faut que les 80 minutes du match soient jouées sauf les cas où les résultats ont été déjà déterminés au moment de l'interruption.
3. Format des matchs amicaux:Règlement de FIFA sur les temps des matchs:
   Le règlement des matchs amicaux est fixé avant le début du tournoi. Avant de parier sur un match amical veuillez vérifier le règlement du jeu dans les sources d`information indépendantes.
   - 1ers, 2èmes et 3èmes équipes juniors - 80 minutes (2x40),
   - 1ers équipes d`enfants – 70 minutes (2x35), pour que tous les paris soient valables il faut que les 70 minutes du match soient jouées,
   - 2èmes et 3èmes équipes d`enfants – 60 minutes (2x30), pour que tous les paris soient valables il faut que les 60 minutes du match soient jouées.
4. Le calcul de la quantité de corners dans le championnat de Russie (Premier League) se réalise le troisième jour après la fin du match. Dans le cas de l`absence d`information sur les sites des sources officielles, indiquées dans l`art. 22 "Principales sources d`information", les paris sont remboursés avec la cote «1».
5. Pour les paris "Qui sera mieux classé d'après les résultats de la fin du championnat?" sur la Coupe du monde de football et sur le Championnat d'Europe de football, la priorité est attribuée à la phase où les équipes ont terminé.

6. Le calcul des paris “Quelle équipe marquera le plus de buts ?”, “Quelle équipe marquera (manquera) le plus de (le moins de) buts?” sur la Coupe du monde de football et sur le Championnat d'Europe de football se fait en prenant en compte une prolongation sans prendre en compte l’épreuve de tirs au but après le match. En cas d’égalité des buts marqués/manqués les paris concernés seront remboursés avec la cote de “1”.
7. Le calcul des paris sur les matchs de football avec la note “prolongation incluse” se fait sans prendre en compte l’épreuve de tirs au but après le match. Les paris sur l’épreuve de tirs au but après le match se font prendre séparément (l’épreuve de tirs au but).
8. Les paris sur l’événement “Receveurs (buts) - Visiteurs (buts)” ne sont valables que pour le championnat et la date indiqués sur le coupon (voir un exemple du coupon). Le pari “Receveurs (buts) - Visiteurs (buts) (09.02.2014 | 04:30)” est valable pour les matchs de foot à partir du 9 février 4h30.
9. Pari “Qui tirera le premier corner?”. Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui tirera un corner la première.
10. Pari “Qui tirera le plus de corners?”. Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui tirera le plus de corners durant le match.
11. Pari “Nombre de corners”. Cette offre de pari consiste à déterminer s’il y a plus ou moins de corners tirés par les deux équipes pendant le match par rapport au nombre proposé sur le site.
12. Paris sur les cartons jaunes (la note CJ). Total et Handicap des cartons jaunes: on ne prend en compte que les coups d'avertissement aux joueurs de champ et au gardien de but. Un second avertissement suite auquel le joueur a été automatiquement expulsé n’est pas inclus au calcul du nombre de cartons jaunes.
13. Les paris En direct sur les cartons jaunes dans l`intervalle indiquée sont traités sans tenir compte du temps additionnel. Par exemple, CJ de 85:00 à 88:59, le carton jaune a été montré à 90+1 min, ce coupon sera perdant.
14. Les cartons jaunes et rouges donnés aux joueurs de champ et au gardien de but après le sifflet final ne sont pas inclus au calcul des paris. Si l’arbitre donne un carton jaune pendant une pause pour une faute qui a été faite à la première mi-temps (un carton jaune ajourné), ce carton sera inclus à la première mi-temps. Si un carton jaune a été montré par l`arbitre pendant une pause pour une faute effectuée, il sera pris en compte à la 2ème mi-temps
15. **Les paris sur cartons jaunes et rouges (CJR**) sont calculés de manière suivante: un carton jaune fait un carton, un carton rouge fait 2 cartons jaunes. Une fois un carton jaune ignoré, il sera considéré comme un carton rouge. Alors, un joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartons par match.
16. Le nombre de cartons jaunes et rouges, de corners, de poteaux et de barres transversales est calculé d’après la diffusion vidéo du match. S’il n’y a pas de diffusion vidéo ou si elle était coupée, le nombre des cartons jaunes et rouges, des corners est calculé d’après les sources officielles. Tout autre paramètre statistique (hors-jeu, fautes, remplacements etc) n’est traité que d’après les sources officielles. Le remplacement effectué en 46ème minute d’après la source officielle est considéré comme effectué pendant la pause. Pour la meilleure calculation le corner qui a été tiré de nouveau est considéré comme un corner. Quand on calcul le total des corners, il n’y a que les corners tirés qui sont pris en compte.
17. **Poteau et barres transversales.** On ne prend en compte que les tirs sur le poteau et les barres transversales après lesquels la balle reste au jeu (si la balle touche un joueur, un arbitre ou un autre poteau ou une autre barre transversale). Les tirs sur le poteau et

les barres transversales ne sont pas pris en compte au cas ou: le jeu a été arrêté avant que le ballon ait touché un poteau ou une barre transversale; la balle s'est retrouvée hors du champ ou a marqué le but après avoir touché un poteau ou une barre transversale.

18. **Tirs cadrés.** Des tirs aux porteaux et aux barres transversales ne sont pas pris en compte pour le calcul de ce pari.
19. Les paris sur des paramètres statistiques peuvent être traités dans une heure à compter de la fin du match.
20. Pari "Equipe 1 marque le but 1 avant la 78ème minute - Oui". Cette offre de pari consiste à confirmer que l'équipe 1 marque son premier but dans cette intervalle-là. Le but est également officialisé, s'il avait été marquépen dant la 78ème minute.
21. Paris du type événement express "Total dans l'intervalle de () à () minute", "Handicap dans l'intervalle...", "Issue de l'intervalle...". Cette offre de pari consiste à déterminer le total de buts marqués dans l'intervalle indiqué.
    - Dans l'intervalle entre 40:00 min. et 44:59 min. le total de buts marqués sera calculé sans prendre en compte le temps additionnel.
    - Dans l'intervalle allant de la 40:00 à la 49:59, le total de buts sera calculé avec prise en compte du temps additionnel.
    - Dans l'intervalle entre 85:00 min. et 89:59 min. le total de buts marqués sera calculé sans prendre en compte le temps additionnel.
    - Dans l'intervalle entre 10:00 min. et 19:59 min., si le but a été marqué pendant la 20ème minute, ce but sera officialisé dans cette intervalle-là.
22. Marché "Qu'est-ce qui va se produire avant". Le calcul des paris sera fait compte tenu du moment où l'événement a été désigné. Pour des intervalles de 41 à 45 minutes et de 86 à 90 minutes, la comparaison des statistiques est faite sans prendre en compte le temps compensé pour la mi-temps ou le match.
23. Le pari "Marquer le but (David Villa) sera considéré comme gagnant si le joueur est venu sur le camp et a marqué le but. Les buts inscrits par un joueur contre son équipe n'entrent pas en compte pour cette offre de pari. Si le joueur n'est pas sorti sur le champ, le pari sera annulé. Les paris ne sont valides que sur des joueurs titulaires (si ce joueur avait remplacé un autre joueur et il y avait des paris sur celui qui avait remplacé, les coupons concérnés seront reboursés avec la cote de "1").
24. Le pari "Marquer le premier but (David Villa) sera considéré comme gagnant si le joueur est venu sur le champ et a marqué le but. Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari. Si le joueur ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier but a été déjà inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés. Les paris ne sont valides que sur des joueurs titulaires (si ce joueur a remplacé un autre joueur et il y a des paris sur celui qu'il a remplacé, les coupons concernés seront remboursés avec la cote de "1").
25. Pari "Le joueur va marquer plus de/moins de (0,5)". Les paris ne sont valides que sur des joueurs titulaires (si ce joueur avait remplacé un autre joueur et il y avait des paris sur celui qui avait remplacé, les coupons concérnés seront reboursés avec la cote de "1").
26. L'heure du premier/dernier but. Les paris sur le premier but marqué dans l'intervalle donnée, par exemple entre 1 et 30 minute, perdent si le match est interrompu avec le score de 0:0 après cette intervalle-là.
27. Doublé (coup du chapeau) au match. Cette offre de pari consiste à déterminer s'il y avait 2 (doublé) ou 3 (coup du chapeau) buts marqués par un joueur pendant le match. Les buts inscrits par un joueur contre son équipe n'entrent pas en compte pour cette offre

de pari. S'il y a un coup de chapeau dans le match, le pari "Un Joueur marque un Doublé - Oui" perd.

28. Penalty oui/non. Cette offre de pari consiste à déterminer s'il y a eu un penalty au match ou pas.
29. Penalty et expulsion (oui). Le pari gagne, s'il y a eu un penalty et une expulsion durant le jeu.
30. Pari "Mi-temps: 1x2". Les paris sont pris sur la première mi-temps.Exemple. "Gagner la première mi-temps (2) - Oui". Le pari gagne, si l'équipe 2 gagne la première mi-temps.
31. Multi Corners. Dans cette offre de pari le nombre de corners tirés dans la première mi-temps est multiplié par ceux de la seconde mi-temps. Par exemple, il y a 5 corners dans la première mi-temps et 7 corners dans la seconde mi-temps. Le résultat est de 5 x 7 = 35.
32. **Pari "Victoire dans la phase de tirs au but 2 - Oui".** Le pari gagne s'il y a une série de tirs au but et l'équipe 2 gagne. Le pari perd s'il n'y a pas de série de tirs au but ou l'équipe 2 a perdu.
33. Pari "La période avec le plus de buts marqués"."La période avec le plus de buts marqués - la 1ère mi-temps" - Dans la première mi-temps on a marqué plus de buts que dans la seconde."La période avec le plus de buts marqués - la 2nd mi-temps" - Dans la seconde mi-temps on a marqué plus de buts que dans la première."La période avec le plus de buts marqués - l'égalité" - le total de buts marqués dans la seconde mi-temps égale à celui de la première.
34. **Championnat de Russie de football. Première division. Les paris de type "Receveurs - Visiteurs" seront traités à l'issue de la journée.** Le pari "Championnat de Russie de football. Première division. "Receveurs (buts) - Visiteurs (buts)" (21.03.2014 | 19:00), match nul 2-2 - Oui" gagne, si le score au moins d'un match de la journée est de 2:2.Le pari "Championnat de Russie de football. Première division. "Receveurs (buts) - Visiteurs (buts)" (21.03.2014 | 19:00), le premier but entre 1 min. et 5 min. - Oui" gagne, si le premier but au moins dans un match de la journée est marqué dans l'intervalle donnée.Le pari "Championnat de Russie de football. Première division. "Receveurs (buts) - Visiteurs (buts)" (21.03.2014 | 19:00), MT - Fin V2V1 ou V1V2 - Oui" gagne, si le leader change au moins dans un match de la journée.
35. Pari "Sifflet final, équipe... est en possession de la balle". Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui est en possession de la balle au moment du sifflet final.
36. **Paris sur un joueur "Que se produit-il avant":** (Costa D.) ne réalisera pas un penalty; (Costa D.) un carton jaune ou une expulsion; (Costa D.) sera remplacé; (Costa D.) marquera un but. Le coupon gagne s'il contient l'événement qui s'est produit le premier. Par exemple, Costa D. s'est fait donner un carton jaune à la 15ème minute, puis il a marqué un but à la 30ème minute et a été remplacé à la 40ème minute. Le pari "(Costa D.) un carton jaune ou une expulsion" gagne, le reste des issues perd. Si un joueur ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront remboursés.
37. **Football. Paris spécials. La révocation suivante d'entraîneur.** Au cas où plus qu'une révocation d'entraîneur s'est produite en un jour, lacelle l'annonce sur laquelle est apparue le plus vite sur le site officiel de l'équipe est déclarée la première.. Tout pari placé une fois l'entraîneur est révoqué, sera remboursé. La date et l'heure de la révocation est déterminé d'après le site officiel de l'équipe qui a annulé le contrat avec cet entraîneur.
38. **Football. Les entraîneurs en chef.** Entraîneur nommé au poste d'entraîneur en chef intérimaire, n'est pas considéré. Si on nomme l'entraîneur qui n'a pas été présenté dans

la liste, tous les paris resteront en vigueur et seront considérés comme perdants. Si le club de football nomme le directeur du club de football, cela ne sera pas pris en compte pour le calcul dans le marché de l'entraîneur permanent.

39. **Football. Joueurs.** Le montant de cet événement sera calculé sans tenir compte du contrat, sauf indication contraire en ligne («en tenant compte des contrats»). Si le joueur n'a pas quitté le club pendant le transfert indiqué, les paris restent en vigueur et seront considérés comme perdants. Si le joueur signe un contrat avec le club de football qui n'est pas présenté dans les issues, tous les paris restent en vigueur et sont considérés perdants. Si tous les contrats préalables ou d'autres accords pareils confirmant l'affaire sont achevés après la date indiquée dans le marché, ils ne seront pas pris en compte pendant le calcul.
40. **Paris sur les pénalités d'après-match.** Si pendant les tirs au but la cinquième pénalité n'a pas été marquée alors en fonction de la situation*"Equipe 2 va marquer sa 5 pénalité - Non" - est remboursé."Equipe 2 va marquer sa 5 pénalité - Oui" - est remboursé.*
41. **Joueur va marquer et l'équipe gagne avec le score.**Pour gagner le pari, vous devez prédire le joueur qui va marquer le premier but, et le score à la fin du temps réglementaire (y compris le temps additionnel). Si le joueur ne prend pas part au match ou il est entré sur le terrain après que le premier but a été marqué, le pari sera calculé avec la cote «1». Si le premier but - le but contre son équipe, le pari sur le joueur qui l'a marqué est calculé avec la cote "1". Si le match interrompu après que le premier but a été marqué ne reprend pas dans le délai indiquée dans les règles, les paris sur le joueur qui a marqué ce but seront calculés avec la cote "1".
    Pari 1 "Adam Lallana va marquer et l'équipe 1 gagne avec le score 1-0 - oui"
    Pari 1 "Dejan Lovren va marquer et l'équipe 1 gagne avec le score 1-0 - oui"
    Exemple 1.
    Adam Lallana a marqué 1 but et 1'équipe a gagné avec le score 1-0:
    Pari 1 - gagnant.
    Pari 2 - perdant.
    Exemple 2.
    Adam Lallana n'est pas entré sur le terrain et 1'équipe a gagné avec le score 1-0:
    Pari 1 - remboursé.
    Pari 2 - perdant.
42. **Combiné des issues.**
    Le type de pari sur le football qui comprend deux ou trois issues, par exemple:
    "Moins de 2.5 buts et moins de 4 cartons"
    "V2 et moins de 10 jets de coin et moins de 4 cartons".
    Pour que ce pari soit gagnant il faut que toutes les issues indiquées dans cet évenement se coïncident.
    Les paris sont pris pour: le "temps" réglementaire y compris le temps additionnel. On ne prend en compte la prolongation.
    Jet de coin réalisé à nouveau n'est pris en compte qu'une seule fois. La seconde violation suite à laquelle on a montré un carton, sera considéré comme un seul carton. Par exemple: on a montré un carton rouge juste après un carton jaune - on ne va compter ce n'est qu'un carton qui. On ne prend en compte que les cartons qui ont été montrées aux joueurs sur le terrain.Si l'un des paramètres du pari coïncide avec une variante proposée, on ne prévoit pas de remboursement avec la cote "1" sur le pari "Combiné des issues". Exemple: "Moins de 10 jets de coin et moins de 4 cartons" - d'après les statistiques il y a 9 jets de coin et 4 cartons. Le pari sera calculé perdant.

43. **Autres résultats. Total de points pour les cartons dans le match.** Ce type de pari vous propose de prédire la quantité de points reçus par l`équipe(s) pour les cartons du match. Les paris sont pris sur le temps réglementaire.
    - Seulement les cartons montrés aux joueurs sur le terrain sont pris en compte.
    - Pour chaque carton jaune = 10 points.
    - Pour chaque carton rouge = 25 points.
    - La quantité maximale de points pour la 2ème faute, après laquelle un carton a été montré, est égale aux 25 points – dans le cas si un carton rouge a été montré à la suite du carton jaune.
44. **Autres résultats. Performance de l`équipe.** Ce type de pari vous propose de prédire la quantité de points reçus par l`équipe au cours du match. Les paris sont pris sur le temps réglementaire. Les cartons rouges montrés seulement aux joueurs sur le terrain sont pris en compte. Le corner répété ne sera pas pris en compte et les 3 points ne seront pas attribués.
    Les points sont attribués de façon suivante:
    - Pour chaque but = 10 points
    - Victoire absolue = 5 points
    - Pour chaque corner = 3 points
    - Pour chaque carton rouge = - (moins) 10 points.
45. **Autres résultats. Points, 5 premières minutes.** Les paris sur les 5 premières minutes seront calculés à la base des événements passés entre 0:00 et 4:59.
    - Corner répété ne sera pris en compte qu`une fois.
    - Penalty répété par la décision de l`arbitre ne sera pris en compte qu`une fois.
    - La quantité maximale de points pour la 2ème faute est égale aux 10 points. On peut gagner cette quantité de points à condition qu`un carton rouge soit montré immédiatement après un carton jaune.
      Les points sont attribués de la façon suivante:
    - Pour chaque but = 10 points
    - Pour chaque corner = 3 points
    - Pour chaque pénalité fixée = 10 points
    - Chaque carton montré = 5 points
46. **Autres résultats. Total de points dans le match.** Ce type de pari vous propose de prédire la quantité de points reçus par les équipes au cours du match.
    - Corner répété ne sera pris en compte qu`une fois.
    - Pénalité répétée par la décision de l`arbitre ne sera prise en compte qu`une fois.
    - La quantité maximale de points pour la 2ème faute est égale aux 13 points. On peut gagner cette quantité de points à condition qu`un carton rouge (10 points) soit montré immédiatement après un carton jaune (3 points).
      Les points sont attribués de la façon suivante:
    - Pour chaque but = 10 points
    - Pour chaque corner = 3 points
    - Pour chaque pénalité fixée = 10 points
    - Chaque carton jaune montré = 3 points
    - Chaque carton rouge montré = 10 points

47. **Cartons. Statistiques.** Les paris sont pris pour sur temps réglementaire. Seulement les cartons montrés aux joueurs sur le terrain sont pris en compte.
Temps du premier carton. Les paris seront calculés à la base des événements passés pendant le temps réglementaire. Les cartons jaunes et rouges doivent être montrés en période du match indiquée dans le pari. Le carton ne sera pas pris en compte si l`événement qui a causé le carton s`est passé pendant la période indiquée mais le carton a été montré après cette période.
Total de cartons. Le temps additionnel inclus. La prolongation n`est pas prise en compte sauf les cas où une autre condition est fixée. Ce n'est qu'un carton qui sera pris en compte pour la 2ème faute. C`est-à-dire si un carton rouge est montré après un carton jaune ce n'est qu'un carton qui sera paris en compte donc un joueur ne peut recevoir plus que 2 cartons.
Dernier carton. Si pendant le match aucun carton n`est pas montré le pari gagnant est Pas de cartons. Tous les autres paris seront perdants. Si deux joueurs et plus sont impliqués dans le même incident le pari sera calculé à la base du dernier carton.
48. **Football 8 x 8. Durée du match –** 2 périodes de 30 minutes (si l`arbitre et les équipes-participantes n`ont pas accordé une autre variante). Tout accord sur le changement du règlement du temps du match (par ex. sur la réduction des périodes jusqu`à 25 minutes à cause de l`insuffisance de l`éclairage) doit être réglé avant le début du match et doit correspondre aux règles du tournoi.
    - **Pause entre les périodes** ne doit pas dépasser 10 minutes. La durée de la pause peut être changée par l`accord entre les équipes et l`arbitre.
    - **Durée du temps additionnel** est déterminée par l`arbitre.
    - Le temps additionnel est réservé à la réalisation de la pénalité de **10 mètres** après chaque période ou la prolongation.
    - **Prolongation.** La disposition sur deux périodes additionnelles peut avoir lieu dans le règlement du tournoi.
49. **Matchs alternatifs.** Cette offre de pari consiste à comparer les résultats des équipes qui jouent en direct. Si un des matchs a été terminé par une défaite technique, les paris concernés seront remboursés.
Exemple. Match alternatif. Sampdoria - Vérone V1. Matches en direct Sampdoria-Inter avec le score 2:0; Udinese-Vérone 0:2. Le score du match alternatif de Sampdoria - Vérone est 2:2. Le pari sera calculé perdant, puisque le match alternatif est nul.
Doubles matchs alternatifs. Toutes les équipes indiquées dans cet événement jouent en même temps. On prend en compte le score de toutes cettes équipes pour le calcul des paris.
Exemple.

EINTRACHT / BORUSSIA - SCHALKE / HOFFENHEIM	Total plus de 2,5

50. Eintracht - Schalke ont terminé le match avec le score 0:0, **Borussia - Hoffenheim** ont terminé le match avec le score 2:1. Le score total d'Eintracht / Borussia est (0+2=2). Le score total de Schalke / Hoffenheim est 1 but=0+1. Le score total du match double Eintracht / Borussia - Schalke / Hoffenheim sera 2:1. La victoire de la première paire d'équipes avec un avantage de 1 but. Total de double match alternatif est 3 buts.
51. FIFA. Le prochain président. Président intérimaire de FIFA n'est pas pris en compte.Eintracht - Schalke ont terminé le match avec le score 0:0, **Borussia - Hoffenheim** ont terminé le match avec le score 2:1. Le score total d'Eintracht / Borussia est (0+2=2). Le score total de Schalke / Hoffenheim est 1 but=0+1. Le score total du match double Eintracht / Borussia - Schalke / Hoffenheim sera 2:1. La victoire de la

première paire d'équipes avec un avantage de 1 but. Total de double match alternatif est 3 buts.

52. **Football. Equipes. Paris spéciaux. Joueurs.** Les paris sur les paramètres statistiques du joueur ne seront pris en compte qu'au cas où la composition indiquée de l'équipe joue. Le joueur doit prendre part au moins à un match.
Par exemple. Football. Liverpool. Saison 2015/16. Première Ligue. Joueurs. Total de cartons jaunes. On ne va prendre en compte que les cartons jaunes dans le cadre de Liverpool. Le joueur doit prendre part au moins à un match.
53. Football. Statistiques des matchs aller-retour. On offre des issues sur les résultats de deux matches. Les paris de ce type de jeu seront calculés à la fin des matchs retour.
54. **Nombre de titres de l'équipe en saison 2015/2016.** Le calcul prend en compte le nombre de titres gagnés au cours de la saison: Championnat national, Coupe Nationale, Ligue des champions de l'UEFA, Ligue Europa de l'UEFA.
55. **"Comment on va marquer un but."** Le calcul prend en compte les règles suivantes:
    - But contre son camp - si le but marqué est le but contre son camp, le pari est gagnant.
    - D'un coup franc - le pari gagne si un but est marqué de coup franc par le joueur qui a effectué ce coup, et si un but est marqué directement de coup de pied de coin.
    - Avec une pénalité - pari gagne si un but est marqué directement par le joueur qui a effectué cette pénalité.
    - Tête - pari gagne si la dernière de la balle a été effectué par la tête du joueur, qui est l'auteur de but. But contre son équipe n'est pas pris en compte.
    - Pied - pari gagne si un but est marqué par le pied. Un but de coup franc, pénalité et but contre son camp ne sont pas pris en compte. Si un but est marqué par une partie du corps du joueur sauf la tête, il est considéré que ce but est marqué par le pied.
    - Pas de buts - pari sera gagnant si le premier but (ou le but suivant) n'est pas marqué.
56. Pari "Position du joueur-auteur de but" sera calculé en fonction de la position officielle du joueur. La position du joueur est indiquée sur le site http://www.transfermarkt.co.uk/ dans la section Main position (Description des positions: Défenseurs: Centre-Back, Left-Back, Right-Back; Milieu de terrain: Defensive Midfield, Central Midfield, Attacking Midfield, Right Wing, Left Wing; Attaquants: Secondary Striker, Striker, Centre-Forward). Pour les matches des équipes nationales, la position du joueur sera déterminée par la liste de départ publiée sur le site officiel du tournoi.
57. Pari "Comparaison de l'efficacité des joueurs d'après les buts" sera calculé sur le temps réglementaire de jeu. Si un joueur n'est pas sorti à la zone de départ, alors les paris seront considérés comme gagnants avec la cote "1".
58. Paris sur les statistiques des équipes à l'étape de groupes seront calculés en fonction des résultats des matchs actuels réalisés à l'étape de groupes.
59. Pari "Parcours du joueur dans le match", "Parcours de l`équipe dans le match" est indiqué en kilomètres et est calculé sans tenir compte de la prolongation et des tirs au but. Le parcours du joueur (de l`équipe) sera arrondi aux centièmes.
60. Paris sur les statistiques des équipes au tournoi seront calculés en fonction des résultats des matches actuels sous réserve du temps additionnel (sans prendre en compte des tirs au but et buts contre son équipe) réalisés dans le cadre de l'étape de

groupes et une série de jeux play-off. Les paris proposés sur les données statistiques des joueurs sont traités pris en compte de la prolongation.

61. "L'Arbitre Principal va visionner la Séquence Vidéo Oui / Non"- le juge central s'est servi de la télévision pour le visionnage
"Rediffusion- Oui / Non", le visionnage de l'enregistrement est confirmé lors de la retransmission par l'un des signes ci-après:
l'arbitre central montre un geste de visualisation de la vidéo (rectangle);
l'arbitre central a utilisé la télévision pour voir la vidéo;
62. **Résultats. "Le meilleur du championnat (joueurs)".** La séquence de critères: buts marqués dans le tournoi; le plus grand nombre de passes dans le tournoi; le moindre nombre de minutes jouées dans le tournoi (sous réserve de temps additionnel, sans prendre en compte des tirs au but et buts contre son équipe).
63. **Nombre de buts du joueur (dans la saison ou la série de jeux).** Après le transfert du joueur à un autre championnat les paris misés sont calculés avec la cote "1". Si le joueur n'a pas été déclaré dans le onze de départ d'un des matchs, les paris sur ce joueur sont calculés avec la cote "1".
64. **Résultats. "Le meilleur du tournoi (équipes)".** La séquence de critères: l'étape de l'élimination de tournoi; la place dans le groupe; points comptés dans le groupe; la différence aux buts dans le tournoi; buts marqués dans le tournoi (sous réserve de temps additionnel, sans prendre en compte des tirs au but et buts contre son camp).
65. **Pari "Qui marquera plus de buts"** (championnat ou tournoi) est calculé sous réserve du temps additionnel sans prendre en compte des tirs au but.
66. **Tournoi. Pari "Le joueur recevra un prix "Soulier d'Or"** est calculé sous réserve de temps additionnel, sans prendre en compte des tirs au but et buts contre son camp. La séquence de critères: buts marqués dans le tournoi; le plus grand nombre de passes dans le tournoi; le moindre nombre de minutes jouées dans le tournoi.
67. **"Quelle équipe marque le premier but la première".** Il faut prédire quelle équipe marque le premier but avant les autres équipes le jour de jeu indiquée. Si quelques équipes ont le même temps du premier but, les paris sur ces équipes seront gagnants.
68. **"Qui sera renvoyé en tribune"**. Il faut prédire si pendant le match l`arbitre renvoye un entraîneur en tribune.
69. Le marché **"Joueur contre équipe"** sera traité à la base des résultats des matchs réels. Si le joueur n'a pas participé à un match ou n'a pas été le titulaire, le pari sera remboursé. Si le joueur est éliminé ou remplacé pendant le match, tous les paris restent en vigueur.
70. Victoires alternatives. Le marché sera calculé selon les résultats officiels des matchs réels. Si dans un des matchs il y a une perte technique ou le match n'a pas lieu, les paris sur les victoires alternatives seront remboursés.
71. Le marché "Statistique. Dans quel groupe on marquera la plus grande quantité de buts" sera remboursé, si on marque les quantités égales de buts.
72. Marché "But marqué après un coup de pied arrêté'' Le but est marqué après un coup de pied arrêté, s'il y a eu lieu lors de sa réalisation plus de deux touches (y compris départ de l'action) des joueurs des deux équipes. La touche de la balle par le gardien de but de l'équipe adverse n`est pas pris en compte. Les coups de pied arrêtés en football peuvent être: un coup de pied provenant du centre du terrain, un lancer de la balle hors de la ligne latérale, un coup franc, un corner, un coup de pied de but, une pénalité et un but controversé.

73. Pari « But de l'extérieur de la surface de réparation ». Les buts sur un penalty ne sont pas pris en compte.
74. Paris sur le nombre de buts du pied gauche, du pied droit et de la tête. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.
75. Les coups francs directs et indirects (y compris ceux accordés après la position "hors-jeu") sont pris en compte dans les marchés "**Coup franc**".
76. **Soccer en salle** (showball) - Est un type de football,joué dans une salle sur un gazon artificiel adapté. La durée d'un match - deux mi-temps de 20 minutes, ou 4 mi-temps de 15 minutes, en fonction de la décision des sportifs. Si au cours du temps reglementaire le match se termine par un match nul, un temps additionnel peut avoir lieu. Tous les paris sont acceptés sur le au temps réglementaire.
77. **Multi Goal**. Il est nécessaire de prédire le nombre de buts marqués durant le match dans la période proposée. Par exemple, Multi Goal 2-4. Le pari gagne si 2, 3 ou 4 buts seront marqués pendant le match.
78. **Prochain but, handicap**. Il est nécessaire de prédire quelle équipe marquera le prochain but. S'il n'y a pas de prochain but dans le match, le pari sera remboursé avec la cote "1".
79. Duel des joueurs. Les paris sur les buts marqués par les joueurs sont réglés compte tenu du temps additionnel, sans tenir compte des prolongations. Dans le cas où au moins un de ces joueurs n'apparaît pas sur le terrain, les paris sur un duel impliquant ce joueur 1-1, 2-2 seront traités avec une cote de « 1 », et le pari 3-3 sera calculé en fonction du résultat actuel du match, à condition que le nombre de joueurs ne diminue pas à 2-2.
80. Duel d'expulsion. Les paris sur l'expulsion du joueur sont réglés compte tenu du temps additionnel, sans tenir compte des prolongations. Les paris sur l'expulsion sont valables pour les joueurs spécifiés, pas pour toute l'équipe (sauf indication contraire). L'agence offre des issues suivantes : joueur contre joueur ; joueur contre équipe.
81. Périodes de temps sans but (sans compter les arrêts de jeu). La durée des périodes sans but est calculée comme la différence entre le début du match et la minute du premier but, la différence entre les minutes des buts marqués et la différence entre la minute du dernier but et la fin du match. Si le match se termine sans but, la période sans but est considérée comme une période de 90 minutes. Exemple : Si le premier but est marqué à 11:01 et le second à 15:59, la période sans but est 3 minutes (les 13e, 14e et 15e minutes). Pour "Team 1/2 Time In The Lead" et "Draw Duration (min)", seules les minutes complètes sont prises en compte.
82. Tacles. Pour régler ce type de paris, les statistiques publiées sur https://whoscored.com sont prises en compte.
83. Coupe du monde. Meilleur buteur du club. Les paris sont valables au début du tournoi. Si le sportif change de club avant le début du tournoi, alors les paris sur ce joueur seront réglés avec une cote de « 1 ».
84. Type de paris "duel d'arbitrage". Chaque décison prise par l'arbitre se voit attribué un certain nombre de points sur base desquels s'élaborent le jeu et les cotes.
    Les points sont attribués de manière suivante :
    Carton jaune - 1 point. 2 jaunes suivis d'un rouge ne s'additionnent pas (JR + JR = RR = 2 points).
    Carton rouge - 2 points
    Hors-jeu - 0,5 point
    Penalty accordé - 3 points

Les paris peuvent être remboursés en cas de remplacement d'arbitre principal; si le match a commencé mais n'a pas fini (sauf les paris pour lesquels le résultat est connu au moment de l'arrêt du match)

9.25. FUTSAL

1. Tous les paris sont traités en fonction du résultat à l'issue du temps réglementaire du match (40 minutes de jeu, 2 mi-temps de 20 minutes).
   L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité de l'incertitudes sur la durée du match. L'information, indiquée en direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Précisez le règlement du match dans les sources officielles.
2. Le temps supplémentaire et la série de tirs de 6 mètres ne sont pris en compte que pour les paris liés à la qualification aux compétitions suivantes, pour le gagnant etc.
3. Au cas de match inachevé, tous les paris sur l'évenement seront remboursés avec la cote “1” sauf en cas des résultats déterminés au moment de la l'interruption du match.
4. Le match est déclaré joué, si au moins 35 minutes de celui-ci ont été jouées. Ainsi les paris seront réglés en fonction des résultats du moment de la suspension du match.

9.26. HOCKEY SUR GAZON

1. Tous les paris sont traités en fonction du résultat à l'issue du temps réglementaire de match (70 minutes de jeu, 2 mi-temps de 35 minutes ou 4 périodes de 17 minutes 30 secondes).
   L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes dans la durée du match. L'information, indiquée En direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Precisez le règlement du match dans les sources officielles.
2. Le temps supplémentaire et la série les tirs aux buts ne sont pris en compte que pour les paris sur l'atteinte du le prochain tour de la compétition, pour le gagnant etc.
3. Au cas où le match a commencé mais n'a pas été terminé, tous les paris sur ce match seront remboursés avec la cote “1” sauf les cas où les résultats des paris sont déterminés au moment de la suspension du match.
4. Le match est déclaré joué, si au moins 60 minutes du match ont été jouées. Dans ce cas tous les paris seront réglés en fonction des résultats du moment de la suspension du match.
5. Hockey en salle est une version du hockey sur gazon qui se joue dans les espaces clos. Un match comprend 2 mi-temps de 20 minutes.

9.27. HOCKEY RUSSE (BANDY)

1. Tous les paris sont traités en fonction du résultat à l'issue du temps réglementaire de match (90 minutes de jeu, 2 mi-temps de 45 minutes ou 3 périodes de 30 minutes).
   L`agence de bookmakers n`assume pas la responsabilité pour les incertitudes dans la durée du match. L'information, indiquée En direct ou dans les Sports, est à titre indicatif. Précisez le règlement du match dans les sources officielles.
2. Le temps supplémentaire n’est pris en compte que pour les paris d'atteindre le prochain tour de la compétition, pour le gagnant etc.
3. Au cas où le match a commencé mais n'a pas été terminé, tous les paris sur ce match seront remboursés avec la cote “1” sauf les cas où les résultats des paris sont déterminés au moment de la suspension du match.

4. Le match est déclaré joué, si au moins 80 minutes du match ont été jouées. Dans ce cas tous les paris seront réglés en fonction des résultats du moment de la suspension du match.
5. Rink hockey est une discipline de hockey sur patin à roulettes. Un match comprend 4 périodes de 12 minutes.

9.28. HOCKEY SUR GLACE

1. Les paris sur les matchs indiqués dans la section “Sports” sont pris à la base du:
    - temps réglementaire (60 minutes de jeu, 3 périodes de 20 minutes);
    - temps réglementaire avec prolongation (la note «Prolongation inclue»).
    - temps réglementaire avec prolongation et tirs aux buts (la note «Prolongation et tirs aux buts inclus»
2. Les paris en direct ne sont pris que sur le temps réglementaire. Les paris en direct sur la KHL (Ligue continentale de hockey) ou sur la LNH (Ligue nationale de hockey) sont pris à la base du: **Exemple 1.** Buffalo Sabres - Toronto Maple Leafs («Prolongation et tirs aux buts inclus»). Dans ce cas les paris sur ce match sont pris sur le temps réglementaire avec prolongation et tirs aux buts. Le score du jeu est de 2:3 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0, 0:1). Tous les paris seront traités à la base du score 2:3. Le total du jeu fait 5.
   Exemple 2. Buffalo Sabres - Toronto Maple Leafs («Prolongation inclue»). Dans ce cas les paris sur ce match sont pris sur le temps réglementaire avec prolongation. Le score du jeu est de 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0). Le total du jeu fait 4. Les paris pris sur la victoire de l’équipe 1 ou l’équipe 2 perdent.
   Exemple 3. Buffalo Sabres - Toronto Maple Leafs. Dans ce cas les paris sur ce match ne sont pris que sur le temps réglementaire. Le score du jeu est de 2:2 (1:0, 1:1, 0:1;). Le total du jeu fait 4. Les paris pris sur la victoire de l’équipe 1 ou l’équipe 2 perdent. Les paris pris sur la victoire de l’équipe 1 ou l’équipe 2 perdent.
    - temps réglementaire;
    - temps réglementaire avec prolongation (la note «Prolongation inclue»).
    - temps réglementaire avec prolongation et tirs aux buts (la note «Prolongation et tirs aux buts inclus»)
3. Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront remboursés avec la cote “1” sauf les cas où les résultats des paris sont déterminés au moment de la suspension du match.
4. Le match est déclaré joué, si au moins 55 minutes du match ont été jouées. Dans ce cas tous les paris seront réglés en fonction des résultats ʙu moment de la suspension du match.
5. Les équipes de LNH, l’AHL, CHL, l’OHL, WHL et de l’ECHL peuvent se placer en séquence positive (équipe receveuse - équipe visiteuse) ou en séquence renversée. En cas de séquence renversée on ne rembourse pas les paris concernés.
6. Pari “Total”. Si les tirs aux buts sont inclus au traitement des paris concernés, tous les buts marqués pendant cette séance sont considérés comme un seul but marqué.
7. Pari "But marqué de la 1ère à la 7ème min.", si le but est marqué à 7 min. 00 sec., il sera considéré comme marqué à la 8ème minute.
8. Le calcul des paris de type “Qui sera mieux classé d’après les résultats du championnat”, “Vainqueur du championnat”, “Vainqueur du groupe”, “Points gagnés”, “Buts marqués”, “Buts manqués” se fait d’après le protocole ou le classement officiel présentés par l’instance organisatrice.

9. Le pari “Total d’une période est supérieur à celui d’une autre période” perd si on constate l’égalité du nombre total de buts inscrits dans les périodes à comparer.
10. “Meilleur buteur d’une sélection au tournoi” est défini d’après l’information du protocole officiel de manière “but marqué + passe”. Tous les paris sont pris sur le temps réglementaire y compris des prolongations (sauf la séance de tirs aux buts se déroulant après le match). Si le participant concerné ne prend pas part au tournoi, tous les paris pris sur lui seront remboursés avec la cote de “1”. Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points, tous les paris concernés seront remboursés avec la cote de “1”.
11. Pari “Vainqueur du match et Total Moins de (Plus de)”. Cette offre de pari consiste à déterminer l’équipe gagnante de ce match et le total de buts marqués: sera-t-il supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée dans la section “Sports”. Les paris sur les matchs de la KHL et de la LNH, sur les matchs d’autres championnats et d’autres compétitions internationales sont pris sur le temps réglementaire.
12. Pari “Course jusqu’aux 3 (5 etc) points”. Cette offre de pari consiste à déterminer celui des participants du match qui sera le premier à gagner le nombre de points indiqués pendant un tiers-temps. Si un des participants refuse de continuer le match avant que lui ou son adversaire n’ait pas gagné le nombre de points indiqués, les paris concernés seront calculés avec la cote de “1”.
13. Le pari “L’équipe 2 gagne dans la prolongation - Non” est considéré comme gagnant s’il n’y a pas de prolongation dans le match ou si l’équipe 2 avait perdu dans la prolongation. Les paris sur la victoire aux tirs aux buts sont calculés de la même manière.
14. Pari “Vainqueur de la prolongation”. Cette offre de pari consiste à déterminer celui qui gagne dans la prolongation.Le score du jeu est de (0:0; 1:1; 1:0) - c’est la perte.Le score du jeu est de (0:0; 1:1; 0:0; 0:1) - c’est le gain.Le score du jeu est de (0:0; 1:1; 0:0; 0:0; 1:0) - c’est la perte.
15. Les paris sur les événements en pré-match avec la note “Temps de pénalité” sont pris sur le nombre de minutes du temps de pénalité pendant lequel les joueurs seront absents à cause des violations quelconques. On ne prend en compte que le temps de pénalité de 2 minutes. Les minutes de pénalité attribuées avant le début ou après la fin de la période (du match) et indiquées dans le protocole officiel sont prises en compte pour le calcul des paris concernés. Le nombre de minutes de pénalité ne se détérmine que d’après le protocol officiel du match.
16. Les paris sur les événements en direct avec la note “Temps de pénalité” sont pris sur le nombre de minutes du temps de pénalité pendant lequel les joueurs seront absents à cause des violations quelconques. On prend en compte tout le temps de pénalité. Les minutes de pénalité attribuées avant le début ou après la fin de la période (du match) et indiquées dans le protocole officiel sont prises en compte pour le calcul des paris concernés. Le nombre de minutes de pénalité ne se détérmine que d’après le protocol officiel du match.
17. Pari sur les événements avec la note “Tirs au but”. Le nombre de tirs au but ne se détérmine que d’après le protocol officiel du match.
18. Total individuel d’un joueur (le hockey). Cette offre de pari consiste à déterminer le total individuel d’un joueur de manière “but marqué + passe”. Tous les paris sur le total individuel des joueurs ne sont pris que sur le temps réglementaire. Si le participant concerné ne prend pas part au match, tous les paris pris sur lui seront remboursés avec la cote de “1”.

19. Le pari “Equipe X marque le premier but et gagne le match” est pris sur le temps réglementaire.
20. Pari “Equipe 1 marque le premier but et gagne le match - Non”. Le pari gagnera si l’équipe 1 ne marque pas le premier but et ne gagne pas le match.
21. Pari “Total de 6 à 8 - Non”.Exemple:“Total de 6 à 8 - Non”. Le score du jeu est de (2:3), le total fait 5, le pari est gagnant.“Total de 6 à 8 - Non”. Le score du jeu est de (3:4), le total fait 5, le pari est perdant.
22. Quantité de réalisations de la supériorité numérique. Dans ce type de pari il faut prédire la quantité de buts marqués en supériorité numérique.Exemple: L`équipe 1 a marqué un but en supériorité numérique, l`équipe 2 n`a marqué aucun but en supériorité numérique. Donc on a marqué un but en supériorité numérique.Pari «Quantité de réalisations de la supériorité numérique MOINS DE 1.5» - gain.Pari «Quantité de réalisations de la supériorité numérique PLUS DE 1.5» - perte.
23. Pari «But dit dans un filet désert» est traité gagnant si au moment de la marque de but le gardien de but était à l`exterieur de la patinoire (était remplacé par un joueur).
24. Pari «Total de triplets (hat tricks)» - on ne prend en compte que les buts marqués (les passes des joueurs ne sont pas pris en compte lors du calcul).
25. Pari «La période avec le score le plus élevé». «La période avec le score le plus élevé – 1» - il est marqué plus de buts en 1ère période qu`en 2ème ou 3ème période.«La période avec le score le plus élevé – 2» - il est marqué plus de buts en 2ème période qu`en 1ère ou 3ème période.«La période avec le score le plus élevé – 3» - il est marqué plus de buts en 3ème période qu`en 1ère ou 2ème période.«La période avec le score le plus élevé – égalité» - il est marqué la quantité de buts égale au moins en deux périodes.
26. Les paris sur les matchs de la KHL (Ligue continentale de hockey) — La Coupe Nadejda ne sont pris que sur le temps réglementaire. Le résultat du match est déterminé pendant le temps réglementaire du match (l`égalité est acceptable).
27. Les paris sur les match de la RHL Orient (Ligue de Russie de Hockey) peuvent être traités en 72 heures après la fin du match.
28. **Résultats. Le meilleur du tournoi (du championnat).** L`ordre des critères: phase de l`élimination du tournoi; place prise dans le groupe (conférence); points reçus dans la poule (saison régulière); différence des buts du tournoi (saison régulière); buts marqués le long du tournoi (saison régulière); sauf la prolongation et la séance de tirs aux buts.
29. Pari «Vainqueur du match» est traité à la base du règlement du tournoi dans le carde duquel le match se passe. Par exemple, le pari «Vainqueur du match» dans le cadre du tournoi LNH (Ligue nationale de hockey) est traité avec la prolongation et la séance de tirs aux buts. Le pari «Vainqueur du match» sur le match de la série éliminatoire est traité avec la prolongation.
30. Pariez sur la Coupe du Monde “Le vainqueur du groupe", “Statistiques”. Pour le calcul des indicateurs statistiques, on prend en compte les résultats du match avec la prolongation en excluant les pénalités.
31. **Matchs alternatifs.** Dans ce type de l`événement les résultats des équipes En Direct sont pris en compte. Si dans un des match on a constaté une défaite technique, les paris sur les matchs alternatifs seront remboursés avec la cote «1».
    Par exemple. Match alternatif. Avangarde – Sibyr. Total 5,5 plus. Dans les matchs réels Avangarde – Salavate Yulayev le score est 4:1; Métalurgue – Sibyr – 1:2. Le score du match alternatif Avangarde – Sibyr est 4:2. Ce pari sera gagnant parce que le Total de ce match alternatif est 6.
    Doubles matchs alternatifs. Toutes les équipes indiquées dans cet événement jouent

en même temps. On prend en compte le score de toutes cettes équipes pour le calcul des paris. **Par exemple.**

TORPEDO/SKA - DYNAMO/CSKA Total est moins de 7,5

32. Torpedo - CSKA ont terminé le match avec le score 3:2, SK - Dinamo ont terminé le match avec le score 2:1. Le score total Torpedo/SKA sera (3+2=5). Le score total Dynamo/CSKA sera 3 buts=2+1. Le score total du match double Torpedo/SKA - Dynamo/CSKA sera 5:3. Total de double match alternatif est 8 buts, le pari sera calculé perdant.
33. **Meilleur buteur.** La séquence des critères: points marqués dans le tournoi; buts marqués dans le tournoi; le moindre nombre de matchs joués. Sans prendre en compte des prolongations et la séance de tirs aux buts se déroulant après le match.
34. **Pari "Total de petites pénalités".** Ce type de pari consiste à compter le nombre de petites pénalités attribuées.
35. Pari **"Total individuel du joueur"** - il est nécessaire de déterminer la quantité de buts marqués dans la cage adverse.
36. Les données statistiques seront prises dans sources officielles des championnats.
37. Duel des joueurs. Points (but + passe). Dans ce type de jeu, les paris sur le « Prochain but » prennent en compte à la fois le but et la passe (l'aide).

9.29. BOULES

1. Les paris sur les jeux et les matchs. Dans un match tous les sets doivent être joués. Si la victoire dans le match a été attribuée à un sportif avant la fin du match pour une raison quelconque, les paris sur les sets de ce match sont annulés, à condition que le jeu ultérieure n'a aucun impact sur le résultat.
2. Si la victoire dans le match a été attribuée à un sportif avant la fin de tous les sets, les paris sont calculés d'après le vainqueur officiel, si au moins un côté (une manche) est joué tout entier.
3. Si l'un des joueurs est remplacé avant le début du match, tous les paris sont annulés.
4. Si le match a commencé, mais n'est pas encore terminé, le joueur qui a passé au round suivant est considéré comme vainqueur.

9.30. ECHECS

1. Les paris sur le résultat de la partie sont calculés en vertu du résultat officiel de la partie concrète, ceux sur le résultat du match - en vertu de la somme des résultats de toutes les parties de match.
2. Si quelques participants ont partagé la première place au bout du tournoi, le jeu décisif pour la détermination du vainqueur unique n'a pas eu lieu ou des extra points n'ont pas été pris en compte, lors du calcul des paris sur le vainqueur la règle de l 'arrivée simultanée est appliquée.
3. Le chiffre "1" désigne un joueur d'échecs qui joue avec les pièces blanches, quel que soit le lieu de la partie.
4. Si le début de la partie est retardé ou la partie est reportée pour n'importe quelle raison, tous les paris restent valides jusqu'à la fin de la partie ou celle du tournoi.
5. Victoire avec handicap (0). Si la partie est considérée comme nulle à la fin, tous les paris sont annulés.

6. Au cas de changement du format du match les paris pour cet événement seront calculés avec la cote “1”.

9.31. QUOI? OÙ? QUAND?

1. Si le score devient 0:0 après que la manche décisive ait eu lieu, la victoire dans la mache décisive attribuera 6 points à l’équipe gagnante.

2. Le calcul des paris Handicap et Total se fait à la base du résultat de la manche décisive.

Exemple.

Le score du jeu est de 5:4. Si les connaisseurs prennent la manche décisive et perdent, dans ce cas le score final sera de 0:6.
Le pari “Victoire 1” a perdu, le pari “Victoire 2” a gagné.
Le pari “Total Plus de (9.5)” a perdu, le pari “Total Moins de (9.5)” a gagné.
Le pari “Handicap 1 (-1.5)” a perdu, le pari “Handicap 2 (+1.5)” a gagné.

3. Pari “Total individuel d’un joueur”. Cette offre de pari consiste à déterminer le total de points gagnés par un joueur. Un point est attribué à celui qui a répondu correctement à la question posée (la réponse doit être bien acceptée par l’animateur). C’est l’animateur qui décide si la réponse donnée par ce joueur était bien correcte ou non.

4. Lors des secteurs “Manche éclair” et “Super manche éclair” le point est attribué au joueur qui a donné la réponse correcte à la dernière (troisième) question.

5. Au cas de la manche décisive les joueurs réservent tous les points, et on attribue un point au joueur qui a donné la réponse correcte dans la manche décisive.

6. Si l’équipier concerné n’avait pas pris part au match, tous les paris pris sur lui seront remboursés avec la cote de “1”.

7. Total dans le jeu “Quoi? Où? Quand? Le nombre réel de rounds” est calculé en fonction du nombre réel de rounds de jeu. Par exemple: le score est 5:5, les connaisseurs prennent “la manche décisive” et gagnent. Le score devient 6:0, mais le nombre de rounds dans le jeu sera calculé de la façon suivante: 5+5+1=11.

8. Le calcul des paris s’effectue à la base des données du site http://chgk.tvigra.ru.

9.32. FORMULE 1, COURSES DE MOTOS, SPEEDWAY

1. Si la course n’est pas terminée et le résultat officiel n’est pas déclaré, tous les paris sont annulés, sauf les cas où le résultat est déjà déterminé.
2. Les paris seront calculés selon la classification de la Fédération internationale de l'automobile juste après la dernière course de la saison.
3. Les paris sur la qualification. Selon FIA, le temps officiel de la course de qualification sera employé à calculer les paris. Pour les paris sur le Plus Rapide on compte la troisième étape. Au cas où il n’y a pas de troisième étape, les paris seront calculés selon l’échelle officielle formée par la FIA. On ne prend en compte des pénalités au calcul des paris. Cependant, en conformité avec FIA, on prend en compte le temps des pénalités dans la course de qualification. Pour que les paris restent en vigueur, les pilotes doivent commencer la première étape. Pour les paris sur la plus rapide course de qualification 1

et 2, les pilotes doivent commencer une étape spéciale pour que les paris entrent en vigueur.

4. Est soumis à la classification. Pour être classé, le pilote doit passer 90% des tours effectués par le gagnant (l`arrondi est pour moindre valeur). Pilot qui abandonne après avoir passé les 90% des tours effectués par le gagnant, est considéré comme ayantpassé la classification.
5. “Vainqueur de la course” (ou les séances de qualification). Le gagnant de la course est le pilote qui se place le premier dans le rapport officiel de la course (ou les séances de qualification).
6. “Une certaine place du pilote dans le rapport final”.
7. "Face à face". Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les paires de pilotes proposées quel pilote sera mieux classé.

   Le meilleur pilot est celui qui finira dans la meilleure position à l'issue de la course (séances de qualification).
   Pour que les paris soient en vigueur, les deux pilotes doivent commencer la course. Si nul n'a pu terminer, le calcul est effectué par le nombre de tours terminés.
   Si tous les deux n'ont pas fini la course, celui ayant effectué le plus grand nombre de tours est vainqueur. Si deux pilotes ont abandonné au même tour, tous les paris sur face à face sont calculés avec la cote “1”.
   Si le pilote n’a pas conduit son tour le plus rapide (n’a pas montré le temps en compte) aux séances de qualification, sa place est déterminée par le rapport officiel des séances de qualification.

8. “Terminer/ne pas terminer la course”. Il est nécessaire de pronostiquer, si un certain coureur va atteindre ou non la ligne d'arrivée. Le pilote est estimé avoir atteint l'arrivée s'il est classé en retrait du vainqueur.
9. “Tour le plus rapide”. Les joueurs doivent pronostiquer quel pilote sera officiellement déclaré comme ayant effectué le tour le plus rapide de la course.
10. Le tour d’échauffement est pris en compte de la course.
11. SPEEDWAY. Si l`événement est interrompu avant sa fin complète et s'il a lieu durant 24 heures ou le résultat est prédéterminé, tous les paris resteront valides; sinon tous les paris seront annulés. Les 8 tours doivent avoir lieu de manière complète pour que les paris sur le handicap après le 8ème tour soient considérés comme valides sinon ces paris seront remboursés, les tours ne seront pas pris en compte. Si l'événement est reporté avant son début annoncé tous les paris seront annulés sauf le cas où il commencera durant les 24 heures à venir. Les paris sont traités d'après les résultats du dernier tour (selon l'horaire de la ligue) ou d'après les places sur le podium (Epreuves individuelles / Grand Prix). Les appellations, les disqualifications et la retenue des points par la suite ne sont pas prises en compte. Les données des sources officielles ou des sites officiels des compétitions concernantes sont prises en compte dans le calcul des paris. Si l`information dans les sources officielles est incorrecte, les paris seront traités à la base des données des sources indépendantes.
12. SPEEDWAY. Description des paris proposés:

- **Paris sur les points dans les courses individuelles**. Ce type de pari sera traité à la base des points obtenus dans les courses avant l`attribution des points doublés.

- **Vainqueur de la course individuelle.** Tous les 4 pilotes doivent commencer la course sinon les paris seront annulés.
- **Vainqueur du tour suivant \ Vainqueur du 13ème tour**. Les montants sont proposés pour la Victoire de l'équipe A, Victoire de l'équipe B et l`égalité dans les tours indiqués. Ces tours doivent avoir lieu complètement sinon les paris seront annulés.
- **Compétitions des Pilotes \ Handicaps (l'horaire des courses)**. Tous les pilotes et les points tactiques sont pris en compte par l'approche traditionnelle c`est-à-dire 3-2-1-0. Les points bonus ne sont pas pris en compte dans le calcul des paris. Les paris resteront valides si 2 pilotes finissent la course (les exceptions sont prises en compte). Si l`événement est interrompu avant sa fin complète, tous les paris seront annulés sauf ceux dont les issues ont été déjà determinées.

- **TOTAL DES POINTS DES PILOTES**. Tous les tours sont pris en compte, les points tactiques sont officialisés par l'approche traditionnelle c`est-à-dire 3-2-1-0. Les points bonus ne sont pas pris en compte dans le calcul des paris. Les paris restent valides si le pilote finit la course. Si l`événement est interrompu avant sa fin complète, tous les paris seront annulés sauf ceux dont les issues ont été déjà determinées. Les tours tactiques ne sont pas pris en compte dans le calcul des paris sur “Face à face”. Le calcul des paris sur le total des points des pilotes du Grand Prix ou des Championnats Européens n`est basé que sur les points obtenus dans la manche principale (20 tours). Les tours de la demi-finale et du final ne sont pas pris en compte.

9.33. LA CROSSE

1. Les paris sur les matchs de la crosse sont pris sur la base du temps réglementaire avec prolongation.
2. Si un but est marqué à 9 min 00 sec., on croit qu’ il est marqué de la première à la neuvième minute, lorsque le but marqué à 1 min 00 sec., il est considéré marqué dans la première minute.

9.34. JEUX TÉLÉVISÉS

1. **Concours Eurovision de la chanson.**
    - Pari “Qui sera mieux placé”. Il faut déterminer parmi les paires proposées le pays-participant, qui sera mieux placé au titre du concours. En cas des points égaux les paris sont calculés avec la cote “1”.
    - Le calcul des paris s’effectue sur la base des données du site www.eurovision.tv
2. **Jeux télévisés. Montant de la caisse:** Dans certains cas, le calcul des paris peut être effectué au milieu de la semaine prochaine, jusqu'à ce qu'obtenir des données précises sur le montant de la caisse.
   “Game of Thrones” le nombre de spectateurs d'un certain épisode de la série télévisée - on ne prend en compte que des vues de la série de la première présentation en direct, sans répétition, torrents et d'autres moyens qui ne sont pas pris en compte lors de l’évaluation.
   Les paris sur les événements de séries télévisées sont calculés 24 heures après la sortie de l'épisode.

Le box-office aux États-Unis ainsi que dans d'autres pays est recensé par le site http://www.boxofficemojo.com.

3. **Pari sur Versus bataille** sont pris selon du temps approximatif du commencement de la bataille tandis que la bataille peut avoir lieu après l'heure indiquée. Le calcul des paris sur le gagnant aura lieu après l'apparition de la vidéo officielle de la bataille.
4. Les conditions et les règles du biathlon de chars de combat sont disponibles sur le site http://mil.ru. Pari «1er Etape Epreuve individuelle (manche des troisièmes équipages de 12 équipes)» (06.08.2014 | 10:00) “Koweït gagnera – oui” - le pari sera traité gagnant si dans la manche des troisièmes équipages l`équipage du Koweït prendra la première place d`après les résultats de la course.
5. **Paris spéciaux**. Dans le cas où l'issue de l'événement n'a pas été proposée dans la liste des paris disponibles, tous les paris placés restent en vigueur et seront traités perdants.

9.35. POLITIQUE

1. Pari ''Le Vainqueur”. Si le candidat abandonne avant la fin du vote, ou il n’est pas admis aux élections, la cote de gains de ce pari sera “1” .

9.36. KVN

1. Le calcul des paris s’effectue sur la base des données du site www.amik.ru

9.37. ESPORTS

1. Tous les paris sur Total et Handicap dans le Counter-Strike sont pris compte tenu de toutes les prolongations possibles.
2. Si un des joueurs (ou l`équipe) a abandonné ou est disqualifié (pour n`importe quelle raison), il défait dans toutes les restes manches/cartes. Si au moment de l`interruption du match les résultats n`étaient pas définis, les paris En dierct seront remboursés avec la cote "1".
3. En cas de report du jeu de plus de 24 heures, la société se réserve le droit de rembourser les paris avec la cote "1".
4. Si une erreur de frappe est commise dans le nom du joueur ou de l`équipe les paris restent valables même sur les Smurfs.
5. Dans le cas de l`interruption du match par l`arbitre les résultats du jeu interrompu ne sont pas pris en compte.
6. Handicap et Total sont indiqués sur les cartes à l`exception des cas quand Total ou Handicap proposé sur une carte concrète ou sur un match passe par le système bo1.
7. Pari "Carte achevera dans la journée» est basé sur le changement interne du moment de la journée. Le premier jour commence dès 0 minute et changé par la nuit dans 4 périodiquement. La nuit artificiele provoquée par le Night Stalker est considérée comme le jour.
8. La victoire de la carte ou du match dans DotA 2 ou League of Legends est déclarée après la chute du trône ou le nexus d`une des équipes.

9.38. JEUX OLYMPIQUES

1. Le début de la compétition des Jeux Olympiques est considéré comme etant le début du premier tour de qualification.

2. Les paris sur la quantité des médailles sont calculés à la base des données de l`épreuve de médailles officielle au moment du début de la cérémonie de clôture des Jeux Olympiques.
3. Si l`événement est rejeté ou déplacé tous les paris restent valides jusqu`à la fin de la compétition.
4. Les paris sur la comparaison des participants (sportif ou équipe). Les deux participants doivent commencer la compétition pour que les paris soient valides. Si un des participants a abandonné ou est disqualifié, son adversaire est considéré vainqueur. Si aucun des participants n`a terminé la compétition tous les paris serons remboursés.

9.39. SPORTS D'HIVER

1. Le début du premier tour de qualification est considéré comme le début de la compétition.
2. Les paris sur la comparaison des participants les uns contre les autres (sportif ou équipe) Les deux participants doivent commencer la compétition pour que les paris soient valides. Si un des participants a abandonné ou est disqualifié, son adversaire est considéré comme vainqueur. Si aucun des participants n`a terminé la compétition, tous les paris serons remboursés.

9.40. FOOTBALL GAÉLIQUE (HURLING)

FOOTBALL GAÉLIQUE - une sorte de football et rugby.

1. Tous les paris sont calculés en vertu des résultats du temps réglementaire (70 minutes du jeu, 2 mi-temps de 35 minutes ou 60 minutes du jeu, 2 mi-temps de 30 minutes). Les paris restent en vigueur à condition que la totalité du match a été jouée sinon les résultats du pari sont définis au moment de l'interruption.
2. Tous les paris sont calculés en vertu du score total:
   but - 3 points (ballon marqué au filet)
   point individuel - 1 (entre les poteaux allongés)
   les buts dans le football gaélique sont similaires que ceux du football ordinaire, cependant les poteaux sont allongés au-dessus du filet.

Par exemple: en un match une équipe a recueilli 0-12 (0 - le nombre des buts, 12 - points individuels) et l'équipe 2 a recueilli 2-5 (2 buts de 3 points et 5 points individuels - 11 points). Le score total sera inscrit comme 12-11, la victoire de l'équipe 1.

9.41. MÉTÉO

Météo. Aéroports du monde. La Société accepte les paris sur les indicateurs météorologiques, enregistrés par les aéroports du monde entier pour la transmission des bulletins météorologiques.
Les paris sont pris sur la température de l'air et la pression atmosphérique.

Le calcul des paris se fait sur la base des bulletins météo METAR. Les paris sont calculés si un changement de météo est enregistré dans le code METAR avec la date, l'heure, l'aéroport et les conditions météorologiques exactes du pari dans les 1.5 heures suivant l'heure spécifiée dans le pari. Si pendant ce temps les résultats ne peuvent pas être établis, les paris correspondants sont réglés avec une cote égale à 1.

Les chiffres utilisés pour le calcul des paris sont obtenus comme suit:

- Les données de température de l'air sont fournies en degrés Celsius et utilisées pour le calcul sans conversion.
- Les données de pression atmosphérique sont fournies en hectopascals. Pour le calcul des paris, les hectopascals sont convertis en millimètres de mercure et arrondis à une décimale.
- Les données sur la vitesse du vent sont fournies en nœuds ou en miles par heure. Pour le calcul des paris, les nœuds ou les miles par heure sont convertis en kilomètres par heure et arrondis à la première décimale.
- Tout arrondi est mathématique, c'est-à-dire que lorsque le premier chiffre lancé est 5, la dernière décimale est arrondie à la valeur supérieure.

Le calcul des pari peut être revu en raison de la modification des données entrantes. Ni les observations personnelles des clients, ni les données provenant d'autres sources que celles indiquées dans les Termes et Conditions ne sont prises en compte.

9.42. FUTSAL 4X4.

1. Les buts doivent être obligatoirement dotés du fillet. L'absence du marquage du terrain (complète ou partielle) n'est pas une raison d'annuler le match.
2. 2 équipes de 4 joueurs au plus participent au match.
3. Le nombre de substitutions. Les équipes sont autorisées à réaliser un nombre illimité de substitutions. Les joueurs ayant été substitués peuvent réintégrer le jeu.
4. S'il y a plus de 4 joueurs d'une équipes sur le terrain du jeu, le(s) dernier(s) joueur(s) sorti(s) sur le terrain sera(ont) averti(s) avec un carton jaune.
5. La durée du jeu – 2 mi-temps de 13 minutes (temps réel ou temps net).
6. Un but est marqué si le ballon a touché l'adversaire et a atteint le but après la rentrée de touche.
7. Equipe-vainqueur. Equipe ayant marqué plus de buts lors du match est considérée comme gagnante. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts, ou le score du match est de 0-0, le match est déclaré nul.
8. La durée d'expulsion est de 2 minutes. Dès que les 2 minutes se sont écoulées, le joueur expulsé doit être remplacé par un autre joueur.

9.43. RANDOM LEAGUE

1. Random Ligue se joue selon les règles et le format du volley-ball. Deux équipes participent à chaque match.
2. Chaque équipe reçoit un dé, correspondant à la couleur.
3. Le présentateur lance 2 dés sur le terrain de jeu.
4. Après chaque jet de dé, l'équipe qui obtient le plus grand nombre de points reçoit 1 point. Si les points des dés sont identiques, les dés sont relancés.
5. Si des membres du personnel commettent des erreurs ou si des pannes de logiciel se produisent au moment de l'acceptation des paris (par exemple, des fautes d'impression évidentes dans les cotes, des incohérences entre les cotes à différents endroits, etc.), ou

s'il y a d'autres indications de paris acceptés de manière incorrecte, le bookmaker est en droit de déclarer ces paris nuls. En cas de défaillance du logiciel, le jeu peut être interrompu, et dans ce cas, tous les paris non réglés seront seront calculés avec une cote de "1".

9.44. FIFA VIRTUEL

FIFA Virtuel – transmission du jeu multiusager (jeu de simulation du football).

Les paris sont pris sur la Ligue des Champions et la Ligue Europa.

1. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
2. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
3. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
4. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
5. Les paris sur le football sont pris sur le temps réglementaire.
6. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit des les proclamés invalides.
7. La prise des paris dus les matchs de cyber footbal de la Ligue des Champions est effecruée avant le début du match aussi bien qu`En Direct. Tous les match du cyber football sont translatés en ligne.
8. Types de paris disponibles (temps réglementaire)

- Victoire;
- Double chance;
- Handicap;
- Total (plus, moins);
- Total individuel de l`équipe (plus, moins);
- Total (pair, impair);
- Score exact;
- But suivant.

9.45. KABADDI

Kabaddi est un sport asiatique qui comprend des éléments de lutte et de jeu «Taquin».
Ce sont les deux équipes de 12 joueurs qui s'opposent (7 sont sur le terrain et les 5 autres sont des remplaçants.
Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ait réussi à éliminer tous les joueurs adverses.

9.46. STREET FOOTBALL 3X3

1. Les paris sur Street football 3x3 sont pris sur le temps réglementaire.
2. Chaque match consiste de 2 mi-temps de 5 minutes (temps net).

3. Le match doit être complètement joué pour que les paris soient valables, sauf les cas où les résultats de paris sont déjà déterminés sur le moment de l'interruption du match.
4. Les matchs sont joués avec un mini ballon de football, taille № 4.
5. Tous les trois joueurs de chaque équipe sont égaux. Il n'y a pas de gardiens de but. Il est interdit de jouer avec les mains.
6. En cas de jeu intentionnel avec les mains, dans n'importe quelle place du terrain, un coup franc est attribué.
7. Si un jouer commet une faute, un coup franc est attribué. Les défenseurs peuvent former un mur à 3 mètres du ballon. L'équipe attaquante peut faire une passe ou tirer en direction du but sur un coup franc.
8. Penalty est tiré depuis le centre du terrain, par n'importe quel joueur au coup de sifflet d'arbitre. Le ballon doit rentrer dans le but sans toucher la terre et franchir la ligne de but.
9. Si le ballon sort du terrain, une rentrées de touche est effectuée depuis la terre. Les défenseurs doivent tenir à 1 mètre du lieu de la rentrée de touche. Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche. Le but ne sera pas pris en compte et un coup de pied de but sera accordé.
10. Le contact physique est interdit dans le jeu, sauf les touchers. Tacles, poussées, obstacles avec le corps et le jeu en position couchée sont interdits.

9.47. MUAY-THAÏ

1. L'information sur la couleur de la forme des combattants est de nature de référence. Tous les paris resteront en vigueur, quel que soit le changement de couleur des combattants.
2. Les paris du type handicap seront remboursés avec la cote "1" si le combat est nul.
3. Total des rounds. Lors du calcul des paris, seules les parties terminées au combat seront prises en compte. Si le combat se termine au 5ème tour, le nombre de rounds terminés est de 4. Si le combat se termine par une décision des juges, le nombre de rounds terminés dans ce cas sera 5.
4. Si un ou les deux combattants sont disqualifiés par les arbitres, tous les paris seront remboursés.
5. Si un combat est reporté pendant plus de 12 heures à compter de l'heure de début prévue, tous les paris seront remboursés
6. On considère qu'un combat a commencé après le gong au début du premier tour. Si un ou les deux combattants ne peuvent pas commencer le combat, tous les paris seront remboursés.

9.48. JEU DE TIR COUNTER-STRIKE

1. Jeu de tir Counter-Strike - transmission du jeu multiusager (jeu de simulation).
2. Les paris sont realisés sur la confrontation des équipes. Le jeu se poursuit jusqu`à 11 victoires (21 manches au maximum).
3. Tous les paris sont calculés après la réalisation effective de l`événement.
4. Durée de la manche – 2 minutes. Toutes actions faites après cette période ne seront pas prises en compte lors du calcul des résultats.
5. Si sur les cartes avec la bombe une bombe n`a pas été posé en ce temps – les Contre-terroristes gagnent.

6. Si sur les cartes avec les otages aucun otage n`a pas été sauvé en ce temps – les Terroristes gagnent.
7. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
8. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
9. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
10. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit des les proclamés invalides.
11. Pari «Bombe placée» - le moment du placement de la bombe n`a pas d`importance (avant ou après que tous les Contre-terroristes soient tués). Seul fait du placement de la bomde est important.
12. Les paris «V1 et V2 dans le Round» dans le cas de la «bombe placée» sont calculés de la manière suivante:
    - si dans le round on a eu la «bombe désamorcée», V1 – gain, V2 – perte;
    - si dans le round on a eu la «bombe explosée», V1 – perte, V2 – gain.
13. La prise des paris n`est qu`En Direct. Tous les jeux sont translatés en ligne.

TYPES DE PARIS DISPONIBLES

- Victoire;
- Handicap;
- Total (plus, moins);
- Total individuel de l`équipe (plus, moins);
- Bombe placée;
- Victoire dans le Round;
- Total de Round;
- Handicap Round;
- Total de Headshots** dans le Round;
- Total individuel de Frags* dans le Round;
- Total de Frags dansle Round (pair/impaire);
- Type de la victoire dans le Round;
- Durée du Round;
- Bombe désamorcée;
- Победа на раунд
- Premier Frag de l`équipe dans le Round;
- Suicide*** dans le Round;
- Score sec dans le Round;

Frag - Point calculé pour la destruction de l'ennemi (la mort dans l'équipe adverse, tout décès, à l'exception de mort par bombe et par suicide).*
*** Headshot – atteinte dans la tête.*
**** Suicide – mort dans le cas de la culbute, de la bombe.*

9.49. HOCKEY VIRTUEL

Hockey Virtuel - transmission du jeu multiusager (jeu de simulation du hockey).

Les paris sont pris sur La Coupe Stanley.

1. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
2. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
3. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
4. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
5. Les paris sont pris sur le temps réglementaire.
6. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit des les proclamer invalides.
7. La prise des paris dus les matchs de cyber hockey de la Ligue des Champions est effecruée avant le début du match aussi bien qu`en Direct. Tous les match du cyber hokey sont translatés en ligne.
8. **Types de paris disponibles** (temps réglementaire)

- Victoire;
- Double chance;
- Handicap;
- Total (plus, moins);
- Victoire dans le match;
- Prolongation aura lieu Oui/Non.

9.50. UFC ARTS MARTIAUX VIRTUELS

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP organise des combats d'arts martiaux mixtes. Ce jeu multijoueur est diffusé en direct.

1. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
2. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
3. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
4. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
5. Les paris sont pris sur le temps réglementaire.
6. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.

Définir le type de victoire :

- **Soumission.** Victoire par une prise de soumission.
- **Knockout KO.** Le combattant est mis dans un état d'inconscience à cause de n'importe quel coup légal (pour les championnats UFC2 BantaWeight et UFC2 LightWeight, la victoire par KO / TKO est considérée comme un knock-out).
- **Victoire aux points**
- **Knockout technique TKO.** L'arbitre déclare le TKO quand un des adversaires est incapable de continuer le combat. Il existe 3 types de TKO :
    - **Arrêt de l'arbitre / Referee stoppage.** L'arbitre décide que l'un des combattants ne peut plus se défendre et arrête le combat.
    - **Arrêt du médecin.** Le médecin constate que la participation ultérieure met en danger la vie ou la santé de l'un des combattants.
    - **Arrêt du coin / Corner stoppage.** Un homme de coin du combattant annonce l'abandon.

TYPES DE PARIS:

- Type de victoire (victoire aux points PTS ; victoire par KO ;victoire par KO technique / TKO ; victoire par soumission)
- Type de victoire du combattant (Victoire aux points ; Victoire par KO ; Victoire par KO technique ; Victoire par soumission)
- Total (Nombre de knock down () Plus / Moins ; Nombre d'amenées au sol () Plus / Moins)

9.51. BASKETBALL VIRTUEL

1. Basketball Virtuel - transmission du jeu multiusager (jeu de simulation du Basketball).
2. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
3. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
4. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
5. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
6. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit des les proclamer invalides.
7. La prise des paris dus les matchs de cyber basketball est effectuée avant le début du match aussi bien qu`en direct. Tous les match de cyber basketball sont translatés en ligne.
8. Types de paris disponibles (temps réglementaire)
    - Victoire ;
    - Handicap ;
    - Total (plus, moins) ;
    - Totals individuels (plus, moins) ;
    - Total (pair ; impair) ;
    - Combien de points l'équipe va-t-elle marquer ;
    - Écart exact de points ;
    - Nombre exact de points ;
    - Équipe (résultat + total).

9. Types de paris disponibles (avec prolongation) :
    - Victoire dans le match.

9.52. ESPORTS BASKETBALL (3X3 И 1X1)

eSports Basketball (3x3 и 1x1) inclut la diffusion d'un jeu multi-joueur (simulateur de basketball). Ce jeu est joué avec un seul panier jusqu'à 11 points. Si l'écart est moins que 2 points, les séries supplémentaires sont jouées. Le jeu continue jusqu'à ce que l'écart ne soit plus qu'1 point.

1. Tous les paris sont calculés après la fin de l'événement.
2. La mise minimale sur tout événement est égale à €0.20.
3. La mise maximale est déterminée individuellement pour chaque événement par l'agence de bookmakers.
4. L'agence de bookmakers a le droit de modifier les limites de la mise à tout moment et sans préavis.
5. En cas des fautes de la part du personnel ou des défaillances techniques du matériel ou du logiciel au moment de l'acceptation du pari (ex. Fautes évidentes dans les cotes, incohérences entre les cotes affichées dans les sections Sports/Live etc.), ou d'autres indications de paris acceptés incorrectement, l'agence de bookmakers est en droit de déclarer ces paris annulés.
6. Les paris sont acceptés avant le début du match aussi bien qu'en Live. Tous les matches sont diffusés en ligne.
7. **Types de paris disponibles:**

- Victoire;
- Handicap;
- Total (Plus/Moins);
- Total (Impair, Pair);
- Le vainqueur marquera plus de 11 Points (Oui/Non);
- Totals individuels (Plus/Moins).

9.53. BASKETBALL VIRTUEL. 2K18

1. Type de paris généralisé sur les jeux présentés dans la section « Basketball virtuel. 2K18 ». On y trouve trois étapes :
    - Phase de groupes de la Conférence Est - les équipes jouent à domicile et à l'extérieur.
    - Phase de groupes de la Conférence Ouest - les équipes jouent à domicile et à l'extérieur.
    - Playoff - quatre équipes de chaque division jouent les demi-finales et la finale de leurs divisions. Ensuite, les champions de chaque conférence se rencontrent lors de la grande finale, et les perdants jouent le match pour la troisième place.
2. Attribution des points dans le groupe :
    - Pour la victoire - 2 points.
    - Pour la défaite - 1 point.

3. Les places dans le groupe sont réparties en fonction des statistiques suivantes (par ordre de priorité) :
    - Points (plus de points, mieux classé).
    - Victoires dans le temps réglementaire (plus de victoires, mieux classé).
    - Défaites dans le temps réglementaire (moins de défaites, mieux classé).
4. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
5. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
6. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
7. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
8. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
9. Les paris sont acceptés avant le début du tournoi et tout au long de ce dernier.
10. Dans le cas où le match n'a pas eu lieu et le résultat du match n'affecte pas le résultat du tournoi, aucun remboursement du pari n'est prévu.

Paris sur le tournoi :

- Qui va gagner Oui / Non (phase de groupes)
- Dans les 2 premiers Oui / Non (phase de groupes)
- Dans les 3 premiers (phase de groupes)
- Quitter le groupe (phase de groupes)
- Qui va gagner (playoff, résultat du tournoi)
- Dans les 2 premiers (playoff, résultat du tournoi)
- Dans les 3 premiers (playoff, résultat du tournoi)

9.54. JEU “WORLD OF TANKS”

"World of tanks" - transmission du jeu multiusager.

1. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
2. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
3. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
4. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
5. Au cas où le personnel fait des eurreurs sur la réception des paris ou des problèmes techniques (les eurreurs évidentes dans la liste des événements proposés, la non concordance cotes d'avec les pari etc.), s’il y a d`autres confirmant l'inexactitude des paris, la société de bookmakers se réserve le droit d'invalider les paris.
6. Dans le cas de l`antijeu qui a influé l'issue du combat: passivité complète des alliés, meurtre par un allié - L`agence de bookmaker a le droit de proclamer les paris sur ce combat invalides et de les rembourser avec la cote "1".
7. La prise des paris est effectuée avant le début de jeu aussi bien qu`en direct. Tous les jeux sont translatés en ligne.

8. On attribue la victoire à l'équipe qui a détruit tous les chars ennemis ou capturé la base ennemie.
9. Au cas où les deux bases sont capturées ou aucune équipe a détruit tous les chars ennemis en délai prévu, le jeu est considéré nul.
10. La prise des paris est effectuée sur la bataille aléatoire dans le jeu multiusager "World of tanks", les joueurs de l'équipe sont sélectionnés par hasard.
11. Le score de chaque équipe est le nombre de matériel détruit (par tous moyens) de l'équipe ennemie.

Types de paris disponibles:

- Victoire;
- Handicap;
- Total auprès du score;
- Capture du drapeau;

9.55. TENNIS VIRTUEL

Tennis Virtuel - transmission du jeu multiusager (jeu de simulation du Tennis).

1. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
2. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
3. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
4. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
5. La durée du jeu - 1 set.
6. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit des les proclamer invalides.
7. La prise des paris dus les matchs de cyber tennis est effectuée avant le début du match aussi bien qu`en direct. Tous les match de cyber tennis sont translatés en ligne.
8. **Types de paris disponibles (handicap et total sont calculés par jeux)**

- Victoire;
- Handicap;
- Total (plus, moins);
- Totals individuels (plus, moins);
- Prolongation aura lieu Oui/Non;
- Total (pair/impair);
- Victoire dans la jeu;

9.56. JEU "DOTA 2"

1. Dota 2 est une diffusion du jeu multijoueur.
2. En cas de la faute de la part du personnel ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans les cotes, le désaccord dans la liste des événements proposés) et s'il y a d'autres preuves de l'incorrection des paris, l'agence a le droit de proclamer ces paris invalides.

3. La prise des paris est effectuée avant le début du match aussi bien qu`en direct. Tous les jeux sont transletés en ligne.
4. Le vainqueur d'une carte et du match est déclaré après la chute du trône ou du nexus de l'une des parties.
5. Le match est considéré comme manqué si sa durée est moins de 15 minutes.
6. Le match est considéré comme manqué si un joueur abandonne le jeu avant l'événement "first blood".
7. Le match est considéré comme abandonné, si un joueur quitte le jeu avant la 15-ème minutes de jeu.
8. Le match est considéré abandonné si un des joueurs se déconnecte avant la 15ème minute et quitte le jeu définitivement.
9. Le match est considéré non-joué si le joueur a cessé toute activité avant la 15ème minute et par la suite on lui a attribué la sortie du jeu avant la 20ème minute.
10. Un match aléatoire, la transmission se passe en ligne - y prennent part des joueurs réels aléatoires.

TYPES DE PARIS:

- V1 et V2 - les vainqueurs sont ceux qui ont supprimé le trône de l`adversaire.
- Total P/M de frags - la totalité des frags des équipes à l'issue du match.
- Course des frags - la victoire de l'équipe qui est la première à atteindre le maximum des frags.
- Qui tuera Roshan? - le pari sur l'équipe qui est la première à tuer Roshan.
- Firstblood - le pari sur l'équipe qui est la première à faire le frag.
- Sera à pique. Ce pari est traité après toutes les piques (10 héros);
- Le tour sera détruit avant ()ième seconde, après ()ième seconde: est traité après la destruction du 1er tour à condition que le match a eu lieu;
- (Le Radiant), (Le Dire) détuira 1 tour: est traité après la destruction du 1er tour à condition que le match a eu lieu. (Celui qui perd le tour le premier est considéré perdant).

9.57. WORMS

1. Worms - les transmissions du multijoueur (jeu de simulation).
2. Deux équipes chacune à 4 vers font des mouvements tour à tour en utilisant des armes différentes.
3. Le but du jeu - anéantir l'équipe ennemie.
4. Les paris sont pris sur la confrontation des équipes. On joue avant qu'une équipe gagnera.
5. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
6. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
7. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
8. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans avertissement préalable du client.
9. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans les cotes, le désaccord dans la liste des

événements proposés) et s'il y a d'autres preuves de l'incorrection des paris, l'agence a le droit de proclamer ces paris invalides.

10. Les paris Handicap, total et score exact sont pris sur les frags des vers.
11. Gagne l'équipe qui possède au moins d'un ver survécu au moment où tous les vers de l'adversaire ont crevé.
12. L'égalité est possible si les derniers vers des deux équipes vont crever en même temps - pendant le même mouvement.

TYPES DE PARIS DISPONIBLES:

- Victoire;
- Handicap;
- Total (plus; moins);
- Total (pair; impair);
- Score exact

9.58. FIGHTING WWE VIRTUEL

Wrestling Entertainment Virtuel - la transmission des combats de wrestling (jeu de simulation).
1. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
2. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
3. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
4. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans avertissement préalable du client.
5. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans les cotes, le désaccord dans la liste des événements proposés) et s'il y a d'autres preuves de l'incorrection des paris, l'agence a le droit de proclamer ces paris invalides.
6. La prise des paris est effectuée avant le début du match aussi bien qu`en direct. Tous les jeus sont transletés en ligne.
7. Le ring est considéré comme un lieu élevé clôturé de cordes.

TYPES DE PARIS DISPONIBLES:

- Victoire. Un combattant qui arrache la ceinture de la suspension au-dessus du ring ou une cagnotte avec de l'argent, est considéré comme vainqueur.
- Objet va être pris (Oui, Non). On a tiré un objet de dessous du ring.
- Combat sur escalier (Oui, Non). Le moment de la première frappe sur escalier à condition que les deux combattants y se trouvent.
- Table sera cassée (Oui, Non). La table est considérée comme cassée si elle s'est scindée en pièces. La table avec des pieds pliés n'est pas comptabilisée. (La table cassée tirée de dessous du ring n'est pas comptabilisée).
- Deuxième escalier va être pris (Oui, Non). Sur le ring il y avait 2 escaliers. Le même escalier deux ou plus fois lancé sur le ring est considéré comme un seul.
- Les marches seront cassées (Oui, Non). Le moment où les marches qui étaient aux coins du ring changent leur intégrité initiale.

TYPES DE VICTOIRES:

- Referee stoppage - interruption par arbitre;
- Corner stoppage - interruption par ¨angle¨;
- DEC - victoire aux points;
- KO - knock-out;
- TKO - knock-out technique;
- SUB - prise de soumission

9.59. CRICKET VIRTUEL

1. Le match FIVE 5 (Cricket Virtuel) est composé d`un innings (tour de batte ou manche), de 5 overs (séries) à chaque équipe. Un over contient 6 lancers.
2. Un toss est produit avant le début du match. L`équipe qui gagne le toss a le droit de choisir de lancer (bowl) ou battre (bat) au premier.
3. L`équipe battante la première accumule les courses (runs) pendant les 5 overs complets. L`autre équipe joue le long de sa moitié des innings jusqu`à ce qu`elle n`atteigne la quantité des courses dépassante celle de la premiére équipe ou que les 5 overs de 6 lancers ne soient joués.
4. L`équipe qui atteint plus de courses est considérée gagngante. Si les équipes ont l`égalité des points la gagnante est celle qui a perdu moins de wickets (guichets) et donc moins de batsmans (batteurs). Si la quantité des courses et des guichets est égale on accepte l`égalité dans le match.
5. Dans le calcul des totals du match, totals individuels des équipes, totals des overs et lancers, la quantité des courses est prise en compte avec les extras points.
6. Dans le calcul des paris sur le total des lancers de 4 points il est pris en compte la quantité des lancers pendant lesquels l`équipe a effectué 4 courses sans les extras points. Cependant il est possible d`avoir les 4 courses pour ce que la balle n`a pas été attrapée par les joueurs de l`équipe-lanceuse avant le moment du dépassement de la frontière du terrain aussi bien que pour ce que les batteurs ont effectué les 4 courses pendant que la balle était en jeu.
7. Dans le calcul des paris sur le total des lancers de 6 points il est pris en compte la quantité des lancers pendant lesquels l`équipe a effectué 6 courses sans les extras points. Cependant il est possible d`avoir les 6 courses pour ce que la balle a été battée au-dehors de la frontière du terrain par le batteurs aussi bien que pour ce que les batteurs ont effectué les 6 courses pendant que la balle était en jeu.
8. Dans le calcul des paris sur le meilleur résultat de l`Opening Partnership il est pris en compte les courses effectuées par les joueurs (sans les extras points) avant que le premier batteur ne soit éliminé. Si aucun batsman n`a pas été éliminé pendant le match, la quantité complète des courses d`une équipe sera prise en compte sans les extras points.
9. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
10. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
11. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
12. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.

13. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit de les proclamés invalides.

9.60. MORTAL KOMBAT X

1. On n'accepte que les paris sur les matchs de deux combattants. Le jeu dure jusqu'à 5 victoires, il y a 9 manches simples au maximum.
2. Tous les paris sont calculés après la réalisation effective de l`événement.
3. Le vainqueur est celui qui a tué l`adversaire.
4. La mise minimale pour chaque événement est de 0,2€.
5. La mise maximale est définie par l`agence pour chaque événement particulièrement.
6. La participation à un jeu peut être limitée à un certain événement sans aucune notification et donner de raisons.
7. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou il y avait des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans les cotes, le désaccord dans la liste des événements proposés) et s'il y a d'autres preuves de l'incorrection des paris, l'agence a le droit de déclarer ces paris invalides.
8. La prise des paris sur les combattants ne se fait que dans la section "En Direct". Le jeu est transmis en streaming.

TYPES DE PARIS DISPONIBLES:

SUR UNE MANCHE:
— Victoire dans une manche;
— Durée d'une manche* (plus ou moins);
— Aura-t-il la pure victoire Flawless Victory - victoire, où le gagnant n'a pas reçu des dommages causés par l'adversaire et ne s`est pas endommagé (parfois le combattant peut se blesser en effectuant des attques dangereuses). L`indication de la prise en compte de la pure victoire est la phrase Flawless Victory annoncée à la fin du streaming.
— Type d'achever: Brutality, Fatality Oui/Non (Faction Kill est considéré comme Fatality).

*La durée d'un round est le nombre de secondes écoulé depuis le début de la confrontation qui est obtenu en soustrayant le dernier moindre nombre indiqué de la minuterie (minuterie standardisée d'un round) de 90 secondes.

Exemple: si le compte à rebours s'arrête 74, la durée du tour est de 90 - 74 = 16 secondes.

SUR LE TOURNOI:
— Victoire dans le tournoi;
— Total (plus ou moins);

— Total individuel de combattant (plus ou moins);
— Total d'achever d'après les types (plus ou moins).

9.61. HANDBALL VIRTUEL

1. Handball Virtuel - retransmission du jeu multiusager (jeu de simulation du Handball).
2. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
3. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.
4. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
5. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
6. Les paris sont pris sur le temps réglementaire.
7. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la prise des paris ou des problèmes techniques ont eu lieu (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit des les proclamer invalides.
8. La prise des paris dus les matchs est effectuée avant le début du match aussi bien qu`En direct. Tous les matchs du cyber handball sont translatés en ligne.
9. **Types de paris disponibles (temps réglementaire)**

- Victoire;
- Handicap;
- Total (plus, moins);
- Total individuel (plus, moins);
- Total (pair, impair);
- Double chance.

9.62. AVIRON, NAUTISME À LA VOILE

1. **AVIRON.** Tous les paris restent valides sans égard à la participation dans les compétitions des équipes ou des rameurs à part.

Si la régate est annulée, tous les paris seront remboursés sauf ceux dont les résultats ont été déjà prédéterminés. Les vainqueurs sont déterminés par les résultats officiels sans égard aux disqualifications futures. Les résultats officiels publiés sont pris en compte faute de la cérémonie.

2. **RÉGATE – COUPE DE L`AMERICA**. Tous les paris restent valides sans égard à la participation dans les compétitions des équipes / des rameurs. Les vainqueurs sont déterminés par les résultats officiels sans égard aux disqualifications futures. Les résultats officiels publiés sont pris en compte faute de la cérémonie.

Victoire dans la régate – si la régate avait commencé mais n'a pas été terminé cependant le rameur / l`équipe sont classés ou ils sont déclarés vainqueurs, c`est la base du calcul des paris sur le vainqueur.

3. **NAUTISME À LA VOILE**. Tous les paris restent valides sans égard à la participation dans les compétitions des équipes / des rameurs. Les vainqueurs sont déterminés par les résultats officiels sans égard aux disqualifications futures. Les résultats officiels publiés sont pris en

compte faute de la cérémonie. Les paris sont traités à la base des données du franchissement de la ligne d`arrivée faute de la cérémonie de remise des médailles.

9.63. ROCKET LEAGUE

1. Rocket League - la transmission du jeu d'arcade multiusager.
2. Les paris sont pris sur le Football, le Basketball et le Hockey sur glace.
3. La durée du match est de 5 minutes. L'équipe gagnante est celle qui a marqué plus de buts. Dans le cas de l'égalité des buts le match est traité nul.
4. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l'événement.
5. La mise minimale à tout événement est de 0,2€.
6. La mise maximale est déterminée par l'agence à chaque événement individuellement.
7. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
8. Au cas où le personnel a des fautes avec la réception des paris (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a des preuves de la lutte antisportive, la dérogation aux Règles présentes avec la réception des paris, aussi que d'autres arguments qui prouvent des paris incorrectes, l`agence de bookmakers se reserve le droit de déclarer ces paris annulés et les rembourser avec la cote «1».
9. Les paris sur le Rocket League sont pris en prématch (Sports) comme En direct. Tous les matchs sont transmis en ligne.
10. Les types de pari disponibles:

- Victoire, Égalité;
- Double chance;
- Handicap;
- Total (plus, moins);
- Total individuel (plus, moins);
- Total (pair, impair).

9.64. JEU DE TIR BATTLEFIELD

1. Jeu de tir Battlefield est une retransmission du jeu multiusager (jeu de simulation).
2. Les paris sont pris sur la confrontation des équipes. Le jeu se déroule jusqu'à la perte de tous les points de renforcement.
3. La durée d`une manche est limitée à 3 heures. Si pendant cette période aucune équipe n'a pas perdu toute la quantité des points de renforcement, l'équipes gagnante sera celle qui aura plus de points.
4. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
5. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
6. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
7. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la prise des paris ou des problèmes techniques ont eu lieu (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris, l`agence a le droit des les annuler.
8. Les paris ne sont pris qu`en direct. Tous les matchs sont transletés en ligne.

9. Types de paris disponibles

- Victoire;
- Total (plus; moins); (le reste des points de renforcement)
- Total individuel de l`équipe (plus; moins);
- Total (pair; impair);
- Course jusqu'à la quantité des points.

9.65. LOTERIES

1. Sauf indication contraire, tout pari est traité à la base des résultats du tirage principal. Les balles de bonus ne sont pas pris en compte.
2. Si le tirage est reporté de plus de 12 heures après le temps du commencement prévu, les paris seront remboursés.
3. Le temps du commencement de la loterie est indiqué dans les Paris sportifs.
4. Si le client n'a pas de possibilité technique de regarder le tirage au sort mais les résultats sont presentés sur la source officielle, la loterie est considéré joué.
5. Les résultats des jeux sont présentés sur les sites officiels des loterires.
6. Les cotes du jeu ne peuvent pas être combiné entre eux aussi bien qu`avec les cotes d`autres événements.

9.66. RUGBY VIRTUEL

Rugby virtuel - une retransmission d'un jeu multijoueur (simulateur de rugby).

RUGBY 15

- Les paris sont pris sur les matchs de rugby traditionnel – 15 joueurs dans chaque équipe.
- Un match comprend 2 mi-temps de 40 minutes (Temps réglementaire). Si le temps s'écoule quand le ballon est en jeu, les équipes continuent le combat jusqu'à ce que le ballon ne soit «mort», c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il ne soit à l'extérieur du champ de jeu ou transmis en avant avec les mains par un des joueurs.
- Essai (5 points): un joueur attaquant aplatit le ballon dans l'en-but adverse, qui se trouve entre la ligne de but (et en fait partie) et la ligne de ballon mort. Un essai est marqué lorsque un joueur touche la terre avec le ballon en le tenant par la main ou le serre contre la terre par n'importe quelle partie de la main ou du corps à partir de la ceinture jusqu'au cou inclus. Après avoir marqué un essai, l'équipe reçoit le droit de tenter une transformation et d'obtenir des points supplémentaires.
- Un essai de pénalité (5 points) est accordé si un joueur allait marquer un essai, mais il a été empêché par une faute d'anti-jeu de l'adversaire. L'essai de pénalité est considéré comme marqué au centre du but, ce qui permet de le transformer facilement;
- Transformation (2 points): l'équipe ayant marqué un essai peut se procurer de points supplémentaires en réalisant une transformation. L'un des joueurs place le ballon en face de l'endroit où l'essai a été marqué et tire au but de l'adversaire. Une

transformation est réussie si le ballon passe entre les deux poteaux et au-dessus de la barre transversale. Les adversaires doivent se positionner dans leur en-but;

- Pénalité (3 points): certaines fautes sont sanctionnées par une pénalité. Le ballon est placé au point où une faute s'est produite et un des joueurs tire au but. La réalisation d'un but s'effectue d'après les règles de la transformation d'un essai.
- Coup de pied tombé (3 points): si le ballon est en jeu, n'importe quel joueur peut tirer au but. Le joueur ayant l'intention de tirer un coup de pied tombé doit faire tomber le ballon et le tirer avec le pied après que le ballon a touché la terre. Les tirs aux mains sont interdits.

RUGBY-13 (NRL)

- Les paris sont pris sur les matchs de rugby National Rugby League – 13 joueurs dans chaque équipe.
- Un match comprend 2 mi-temps de 40 minutes (Temps réglementaire). La prise de l'en-but est appelée un essai et apporte 4 points.
- L'équipe ayant marqué un essai tente une transformation – le ballon est porté parallèlement à la ligne de touche de l'endroit où il a touché la terre à une distance souhaitée d'où il est tiré au but.
- Une transformation réussie vaut 2 points. Les points peuvent être reçus par une pénalité (2 points) ou par un Coup de pied tombé (le ballon est en jeu et il est frappé après avoir rebondi de la terre) qui apporte 1 point.
- Si le temps réglementaire s'écoule et le résultats est un match nul, deux prolongations de 5 minutes en «Mort subite» sont accordées: l'équipe, ayant reçu des points la première, gagne.
- Si le score n'a pas changé au terme des deux prolongations, on déclare un match nul.

RUGBY-7

- Les paris sont pris sur les matchs de rugby World Rugby – 7 joueurs dans chaque équipe.
- Un match comprend deux mi-temps de 7 minutes.
- L'équipe ayant gagné plus de points est le vainqueur du match. Les points sont attribués pour des actions efficaces.
- Essai (5 points) – un joueur attaquant arrive dans l'en-but de l'équipe adverse et y aplatit le ballon.
- Transformation (2 points) – l'équipe ayant marqué un essai tente une transformation (l'un des joueurs place le ballon en face de l'endroit où l'essai a été marqué et tire au but de l'adversaire). La transformation est réussie si le ballon passe entre les deux poteaux et au-dessus de la barre transversale.
- Pénalité (3 points): l'arbitre peut accorder une pénalité pour une faute grossière. Le ballon est placé au point où une faute s'est produite et un des joueurs tire au but. La réalisation d'un but s'effectue d'après les règles de la transformation d'un essai.
- Coup de pied tombé (3 points) - le ballon est en jeu et il est frappé après avoir rebondi de la terre.
- Si un joueur reçoit un carton jaune, il est expulsé pour 2 minutes.
- Si un joueur reçoit un carton rouge, il est expulsé jusqu'à la fin du match.

- Dans le cas de l'égalité des points au terme du temps réglementaire, on déclare un match nul.

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Tous les paris sont calculés après la fin effective de l'événement.
2. La mise minimale pour tout événement est de 0,2€.
3. La mise maximale est fixée par l'agence de bookmakers pour chaque événement de façon particulière.
4. Les limites de mises peuvent changer sans préavis.
5. En cas d'erreur du personnel ou de panne technique lors de la prise de paris (faute de frappe sur la liste d'événements proposés, incohérence des cotes etc.) et si un argument soutenant la non exactitude du pari est révélé, l'agence de bookmakers se réserve le droit d'annuler ces genres de paris.
6. La prise de paris est faite avant et pendant le match. Tous les matches de Rugby Virtuel sont diffusés en direct.
7. **Types de paris disponibles:**
    - **Sur tout le match:**
        - Victoire
        - Double chance
        - Total (plus/moins)
        - Total individuel de l'équipe (plus/moins)
        - Handicap
        - Victoire sans que l'équipe adverse n'inscrive un but.
        - Nombre exact de points
        - Les deux marqueront
        - Mi-temps/ match
        - L'efficacité des mi-temps
    - **Prolongation inclue:**
        - Victoire
        - Course jusqu'à N points
        - Qui aura des points le premier
        - Qui aura des points le dernier
        - Total d'essais (plus/moins)
        - Total de coup de pied tombé (plus/moins)

9.67. FOOTBALL AMÉRICAIN VIRTUEL

1. Football américain virtuel est une retransmission du jeu multiusager (jeu de simulation du Football américain).
2. Les paris sont pris pour le format traditionnel du football américain – chaque équipe a 11 joueurs.
3. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
4. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
5. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.

6. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients..

7. Dans le cas du match nul en temps réglementaire, une prolongation a lieu et tous les paris seront traités pris en compte de la prolongation.
8. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la prise des paris ou des problèmes techniques ont eu lieu (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris, l`agence a le droit des les annuler.
9. La prise des paris est effectuée en prématch aussi bien qu`en direct. Tous les matchs du cyber football américain sont transletés en ligne.
10. Types de paris disponibles:

- Victoire;
- Handicap de chaque équipe;
- Total (plus; moins).

9.68. RALLYE VIRTUEL

1. Rallye Virtuel est un jeu de simulation du rallye.
2. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
3. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
4. La mise maximale est indiquée par l`agence à chaque événement particulièrement.
5. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la prise des paris ou des problèmes techniques ont eu lieu (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris, l`agence a le droit des les annuler.
6. TYPES DE PARIS DISPONIBLES:

- "Gagnant de la course". Le gagnant de la course est celui qui est indiqué sur la première place dans le protocole final.
- "Qui sera mieux classé". Il faut choisir un racer parmi les deux proposés qui sera classé plus haut dans le protocole.
- "Qui sera mieux classé (3 issues)". Il faut choisir un racer parmi les trois proposés qui sera classé plus haut dans le protocole.
- "Place finale dans la course" est un pari sur la place dans le protocole final du racer choisi.
- "Place de 1ère à 3ème" est un pari sur l'entrée au top 3.

9.69. GOLF VIRTUEL

1. Golf Virtuel - transmission du jeu multiusager (jeu de simulation du golf)

2. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.

3. La mise minimale à chaque événement est 0,2€.

4. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.

5. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris, l`agence a le droit de les proclamer invalides.

6. Le match a lieu entre deux joueurs qui doivent parcourir 4 trous chacun.

7. La sélection gagnante sera celle sur le joueur qui dénombrera le plus petit nombre de coups à l'issue de 4 trous effectués. Si dans la couple proposée les deux joueurs font le même résultat, on accepte l`égalité dans le match.

8. La sélection gagnante par trous sera celle sur le joueur qui dénombrera le plus petit nombre de coups à l'issue du parcours de ce trou. Si dans la couple proposée les deux joueurs font le même quantité des coups lors du parcours du trou, on accepte l`égalité pour ce trou.

9. Pour chacun de quatre trous il est établi un "par" - le nombre des coups qu'un joueur doit réaliser pour chaque trou selon le règlement. Le par pour chaque trou est indiqué dans le tableau des résultats du match. On offre des paris sur les par pour les trous de type "Total Plus de/Moins de".

10. Tout pari est calculé à la base des données du tableau final. Tout défaut de la transmission de l`événement n'influence pas le calcul.

9.70. BASEBALL VIRTUEL

1. Baseball virtuel est la transmission du jeu multiusager (jeu de simulation du baseball).
2. Les paris sont pris pour le format traditionnel du baseball - chaque équipe a 9 joueurs.
3. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
4. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
5. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
6. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
7. Dans le cas du match nul en temps réglementaire (3 innings), une prolongation a lieu et tous les paris seront traités pris en compte de la prolongation.
8. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la prise des paris ou des problèmes techniques ont eu lieu (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris, l`agence a le droit des les annuler.
9. La prise des paris est effectuée en prématch aussi bien qu`en direct. Tous les matchs du baseball virtuel sont transletés en ligne.
10. **Types de paris disponibles:**

- Victoire;
- Handicap de chaque équipe;
- Total (plus; moins);
- Total individuel de l`équipe.

9.71. STREET FIGHTER V

1. Street Fighter V est la transmission du jeu multiusager.

2. Les paris sont pris pour le combat de deux combattants. Le jeu continue jusqu`à 2 victoires donc a au maximum 3 rounds.
3. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
4. Le vainqueur est celui que tue son adversaire.
5. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
6. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
7. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
8. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la prise des paris ou des problèmes techniques ont eu lieu (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris, l`agence a le droit des les annuler.
9. Les paris sur les combattants ne sont pris qu`en direct. Tous les matchs sont transletés en ligne.

Types de paris disponibles:
Sur un round:
- Victoire dans le round;
- Durée du round (plus ou moins);
- Perfect Win aura lieu – est une victoire quant le vainqueurs n`a pas subi de dommages de son adversaire;
- Victoire V aura lieu;
- Type du dernier coup: EX (prise énergétique), C (super coup), CA (attaque cinétique). En haut de la vidéo à côté du temps de la manche vous pourrez voir le type du dernier coup (un symbole).

* La durée d'un round est une quantité des secondes du moment du début, c'est-à-dire on soustrait de 99 secondes (minuterie standardisée d'une manche) le dernier moindre nombre indiqué de la minuterie .
Par exemple, si le comptage à rebours de la minuterie d'un round s'est arreté sur le chiffre 59, alors la durée du round est de 99 - 59 = 40 secondes.

9.72. QUAKE4

1. Quake4 - transmission du jeu multiusager.
2. DeathMatch (match de mort) - un tour dure 5 minutes. Le gagnant est celui qui a tué le plus des adversaires.
3. S'il est impossible de déterminer le vainqueur au bout d'un tour (c'est-à-dire les leaders ont commis le même nombre des meurtres), la prolongation de 2 minutes aura lieu.
4. Le vainqueur de la prolongation est déterminé de la même façon que celui dans le temps réglementaire (joueur gagne s'il a tué plus de ses adversaires que d'autres joueurs).
5. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
6. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
7. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
8. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la prise des paris ou des problèmes techniques ont eu lieu (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le

désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves des paris incorrects, l`agence a le droit de les annuler.

9. Les paris ne sont offert que dans la section En direct. Tous les matchs sont transmis en ligne.

Types de paris disponibles:

- Victoire dans le temps réglementaire
- Victoire dans le match
- La prolongation aura lieu
- Offres sur le total individuel de chaque frag.

9.73. JEU DE TIR CALL OF DUTY

1. Jeu de tir Call of Duty - les transmissions du multijoueur (jeu de simulation).
2. Les paris sont pris sur la confrontation de 6 joueurs. Le jeu dure 6 minutes.
3. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l`événement.
4. La mise minimale pour chaque événement est 0,2€.
5. La mise maximale est établie par 22bet pour chaque événement de manière individuelle.
6. Les limitations sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable du client.
7. Au cas où le personnel a fait des fautes avec la réception des paris ou des problèmes techniques (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a d`autres preuves de l`incorrection des paris l`agence a le droit des les proclamés invalides.
8. Le pari "Vainqueur": le vainqueur est déterminé par la plus grande quantité des frags, en cas d'égalité - par le minimum des morts.
9. Total du joueur – nombre de frags du joueur.
10. Les paris sont traités en vertu du tableau affiché lors de la transmission.
11. La réception des paris, s'effectue uniquement en direct. Le jeu est diffusé en ligne.

9.74. HEARTHSTONE

1. Les paris sur HearthStone - transmission du jeu multiusager.
2. Le match est considéré commencé après le tirage des premières cartes aux deux joueurs.
3. Les combats aléatoires sont joués jusqu'à la première victoire.
4. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
5. La mise maximale est calculé par l`agence à chaque événement particulièrement.
6. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
7. Au cas où le personnel a des fautes avec la réception des paris (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.), s'il y a des preuves de la lutte antisportive, la dérogation aux Règles présentes avec la réception des paris, aussi que d'autres arguments qui prouvent des paris incorrectes, l`agence de bookmakers se reserve le droit de déclarer ces paris annulés et les rembourser avec la cote «1».

8. Si on ne peut pas determiner le sore final du match, les paris sur ce match seront remboursés. Les paris sur les positions terminées seront calculés.
9. Les résultats des combats aléatoires sont tratés à la base de la transmission/vidéo.
10. Types des paris disponibles:
    - Le pari est gagnant: le vainqueur est le joueur ayant détruit le hero de son adversaire.
    - Total (plus; moins): la réception est le nombre xn + réservation, restant en fin de jeu gagnant.
    - Total des Secrets joués - nombre des cartes du type "Secret" jouées pendant le match par les deux adversaires.
    - Total des Sorts joués - nombre des cartes du type "Sort" jouées pendant le match par les deux adversaires.
    - Total des Minions joués - nombre des cartes du type "Minions" jouées pendant le match par les deux adversaires.
    - Total des cartes légendaires mises sur la table - nombre des cartes légendaires jouées pendant le match par les deux adversaires. (Les cartes légendaires sont encadrées d'un dragon).
    - La carte (valeure de la carte) sera mise sur la table (oui/non) - la carte de cette valeure sera jouée pendant le match.
11. Si, au cours d'un sort, les cartes précédemment jouées (y compris les cartes légendaires) sont de retour sur la table, elles ne seront pas prises en compte pour les événements «Total des créatures jouées» et «Total des cartes légendaires mises sur la table».
12. Les créatures convoquées au cours d'un sort par une autre créature ne sont pas prises en considération lors du calcul de l'événement «Total des créatures jouées».

9.75. LA CROSSE VIRTUELLE

1. La crosse virtuelle est une transmission du jeu multiusager (jeu de simulation da la crosse).
2. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
3. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
4. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
5. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
6. Les paris sont acceptés sur le temps réglementaire sans prise en compte de la prolongation.
7. Au cas où le personnel a des fautes avec la réception des paris (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.) aussi que d'autres arguments qui prouvent des paris incorrects, l`agence de bookmakers se reserve le droit de déclarer ces paris annulés et les rembourser avec la cote «1».
8. Les paris ne sont offert que dans la section En direct. Tous les matchs sont transmis en ligne.
9. L'équipe-vainqueur est celle qui a plus de points. Dans le cas de l'égalité des points, on déclare un match nul et fixe une prolongation.
10. Si le lancé a été produit en dehors de la surface de réparation, l'équipe remporte deux points.

11. Les paris sur une mi-temps sont tratés après la fin réelle du match.
12. Types de paris disponibles:

- Victoire;
- Double chance;
- Handicap;
- Total (plus, moins);
- Total (pair, impair);
- Total individuel (plus, moins);
- Course jusqu'à ( ) buts.

9.76. STEEP

1. Steep est une transmission de la simulation des sports extrèmes d`hiver.
2. Dans chaque jeu 4 adversaires y participent à tour de rôle.
3. On propose des paris sur chaque joueur dans les catégories suivantes: points réçus, temps du passage de la piste. Les paris sont calculés après la fin réel du passage de la piste par un joueur et de l`événement en général.
4. Le vainqueur du tournoi par des points est celui qui a la plus grande quantité des points.
5. Le vainqueur du tournoi par le temps est celui qui passe la piste plus vite que les autres.
6. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
7. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
8. Les limites sur le montant de la mise peuvent être changées sans mise en demeure préalable des clients.
9. Au cas où le personnel a des fautes avec la réception des paris (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.) aussi que d'autres arguments qui prouvent des paris incorrects, l`agence de bookmakers se reserve le droit de déclarer ces paris annulés et les rembourser avec la cote «1».
10. Les paris ne sont offerts que dans la section En direct. Tous les matchs sont transmis en ligne.
Types de paris disponibles:

- Victoire dans le tournoi par des points;
- Victoire dans le tournoi par le temps;
- Total individuel (plus/moins) des points réçus;
- Temps individuel du passage de la piste (plus/moins);
- Total général des points réçus (plus/moins);
- Temps général du passage de la piste (plus/moins);
- Comparaison des points réçus par les joueurs;
- Comparaison du temps de passage de la piste par les joueurs.

*Le temps du passage de la piste est calculé à partir du passage de start et jusqu'à au momant du passage de la ligne droite.

9.77. JEU CROSSFIT

Les paris sont pris sur le vainqueur. La liste des disciplines des compétitions est publiée quelques heures avant le commencement des Jeux et elle peut contenir des disciplines

inhabituelles. Le Jeu Crossfit inclut des compétitions de chaque sexe, des équipes, des sportifs émérites.

Si le joueur indiqué ne participe pas dans la compétition, les paris sur ce joueur seront remboursé (avec la cote «1»).

9.78. E-SPORTS FLOORBALL

1. E-Sports Floorball est un jeu en ligne opposant plusieurs joueurs (simulateur de floorball).
2. Les paris sont accordés en se referant aux matchs traditionnels de floorball (6 joueurs par équipe).
3. Tous les paris sont calculés après la fin effective de l'événement.
4. Le pari minimum sur tout événement est de 0,2€
5. Le pari maximum est séparément déterminé par le bookmaker (la compagnie de paris) pour chaque événement.
6. Les conditions du pari peuvent être modifiées sur un certain événement sans aucune notification à l'utilisateur.
7. Si la rencontre se termine (3 périodes) par un match nul, une une prolongation est accordée, le calcul de tous les paris sont effectués en tenant compte du temps additionnel.
8. En cas d' erreurs humaines, ou de dysfonctionnement lors de la prise du pari emanant de l'agence (erreur de frappe évidente des paris, l'inadéquation des facteurs dans différentes positions, etc.) ou s'il y a des preuves de tricherie, de violation des règles lors des paris, la société bookmakers se réserve le droit d'annuler les paris.
9. Les paris sont acceptés avant le début officiel de l'événement en direct. Tous les matchs de E-Sports Floorball sont diffusés en ligne.
10. **TYPES DE PARIS DISPONIBLE:**

- Vainqueur;
- Handicap de chacune des équipes;
- Total (plus, moins);
- Total individuel de chaque équipe.

9.79. FORMULE-1 VIRTUELLE

1. Formule-1 virtuelle est une retransmission du simulateur de la course de Formule-1.
2. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l'événement.
3. La mise minimale à chaque événement est de 0,2€.
4. La mise maximale est calculée par l`agence à chaque événement particulièrement.
5. Au cas où le personnel a des fautes avec la réception des paris (les coquilles évidentes dans la liste des événements proposés, le désaccord des cotes entre ligne et pari etc.) aussi que d'autres arguments qui prouvent des paris incorrects, l`agence de bookmakers se reserve le droit de déclarer ces paris annulés.
6. Types de paris disponibles:
    - «Vainqueur de la course» - pari sur le pilote qui prendra la première place dans la liste finale.
    - «Qui sera mieux classé» - pari sur le pilote qui sera mieux classé dans la liste finale.

- «Vainqueur sans prendre en compte de leaders» - pari sur le vainqueur de la course, qui prendra la première place dans la liste finale sans prendre en compte des favoris de la course.
- «Meilleur représentant de l`équipe» - pari sur le pilote qui prendra une place plus haute que son équipier.
- «Place finale dans le course» - pari sur la place du pilote dans la liste finale.
- «Places de la 1ère à la 3ème» - pari sur l'entrée du pilote au top 3.

9.80. ANGRYBIRDS

1. Angry Birds est une série de jeu vidéo dans lequel le joueurs utilise un lance-pierre pour lancer des oiseaux sur des cochons verts placés sur ou à l'intérieur de différentes structures .
2. Les paris sont effectués sur une série de (1-30) jeux . Le jeu s'arrête si le joueur perd lors d'une série.
3. Si le pari est placé sur une carte distincte, et que le joueur n'arrive pas a atteindre le but, le pari sera calculé avec une cote égale à "1" (retour).
4. Tous les paris seront réglés après la fin de l'événement
5. La mise minimale de pari sur n'importe quel événement est de 0,2€.
6. Une mise maximale est déterminée pour chaque événement par la compagnie de paris.
7. La limite de la taille des paris peuvent être modifiée sans préavis.
8. La société de paris se reserve le droit d'invalider des paris en cas d'erreur du personnel de l'entreprise lors de l'acceptation de paris (les fautes dans la liste de paris, la non-concordance des cotes etc.) et d'arguments, confirmant des incorrections .
9. Les paris sont acceptés avant le début du match en Live. Toutes les séries sont diffusées en ligne.
10. Types de paris disponibles:

- Total des points (somme de points des cartes affichées);
- Total des étoiles (la quantité d'étoiles des cartes affichées);
- Total des points d`une carte;
- Total des points des carte séparément;
- Total des étoiles d`une carte.

9.81. INJUSTICE 2

1. Injustice 2 - Diffusion des jeux multijoueurs.
2. Les paris sont effectués sur confrontation de 2 équipes de 3 conquerants chacune. Jeu se poursuit jusqu'a 2 victoires, issues de 3 rounds maximum.
3. Tous les paris sont calculés après la fin de l'événement.

4. Le vainqueur est l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de victoires.
5. La mise minimale de pari sur n'importe quel événement est de 0,2€.
6. La mise maximale est déterminée pour chaque événement par la compagnie de paris.
7. La limite de la taille des paris peuvent être modifiée sans préavis.
8. La société de paris se reserve le droit d'invalider des paris en cas d'erreur du personnel de l'entreprise lors de l'acceptation de paris (les fautes dans la liste de paris, la non-concordance des cotes etc.) et d'arguments, confirmant des incorrection.
9. La reception des paris sur les combats se deroule seulement en direct. Le jeu est diffusé en ligne.
10. Types de paris disponibles:
    - Victoire au cours du round;
    - Victoire au cours du tournoi;
    - Total des rounds.

9.82. PESÄPALLO

1. Pesäpallo est un baseball finlandais.
2. Les paris sont acceptés sur le temps réglementaire du match. Une source à titre indicatif: http://www.pesis.fi.

9.83. TEKKEN VII

1. Tekken - diffusions d'un jeu multi-joueur.
2. Les paris sont pris pour les combats de deux adversaires. Le jeu continue jusqu'à 5 victoires et est composé de 9 rounds au maximum.
3. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l'événement.
4. Le vainqueur est celui qui a tué son adversaire.
5. Le montant minimal d'un pari sur tout événement est égal à 0,2€.
6. Le montant maximal d'un pari est défini par le site de paris sportifs pour chaque événement séparément.
7. Les limites du montant de paris peuvent être changées sans devoir l'annoncer au préalable aux utilisateurs.
8. Dans le cas des fautes de la part du personnel du site ou des défauts du foctionnement de son programme lors de la prise de paris (les erreurs de rédaction évidentes des cotes, la non-conformité des cotes dans des positions différentes etc) et des autres arguments qui confirment la fausseté du pari, le site de partis sportifs a le droit d'annoncer ces paris invalides.
9. Les paris ne sont pris qu'en LIVE. Le jeu est diffudé en ligne.
10. **Les paris diponibles:**
    1. **Sur un round**:
        - Victoire dans un round;
        - Durée d'un round* (plus ou moins);
    2. **Pour le tournoi**:
        - Victoire dans le tournoi;
        - Total (plus ou moins);
        - Total individuel d'un combattant (plus ou moins);

- Avantage individuel d'un combattant (plus ou moins);
- Total de rounds (pair ou impair).

*Durée d'un round représente la quantité de secondes passées dès le début du round qui est obtenue en déduisant le dernier plus petit petit chiffre montré par le minuteur de 80 secondes (minuteur standard du début de round).
Par exemple, si le compte à rebours du minuteur s'est arrêté au chiffre de 54, la durée d'un round est égale à : 80 - 54 = 26 secondes.

9.84. PARIS SPÉCIAUX

1. Paris spéciaux. Météo. La chute de neige doit être enregistrée à la station météorologique de l'aéroport international principal de la ville le 25 décembre 2017. Pour les villes avec plus d'un aéroport international, l'aéroport avec le plus grand flux de passagers annuel sera pris en compte. Le site www.wunderground.com doit confirmer le résultat avant la fin de janvier 2018.

9.85. CATCH

1. Tous les paris sont calculés après la fin d'une compétition en application des règles d'un tournoi. Si la quantité de participants de la compétition change, les paris resteront en vigueur.
2. Si les participats ou équipes complémentaires entrent au tournoi à toute étape, tous les paris resteront en vigueur. Si personne ne gagne au tournoi ou le vainqueur est défini par le tirage au sort, les paris seront annulés.
3. Si le match est nul, les paris seront calculés avec la cote "1" (dans le cas où les paris sur le match nul n'ont pas été proposés).
4. Pari "Apparaîtra sur le ring". Le calcul est effectué conformément à la diffusuon du show principal. Le lutteur, indiqué dans l'événement, doit apparaître sur le ring mais n'est pas obligé de prendre part au combat. Dans le cas où la quantité de matches ou le planning de l'apparition des participants changent tous les paris sur l'apparition du lutteur resteront en vigueur.
5. Pari "Interviendra à l'événement". Le lutteur doit intervenir à l'événement (transmettre un objet, distraire le juge etc) en période entre le gong du début et le signal de la fin du combat. Si une intervention a lieu à un autre temps, les paris sur ce résultat seront calculés avec la cote "1". Si le participant nommé bat un participant complémentaire ou une équipe faisant obstacle au match, les paris seront calculés avec la cote "1".
6. Pari "Interviendra au match". La personne nommée doit battre le participant déclaré en période entre le gong du début et le signal de la fin du combat dans ce match de l'évemement, pour que cette action soit prise en compte. Si le participant nommé bat le participant déclaré à un autre temps, les paris sur ce résultat seront calculés avec la cote "1". Si cette personne intervient à un autre match, cela ne sera pas pris en compte dans les paris sur ce résultat. Si le participant nommé bat un participant complémentaire ou une équipe faisant obstacle au match, les paris sur ce résultat seront calculés avec la cote "1". Si le match nommé ne commence pas, les paris sur ce résultat seront calculés avec la cote "1".
7. Les changements dans le calcul ne seront pas effectués par suite des changements et des corrections, introduits par les institutions de gestion après l'événement.

9.86. JEU DE CARTES DURAK

1. Durak est un jeu de cartes populaire qui oppose 2 joueurs. L'ordre des cartes par force croissante dans le paquet de 36 cartes : 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As.
2. Termes du jeu:
    - Un atout, couleur atout est une couleur qui a une valeur particulière puisqu'elle est supérieure à toutes autres couleurs.
    - Se défausser des cartes, c'est une des façons de terminer un tour à condition que le joueur arrive à contrer toutes les cartes devant lui.
    - Ramasser les cartes, c'est une des façons de terminer un tour au cas où le joueur ne pourrait pas contrer toutes les cartes devant lui. Donc, il les ramasse.
    - Une partie nulle est une situation à la fin de la partie lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche et toutes les cartes sont contrées. Il n'y a pas de gagnants ou de perdants.
3. Paris disponibles:
    - Victoire du Joueur 1 / victoire du Joueur 2 / partie nulle (le joueur gagne si à la fin du jeu, il n'a pas de cartes en main, tandis que son adversaire en a au moins une ; la partie passe pour nulle lorsque les deux joueurs n'ont plus de cartes en main à la fin du jeu).
    - Total de tours (Un tour est une manche au cours de laquelle un joueur attaque ; un tour commence par l'attaque du premier joueur, et se termine par une défausse ou ramassage, si le second joueur ne peut pas contrer les cartes).
    - Total de tours aux cartes ramassées (tours au cours desquels le joueur n'a pas pu battre les cartes posées sur la table).
    - Total de tours à la défausse (tours terminés par une défausse).
    - Qui sera le premier à attaquer (une fois les cartes distribuées, celui qui a le plus faible atout débute la partie, si aucun joueur n'en possède, alors c'est Joueur1 qui commence).
    - Couleur de l'atout.
    - Tour (cartes ramassées / défausse) - comment se termine le tour particulier du jeu.
    - Il y aura 4 cartes de la même valeur en main (à n'importe quel moment de la partie).
    - Total de cartes en main à la fin du jeu (le nombre de cartes dans les mains d'un perdant, en cas de «partie nulle» - le total est égal à 0).
    - Qui va prendre la dernière carte de la pioche (la dernière carte est considérée comme un atout, qui est visible pour les deux joueurs au cours du jeu, c'est-à-dire qui est située au-dessous de la pioche).
    - La dernière carte dans la pioche est une image.
    - Qui va prendre un As atout de la pioche.
4. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles pendant la réception de paris (des erreurs de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider ces paris.

9.87. JEU 21

1. Le but du jeu est d'être le premier à obtenir un total de 21 points avec ses cartes en main, ou au moins, de s'y rapprocher au maximum sans le dépasser. Si le joueur fait

plus de 21 points, il perd. Le jeu oppose le joueur et le croupier. Le paquet de 36 cartes est utilisé dans le jeu.
    - Ordre des cartes par force croissante : 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
    - Valeur des cartes selon leur ordre par force croissante : 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11.
2. "Point d'or" est une combinaison gagnante quand le joueur / le croupier a deux As en main (compte pour 21 points).
3. Paris disponibles:
    - Victoire;
    - Total (plus, moins);
    - Total individuel (plus, moins);
    - Le croupier / le joueur obtient 21 points;
    - Le croupier / le joueur reçoit une carte (couleur);
    - Le croupier / le joueur reçoit une carte (valeur);
    - Le croupier / le joueur obtient plus de 21 points;
    - Le jeu se termine par un "bust" - le pari sera gagnant si le total de cartes du participant du jeu dépasse 21 points;
    - Le jeu se termine à la distribution - le pari sera gagnant si après la première distribution des cartes l'un des participants obtient 21 points.
4. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles pendant la réception de paris (des erreurs de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider ces paris.

9.88. STARCRAFT

1. StarCraft est un jeu de stratégie en temps réel. Deux équipes s'affrontent. Tous les paris sont traités après la fin d'un événement.
2. La mise minimale sur tout événement est de 10 roubles. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément. Le bookmaker peut changer les limites de mises sans préavis.
3. L'équipe qui détruit tous les bâtiments de l'adversaire remporte la victoire.
4. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles pendant la réception de paris (des erreurs de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider ces paris.
5. Paris disponibles :
    - Victoire 1 / Victoire 2
    - Total des ouvriers du vainqueur à la fin du jeu (les unités appelées ne sont pas prises en compte)
    - Total des guerriers du vainqueur à la fin du jeu (les unités appelées ne sont pas prises en compte)
    - Total des bâtiments du vainqueur à la fin du jeu (les annexes des bâtiments des terrans ne sont pas prises en compte)
    - Durée du jeu (temps de jeu (!) au moment de la destruction du dernier bâtiment)
    - Une unité sera produite (ce pari n'est disponible qu'en pré-match)

6. Avant le match, les unités et les bâtiments pris en compte sont affichés. Pour la commodité des joueurs, l'interface fournit des informations sur le nombre actuel d'unités et bâtiments.
7. Pour plus de clarté, une image arrêtée avec le résultat final est affichée à la fin du combat.

9.89. DISC JAM

1. Disc Jam, ce sont des diffusions d'un jeu multijoueur.
2. Les paris sont acceptés sur des combats de 2 adversaires. Le jeu dure jusqu'à 2 victoires, 3 sets.
3. Tous les paris sont calculés une fois l'événement fini.
4. L'adversaire ayant remporté le plus de victoires est déclaré vainqueur.
5. Le montant de la mise minimale sur tout événement est égal à 0,2 euros.
6. Le montant de la mise maximale est déterminé par la société sur chaque événement à titre individuel.
7. Les limites du montant des paris peuvent être modifiées à tout moment et sans préavis.
8. En cas de fautes de la part du personnel ou de pannes techniques lors de la prise de paris (fautes de rédaction évidentes dans les cotes, incohérence dans des positions différentes etc) et d'autres preuves de l'incorrection des paris, la société a le droit de déclarer ces paris invalides.
9. Les paris ne sont acceptés qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.
10. Les paris disponibles:
    - Victoire au set;
    - Victoire au tournoi;
    - Total de sets;
    - Total de points en un jeu;
    - Victoire absolue dans un de sets;
    - Total de points dans un set;
    - Nombre de points minimal pour un but marqué dans le match;
    - Nombre de points maximal pour un but marqué dans le match.

9.90. LEAGUE OF LEGENDS (ARAM)

1. League of Legends (ARAM) est une diffusion du jeu multijoueur.
2. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider ces paris.
3. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.
4. Le vainqueur d'une carte et du match est déclaré après la chute du trône ou du nexus de l'une des parties.
5. Si un ou plusieurs joueurs quittent le match avant la fin mais après la 10e minute de jeu, cela n'est pas une excuse pour se faire rembourser. Le match sera traité en tout cas.
6. Un match est considéré comme non joué si l'un des joueurs devient inactif ou se déconnecte du jeu avant la 10ème minute.

7. Un match est considéré comme non joué s'il dure moins de 10 minutes.
8. Un match est aléatoire, la diffusion est en ligne : de vrais joueurs aléatoires y participent.
9. TYPES DE PARIS :
    - Victoire 1 / Victoire 2
    - Total des frags
    - L'équipe va détruire le premier inhibiteur
    - Total pair / impair

9.91. LEAGUE OF LEGENDS (CLASSIC MODE)

1. League of Legends (Classic mode) est une diffusion du jeu multijoueur.
2. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
3. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.
4. Le vainqueur d'une carte et du match est déclaré après la chute du nexus de l'une des parties ou la reddition (surrender) de l'une des parties.
5. Un match est considéré comme non joué s'il dure moins de 16 minutes.
6. Un match est considéré comme non joué si l'un des joueurs quitte le jeu avant la 16e minute.
7. Un match est considéré comme non joué si l'un des joueurs devient inactif avant la 16e minute et quitte ensuite le jeu.
8. Si un ou plusieurs joueurs quittent le match avant la fin mais après la 16e minute de jeu, cela n'est pas une excuse pour se faire rembourser. Le match sera traité en tout cas.
9. Un match est aléatoire, la diffusion est en ligne : de vrais joueurs aléatoires y participent.
10. TYPES DE PARIS :
    - Victoire 1 / Victoire 2
    - Total des frags
    - L'équipe va détruire le premier inhibiteur
    - Total pair / impair.

9.92. KING OF FIGHTERS

1. King Of Fighters est une diffusion du jeu multijoueur en direct (deux joueurs s'affrontent).
2. Tous les paris sont traités après la fin de l'événement.
3. Le joueur ayant gagné 2 manches remporte le match.
4. Le nombre maximum de manches est de 3. La durée maximale d'une manche est de 60 secondes.
5. Le montant de la mise minimale sur tout événement est égal à 0,2 euros.
6. Le montant de la mise maximale sur chaque événement est déterminé par la société à titre individuel.
7. Les limites de mises peuvent être modifiées à tout moment et sans préavis.

8. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider ces paris.
9. Les paris ne sont acceptés qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.
10. **Paris disponibles:**
    - Durée du combat dans la manche*;
    - Victoire dans le match;
    - Victoire dans la manche;

*La durée du combat dans la manche est le temps que les joueurs ont passé afin de déterminer le vainqueur de la manche. Par exemple : le combat se termine par une victoire à 25 secondes, donc la durée du combat est de 35 secondes (60 - 25 = 35).

9.93. HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

1. Heroes of Might and Magic III est une diffusion du jeu de stratégie multijoueur en direct.
2. **Termes clés**
    - Une créature est une unité de combat, caractérisée par un ensemble unique de statistiques de jeu et une apparence distinctive. Les statistiques comprennent les caractéristiques chiffrées de la capacité des créatures à infliger des dégâts, à se défendre, ainsi que, à se déplacer sur le champ de combat. Le niveau de la créature peut passer pour la statistique intégrale : plus le niveau est élevé, plus la troupe de ces créatures peut influencer l'issue du combat. Les créatures du monde Might and Magic et un bref ensemble de statistiques, nécessaire pour comprendre le traitement des paris, sont à consulter dans le tableau 1.
    - Une troupe est un groupe de créatures sur le champ de combat. La troupe est caractérisée par les créatures recrutées et par l'effectif de combattants. La troupe a le même ensemble de statistiques que les créatures qui la composent. Toute la troupe en combat peut être soumise à des influences magiques positives et négatives, qui affectent les statistiques de combat et l'effectif de la troupe. La troupe est considérée comme détruite, dès que son effectif atteint zéro.
    - Un héros est un chef de guerre capable d'améliorer les caractéristiques des créatures sur le champ de combat et de leur apporter un soutien magique. Le héros contrôle 7 troupes, une troupe de créatures de chaque niveau.
3. **Déroulement du jeu**
    - Le match est considéré comme ayant commencé après le déploiement des troupes sur le champ de combat. Les paris de type « Qui prend part au combat » sont traités après le début du match. Le match se termine lorsque toutes les troupes de l'un des héros sont détruites. Ce héros est considéré comme un perdant. Les autres paris sont traités à la fin du combat.
    - Un texte en anglais s'affiche dans la partie inférieure de la diffusion vidéo.
4. **Types de paris**
    - **Victoire dans le combat.** Le gagnant est le héros, dont les troupes ont détruit toutes les troupes adverses.

- **Qui prend part au combat.** Un pari sur une paire de créatures sera considéré comme gagnant si au moins une créature de cette paire prend part au combat au moins de l'un des côtés.
- **Les créatures de quel niveau survivent.** Le pari sera considéré comme gagnant si la troupe du niveau sélectionné survit au combat.
- **Combien de troupes survivent.** Un pari sera considéré comme gagnant si le joueur devine le nombre de troupes-vainqueurs qui survivent à la fin du combat.

9.94. TENNIS DE TABLE VIRTUEL

Le tennis virtuel est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de tennis de table).

1. Tous les paris sont traités après la fin de l'événement.
2. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
3. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
4. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
5. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs sont diffusés en ligne.
6. La durée de la manche est jusqu'à 7 points ; si le score est égal, jusqu'à 2 points d'écart.
7. La durée du jeu est BO3 (jusqu'à 2 manches gagnantes).
8. En cas de divergence entre les scores sur le site et sur la vidéo, le traitement est effectué sur le flux vidéo.
9. Types de paris disponibles :
    - Victoire
    - Handicap;
    - Total (plus, moins)
    - Total individuel (plus, moins).
10. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.

9.95. BILLARD VIRTUEL

TOURNOI : billard américain.

1. Le billiard virtuel (billard américain) est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de billard).
2. Les paris sont acceptés sur l'affrontement entre deux adversaires. Le jeu se termine avec la victoire de l'un des rivaux.
3. Tous les paris sont traités après la fin de l'événement.
4. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
5. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
6. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.

7. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
8. Les paris ne sont acceptés qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.
9. Définir le type de victoire :
    - Il y a 4 types de billes dans le jeu : la bille de choc (la boule blanche), les billes pleines, les billes cerclées et la bille noire (la bille 8). Le jeu se termine lorsque la bille noire est empochée ou éjectée de la table. Les billes pleines et cerclées sont attribuées aux adversaires selon les résultats de la casse.
    - Une nette victoire a lieu lorsque un joueur empoche toutes les billes de son groupe (pleines ou cerclées), et puis la bille numéro 8 (noire).
    - Une victoire automatique est attribuée au joueur lorsque son adversaire empoche la bille noire (la bille 8) avant d'empocher toutes ses billes (pleines ou cerclées), fait sortir la bille 8 de la table, ou empoche la bille noire avec la bille blanche.
10. Types de paris :
    - Victoire.
    - Type de victoire.
    - Une ou plusieurs billes seront empochées à la casse (Vrai, si une ou plusieurs billes, sauf la bille blanche, ont été empochées du premier coup. D'autres casses ne sont pas pris en compte).
    - Toute bille sort de la table (Vrai, si une ou plusieurs billes, sauf la bille blanche, sortent de la table lors du jeu).
    - Le nombre de billes non empochées sur la table à la fin du jeu, compte non tenu de la bille blanche.

9.96. BILLARD VIRTUEL (SNOOKER)

TOURNOI : snooker.

1. Le billard virtuel (snooker) est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de snooker).
2. Les paris sont acceptés sur l'affrontement entre deux adversaires. Le jeu se termine avec la victoire de l'un des rivaux.
3. Tous les paris sont traités après la fin de l'événement.
4. Les mises minimales et maximales sont déterminées par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
5. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
6. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
7. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.
8. En cas de divergence entre les scores sur le site et sur la vidéo, les paris sont réglés à la base des données du site. Il s'agit de la fin de la diffusion, lorsque le joueur empoche la

bille d'une certaine valeur, à savoir : la bille rouge donne 1 point, jaune – 2 points, verte – 3 points, marron – 4 points, bleue – 5 points, rose – 6 points, noire - 7 points.

9. Définir le type de victoire :
    - L'un des joueurs se reconnaît vaincu si la différence de score est si importante que le nombre de points restants sur la table ne lui permet pas de rattraper l'adversaire.
    - L'un des joueurs empoche la rose et il ne reste plus que la bille noire sur la table. Si l'avantage de ce joueur est de plus de 7 points, alors il l'emporte, et il n'est pas nécessaire d'empocher la noire.
    - La dernière bille noire est empochée, ou une faute est commise en ce moment. Si le score n'est pas égal, le joueur avec le plus de points remporte la partie.
10. Types de paris :
    - Victoire.
    - Total.
    - Total individuel.
    - Handicap.
    - Total pair / impair.

9.97. FLATOUT4

1. FlatOut4 est une diffusion du jeu multijoueur en direct.
2. Trois adversaires s'affrontent à tour de rôle à chaque partie.
3. Les paris sont pris sur chaque joueur dans les catégories suivantes : total des points marqués en 3 tentatives, nombre de points marqués en une tentative, comparaison des points des joueurs (plus, moins). Les paris sont traités lorsque le joueur a terminé sa partie et après la fin de l'événement dans son ensemble.
4. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie.
5. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
6. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
7. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
8. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
9. Les paris ne sont acceptés qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.
10. Paris disponibles :
    - Total individuel des points marqués (plus, moins) ;
    - Total des points marqués (plus, moins) ;
    - Qui sera mieux classé (comparaison des points).

*La durée de la course est la période de temps à partir du début de la tentative jusqu'à sa fin.

9.98. HOCKEY SUR GLACE VIRTUEL (TIRS DE PÉNALITÉ)

1. Le hockey sur glace virtuel (tirs de pénalité) est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de hockey sur glace).

2. Le jeu consiste en une série de tirs de pénalité que chaque équipe effectue à tour de rôle. Si, après les 5 tirs, les équipes sont encore à égalité, elles jouent des tirs supplémentaires jusqu'à ce que l'une des deux prenne l'avantage.
3. Si l'équipe ayant effectué moins de 5 tirs ne peut pas rattraper l'adversaire, le match sera interrompu (par exemple, le score est de 2-0, avec le nombre de tirs 4-4).
4. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
5. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
6. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
7. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
8. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
9. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs sont diffusés en ligne.
10. Types de paris disponibles :
    - Victoire ;
    - Handicap ;
    - Total (plus, moins) ;
    - Total pair / impair ;
    - Score exact ;
    - Total individuel (plus, moins).

9.99. SHOOTER PUBG

1. Shooter PUBG est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de jeu).
2. Jusqu'à 100 personnes participent à la bataille.
3. Les paris sont pris sur le streamer. Le jeu se termine après la victoire complète et définitive du joueur ou après sa mort.
4. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
5. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
6. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
7. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
8. Pari « Classement du joueur » : position finale, que prendra le streamer.
9. Pari « Total des frags du joueur » : nombre d'adversaires assassinés par le streamer tout au long du combat.
10. Les paris ne sont acceptés qu'en direct (en LIVE). Le jeu est diffusé en ligne.

9.100. KOK-BOROU

1. Le but du jeu est de s'emparer de la carcasse de chèvre (ou de son moulage) et de l'apporter jusqu'au but adverse (appelé « tai kazan ») un maximum de fois.

2. Durée de jeu : 3 périodes de 20 minutes, pauses entre les périodes de 10 minutes.
3. En cas de violation des règles, le joueur reçoit 2 minutes de pénalité.
4. Une fois que la carcasse est dans le « tai kazan », l'arbitre accorde un point et la partie commence à partir du centre du terrain.
5. Une équipe qui interrompt volontairement le jeu et n'obéit pas à la décision de l'arbitre en chef est reconnue comme vaincue.
6. Si, après une pause, l'une des équipes joue la montre et ne va pas sur le terrain, l'autre équipe a le droit de continuer à jouer dans le temps imparti sans attendre l'adversaire.
7. En cas d'égalité, le temps supplémentaire (10 minutes) n'est donné qu'en demi-finale et en finale. Si le vainqueur n'est pas déterminé dans le temps additionnel, on procède aux lancers francs et donc, aux tirs au but
8. Le jeu est suivi par une commission protocole approuvée par la Direction de la Fédération « Kok-Borou », qui examine les demandes et les réclamations des équipes et décide d'attribuer la victoire à l'une des deux équipes dans les moments controversés.

9.101. NBA PLAYGROUNDS

1. NBA Playgrounds est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de basketball).
2. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
3. La mise minimale sur tout événement est égale à 0,2 euros.
4. La mise maximale est déterminée par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
5. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
6. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs NBA Playgrounds sont diffusés en ligne.
7. Durée de jeu : 5 minutes. En cas d'égalité, 30 secondes additionnelles sont accordées. Elles peuvent être accordées le nombre de fois illimité.
8. Types de paris disponibles :
    - Victoire ;
    - Handicap ;
    - Total (plus, moins) ;
    - Total individuel (plus, moins).
9. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.

9.102. LASERLEAGUE

1. LaserLeague est diffusion du jeu multijoueur en direct. Le nombre maximum de rounds est de 3, deux équipes (3 joueurs par équipe) essayent d'infliger des dégâts les uns aux autres, détruisant tous les adversaires. Chaque round se joue à 3 points, si l'une des équipes détruit tous les adversaires, elle reçoit 1 point, si l'une des équipes atteint 3 points, elle remporte le round. Dès que l'une des équipes atteint 2 victoires en rounds, la partie se termine.
2. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.

3. Les mises minimales et maximales sont déterminées par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
4. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis
5. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
6. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs LaserLeague sont diffusés en ligne.
7. Types de paris disponibles :
    - Victoire dans le match ;
    - Victoire aux points ;
    - Handicap aux points ;
    - Total (plus, moins) ;
    - Total pair / impair ;
    - Score exact ;
    - Total individuel (plus, moins).

9.103. BATTLERITE

1. BattleRite est diffusion du jeu multijoueur en direct.
2. Les paris sont pris sur l'affrontement entre deux adversaires. Le jeu dure jusqu'à 2 victoires, 3 rounds au maximum.
3. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
4. Celui qui tue son ennemi l'emporte.
5. Les mises minimales et maximales sont déterminées par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
6. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
7. Types de paris disponibles :
    - Victoire ;
    - Durée du round ;
    - Total des rounds (plus, moins) ;
    - Total des orbes détruits (plus, moins).
8. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs Battlerite sont diffusés en ligne.
9. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.

9.104. MUTANT FOOTBALL LEAGUE

1. Mutant Football League est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de football américain).
2. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
3. Les mises minimales et maximales sont déterminées par l'agence de paris pour chaque événement séparément.

4. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
5. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, la prolongation est accordée et les paris sont traités compte tenu de ladite prolongation.
6. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
7. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs Mutant Football League sont diffusés en ligne.
8. Types de paris disponibles :
    - Victoire ;
    - Handicap pour chaque équipe ;
    - Total (plus, moins).

9.105. CROSSOUT

1. CrossOut est une diffusion du jeu multijoueur en direct.
2. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
3. Les mises minimales et maximales sont déterminées par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
4. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
5. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
6. En cas de comportement antisportif influençant l'issue de la bataille, dont l'inaction totale des alliés ou le meurtre par un allié, la société de paris se réserve le droit de déclarer ces paris invalides et de régler les coupons avec la cote « 1 ».
7. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les jeux sont diffusés en ligne.
8. Une équipe qui a détruit tous les véhicules de l'équipe adverse ou capturé sa base est déclarée vainqueur.
9. Si la partie se termine parce que c'est la fin du temps réglementaire, l'équipe qui capture la base de l'équipe adverse sera déclarée vainqueur. Type de victoire – Capture de base.
10. Les paris sont pris sur un combat aléatoire dans le jeu multijoueur « CrossOut », les membres de l'équipe sont choisis au hasard.
11. Le nombre de points marqués par chaque équipe équivaut au nombre de véhicules de l'équipe adverse détruits de quelque manière que ce soit.
12. TYPES DE PARIS DISPONIBLES :
    - victoire ;
    - handicap ;
    - total basé sur le score ;
    - capture de base ;
    - total des frags du joueur.

9.106. RAINBOW SIX SIEGE

“Rainbow Six Siege” implique le streaming d'un jeu multijoueur.

1. Tous les paris sont calculés après la fin réelle de l'événement.
2. Le montant minimum et maximum de la mise est déterminé par la société de paris pour chaque événement séparément.
3. Les limites de taille des paris peuvent être modifiées sans préavis aux utilisateurs.
4. En cas d'erreur humaine ou de défaillances logicielles au moment de l'acceptation du pari (par exemple, erreurs évidentes des cotes, incohérences entre les cotes affichées dans les sections Sports / Live ou sur le coupon de pari, etc.) ou Si d'autres indications de paris sont incorrectement acceptées, le bookmaker est en droit de déclarer ces paris nuls
5. En cas de comportement antisportif pouvant influencer le résultat de la bataille: tels que l'inaction complète des alliés, le meutre d'un allié, ou une sortie prématurée du jeu, le bookmaker est en droit de déclarer de tels paris nuls et de les régler avec une cote de 1 (Remboursement).
6. Les paris sont acceptés à la fois avant le début d'une partie et en Live. Tous les jeux sont diffusés en ligne.
7. Les paris sont acceptés à la fois avant le début d'une partie et en Live. Tous les jeux sont diffusés en ligne.
8. la victoire dans une manche est attribuée à l'équipe qui détruit son adversaire ou atteint l'objectif de la carte comme désamorcer la bombe, libérer l'otage ou capturer la position (priorité de la carte) .
9. La victoire du tour est attribuée à l'équipe qui recueille 4 points (lorsque le nombre de points recueillis par l'équipe adverse est inférieure à 3) ou 5 points .
10. Les paris sont acceptés sur les batailles dans le jeu en ligne multijoueur 'Rainbow Six Siege'. Les joueurs d'équipe sont sélectionnés au hasard.
11. Score de chaque équipe - le nombre de tours gagnants.
12. TYPES DE PARIS DISPONIBLES (pour l'ensemble du match):

- Victoire
- Score exact
- Total de tours

9.107. FOOTVOLLEY VIRTUEL

Le FootVolley virtuel est une diffusion du jeu multijoueur en direct (simulateur de FootVolley).

1. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
2. Les mises minimales et maximales sont déterminées par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
3. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
4. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs sont diffusés en ligne.
5. La durée de la manche est jusqu'à 5 points ; si le score est égal (après 4 points), jusqu'à 2 points d'écart.

6. La durée du jeu est jusqu'à 3 manches gagnées. (Le nombre maximal de manches est de 5)
7. Types de paris disponibles :

- Victoire ;
- Handicap ;
- Total (plus, moins) ;
- Total individuel (plus, moins).

8. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.

9.108. MINI-HOCKEY SUR GLACE VIRTUEL

1. Le mini-hockey sur glace virtuel est une diffusion du jeu en direct (simulateur de hockey sur glace).
2. Tous les paris sont traités après la fin réelle de l'événement.
3. Les mises minimales et maximales sont déterminées par l'agence de paris pour chaque événement séparément.
4. Les limites de mises peuvent être modifiées sans préavis.
5. Les paris sont acceptés sur le temps réglementaire.
6. En cas d'erreurs humaines ou de défaillances logicielles lors de la prise de paris (des fautes de frappe évidentes dans les cotes, l'incohérence des cotes dans de différentes positions, et ainsi de suite) et en cas de présentation d'autres arguments confirmant une telle incorrection, la société se réserve le droit d'invalider les paris en question.
7. Les paris sont acceptés avant le match aussi bien qu'en direct (en LIVE). Tous les matchs sont diffusés en ligne.
8. L'équipe qui marque le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le jeu continue jusqu'à ce qu'un but soit marqué.
9. Types de paris disponibles :

- Victoire ;
- Total ;
- Total individuel (plus, moins) ;
- Handicap ;
- Total pair / impair.

9.109. KILLER INSTINCT

1. Killer Instinct - Diffusion en continu des jeux multijoueur
2. Les paris sont placés sur des duels de deux combattants. Le jeu dure jusqu'à 5 victoires, soit un maximum de 9 rounds simples.
3. Tous les paris sont calculés après la fin de l'événement.
4. Le gagnant est le combattant qui a tué son adversaire.
5. La mise minimale sur n'importe quel événement est de €0.20.
6. La mise maximale est fixée par le bookmaker pour chaque événement.

7. Les limites des mises peuvent, à tout moment, être soumises aux changements sans préavis ou justification.
8. En cas d'erreurs du personnel, de défaillances du système lors de la prise des paris (fautes de frappe sur les cotes, incohérence des cotes, etc.) ou si d'autres arguments confirment l'inexactitude du pari, le bookmaker a le droit de déclarer nuls ces paris.
9. La prise des paris sur les combats est faite uniquement en LIVE. Le jeu est diffusé en direct.

TYPES DES PARIS DISPONIBLES:
SUR UN ROUND:

- Victoire dans le round;
- Durée du round* (plus ou moins);
- Types d'achèvements: Ultimate, Awesome, Supreme ou rien.

* La durée d'un round est le nombre de secondes écoulées depuis son début. Elle est obtenue en déduisant de 99 secondes (début standard du compte à rebours) la seconde à laquelle le chronomètre s'arrête.
Par exemple, si le compte à rebours s'est arrêté à 74, la durée du round est de 99 - 74 = 25 secondes.

SUR UN TOURNOI:

- Victoire dans le tournoi;
- Total (plus ou moins);
- Total individuel du combattant (plus ou moins);
- Total d'achèvements par type (plus ou moins).

9.110. SOCIABLESOCCER

1. SociableSoccer - retransmission d'un jeu multijoueur (simulateur de football).
2. Tous les paris sont calculés après la fin effective de l'événement.
3. Les mises minimales et maximales sont fixées par le bookmaker pour chaque événement de façon particulière.
4. Les limites de mises peuvent changer sans préavis.
5. La prise de paris est faite avant et pendant le match. Tous les matches de SociableSoccer sont diffusés en direct.
6. Durée du match - 90 minutes (2 mi-temps de 45 minutes chacune)
7. Types de paris disponibles:
    - Victoire;
    - Handicap
    - Total (plus; moins);
    - Totaux individuels (plus, moins).
8. En cas d'erreur du personnel ou de panne technique lors de la prise de paris (faute de frappe sur la liste d'événements proposés, incohérence des cotes etc.) et si un argument soutenant la non exactitude du pari est révélé, le bookmaker se réserve le droit d'annuler ces genres de paris

9.111. PIXEL CUP SOCCER

PIXEL CUP SOCCER

1. PixelCupSoccer - retransmission d'un jeu multijoueur (simulateur de football).
2. Tous les paris sont calculés après la fin effective de l'événement.
3. Les mises minimales et maximales sont fixées par le bookmaker pour chaque événement de façon particulière.
4. Les limites de mises peuvent changer sans préavis.
5. A la suite d'un match nul après le temps réglementaire, une séance de tirs au but se joue (3ème mi-temps). Tous les paris sont calculés sans tenir compte de la séance de tirs au but, à l'exception de paris sur "victoire dans le match".
6. En cas d'erreur du personnel ou de panne technique lors de la prise de paris (faute de frappe sur la liste d'événements proposés, incohérence des cotes etc.) et si un argument soutenant la non exactitude du pari est révélé, le bookmaker se réserve le droit d'annuler ces genres de paris
7. La prise de paris est faite avant et pendant le match. Tous les matches de PixelCupSoccer sont diffusés en direct.
8. Types de paris disponibles:
    - Double chance
    - Victoire dans le match
    - Total
    - Total individuel
    - Total pair/impair
    - Handicap
    - Les deux marqueront
    - Victoire sans que l'équipe adverse n'inscrive un but.
    - Total dans l'intervalle

PIXEL CUP SOCCER (PENALTY SHOOTOUT)

1. PixelCupSoccer (Penalty Shootout) - retransmission d'un jeu multijoueur (simulateur de football).
2. Le jeu consiste en une séance de tirs au but à tour de rôle. S'il ya égalité de score après 5 tirs de part et d'autres, il y aura des tirs supplémentaires jusqu'à ce que les équipes se départagent.
3. En cas d'égalité de tirs, si l'une des équipes ayant à son compte moins de 5 tirs, s'avère être dans l'incapacité de revenir au score, la séance est interrompue (exemple: score 2-0; nombre de tirs: 4-4).
4. Tous les paris sont calculés après la fin effective de l'événement.
5. Les mises minimales et maximales sont fixées par le bookmaker pour chaque événement de façon particulière.
6. Les limites de mises peuvent changer sans préavis.
7. En cas d'erreur du personnel ou de panne technique lors de la prise de paris (faute de frappe sur la liste d'événements proposés, incohérence des cotes etc.) et si un argument

soutenant la non exactitude du pari est révélé, le bookmaker se réserve le droit d'annuler ces genres de paris

8. La prise de paris est faite avant et pendant le match. Tous les matches de PixelCupSoccer (Penalty Shootout) sont diffusés en direct.
9. Types de paris disponibles:
    - Victoire dans le match
    - Total
    - Total individuel
    - Total pair/impair
    - Handicap

9.112. E-FOOTBALL DE TABLE

1. E-Football de table - retransmission d'un jeu multijoueur
2. Les mises sont faites sur les matches se jouant jusqu'à ce qu'une des équipes atteigne en premier 5 buts
3. Tous les paris sont calculés après la fin effective de l'événement.
4. Les mises minimales et maximales sont fixées par le bookmaker pour chaque événement de façon particulière.
5. Les limites de mises peuvent changer sans préavis.
6. En cas d'erreur du personnel ou de panne technique lors de la prise de paris (faute de frappe sur la liste d'événements proposés, incohérence des cotes etc.) et si un argument soutenant la non exactitude du pari est révélé, le bookmaker se réserve le droit d'annuler ces genres de paris
7. La prise de paris est faite avant et pendant le match. Tous les matches de E-Football de table sont diffusés en direct.
8. Types de paris disponibles:
    - Victoire
    - Handicap sur chacune des équipes;
    - Total (plus; moins);
    - Score exact
    - Nombre de buts pair/impair

10. LISTES DES ISSUES PROPOSÉES

1. Pari «Victoire de la première équipe» est intitulé comme «1» dans la section "Sports".
2. Pari «Egalité» est intitulé comme «X» dans la section "Sports".
3. Pari «Victoire de la deuxième équipe» est est intitulé comme «2» dans la section "Sports".
4. Pari «Victoire de la première équipe ou l`égalité» est intitulé comme «1X» dans la section "Sports". Pour que ce pari gagne il faut que la première équipe gagne ou que le match se termine par une égalité.
5. Pari «Victoire de la première équipe ou victoire de la deuxième équipe» est est intitulé comme «12» dans la section "Sports". Pour que ce pari gagne il faut que l`une des équipes gagne c`est-à-dire qu`il n`y ait pas d`égalité.

6. Pari «Victoire de la deuxième équipe ou l`égalité» est est intitulé comme «2X» dans la section “Sports”. Pour que ce pari gagne il faut que la deuxième équipe gagne ou que le match se termine en égalité.
7. Pari «Victoire de l`équipe (joueur, coureur etc.) avec le Handicap» est intitulé comme «Handicap» dans la section “Sports”.
   Handicap est un avantage ou un désavantage de l`équipe (joueur, coureur etc.) présenté en buts, points, sets, secondes etc. Il est déterminé par l`agence de bookmakers à chaque pari particulièrement.
   L`issue de l`événement est calculée comme la somme du Handicap et du résultat réel. Si la somme reçue est en faveur de l`équipe (joueur, coureur etc.) choisi, ce pari est déclaré gagnant. Si à l'inverse, ce pari est déclaré perdant. Si le résultat reçu avec le Handicap est une égalité, la cote de ce pari sera «1».
8. L`agence popose deux types de paris sur le total: sur deux issues («moins» et «plus»); sur trois issues («moins», «égal», «plus»).
   Pari «Moins, plus (sur Total)» est intitulé comme «Total» dans la section “Sports”.
   Pari sur la quantité totale des buts, points, jeux etc. marqués, reçus, joués etc. par les équipes (joueurs etc.). Pour gagner il faut indiquer prédire sera-t-il marqué, reçu, joué plus ou moins du total proposé dans la section “Sports”. Dans le calcul des résultats il est pris en compte le temps du match indiqué dans les Régles présentes à chaque sport si l`autre n`est pas fixé dans la section “Sports”. Dans le calcul du total individuel les autogoals ne sont pas pris en compte.
   Pari sur le total individuel des buts, points, jeux etc. marqués, reçus, joués etc. par une équipe (un joueur etc.).
   Si le résultat est égal au total proposé par l`agence, le pari sur «moins» ou «plus» est rendu avec la cote «1».
9. Les paris sur Total “Moins de”, “Egal”, “Plus de” sont intitulés comme total de 3 issues. A la différence du total ordinaire, ils ont la note (3way) et ils sont calculés conformément aux résultats de jeu. Par exemple:
   - “Total Moins de 123 (3way)” - le total doit strictement avoir une valeur moins de 123.
   - “Total Egal 123 (3way)” - le total doit strictement avoir la même valeur.
   - “Total Plus de 123 (3way)” - le total doit strictement avoir une valeur plus de 123. S’il y avait 123 points lors du match, il n’y a qu’une issue qui gagne “Total Egal 123 (3way)”. Les paris sur Total Moins de ou Plus de avec la note (3 way) ne sont pas remboursables parce que ce n’est possible qu’en cas de total ordinaire. Les paris sur totals individuels du type (3 way) se calculent de la même manière.
10. Pari ¨Total de l`intarvalle¨
    Il est nécessaire de deviner le total général du jeu dans l’intervalle du paramètre indiqué. Par exemple, si le pari est fait sur ¨Total de l`intervalle 0-1¨, avec le score 0:0 soit 1:0 soit 0:1 et ¨Total¨ est égal à 0 soit à 1 le pari gagnera, dans tous les autres cas il perdra. "Pas de buts" - le pari gagnera si le match se termine par un score de 0:0.
11. Pari ¨Score exact¨ - il est nécessaire de prédire le score exact du match en temps réglementaire (sans tenir compte des overtime, des penalty etc).
12. Pari «MT-Fin» en prématch (dans les Sports) est marqué comme ¨V¨ victoire et ¨N¨ partie nulle, étant précisé que d’abord on met l’issue du premier mi-temps (période), puis - celle du match pendant le temps réglementaire. Par exemple, V1V2 signifie la victoire de la première équipe dans le premier mi-temps et la victoire de la deuxième équipe dans le match.
    Les sports avec 4 quart-temps (Basketball, water-polo etc.) - dans les paris «MT-Fin» on

calcule les mi-temps du match (deux quart-temps) et l'issue du match pendant le temps réglementaire.

13. Pari ¨Résultat+total des buts¨
    Dans ce pari il est nécessaire de prédire la victoire d'une équipe dans le match et le total général des buts.
14. Pari ¨But () est marqué avant 78:00 minute - Oui¨- il est nécessaire de deviner qu'une équipe marquera le but avant 78:00-me minute inclus.
15. Pari ¨Comparaison de l'efficacité des mi-temps (périodes, quart-temps, sets, jeux à tennis, innings)¨.
    Dans ce pari il est nécessaire de deviner quel mi-temps, période, quart-temps etc. sera le plus efficace ou lesquels auront la même efficacité.
16. Pari ¨Comparaison de l'efficacité des joueurs d'après les résultats du tournoi¨.
    Dans ce pari il est nécessaire de deviner quel joueur sera le plus efficace d'après les résultats du tournoi. En comparant l'efficacité des joueurs d'après les résultats du tournoi (le nombre des buts marqués, des points accumulés etc.), en cas d'égalité de ces critères ces paris seront remboursés avec la cote "1". Les penalty shootés après le match, les shootouts ne sont pas pris en compte. Le nombre des matchs joués par un joueur n'est pas pris en compte si un jouer n'a joué aucun match. Dans ce cas le pari sera remboursé avec la cote "1".
17. Pari «Meilleur bombardier du championnat (tournoi)». L`ordre des critères: les buts marqués dans le tournoi; la plus grande quantité des passes décisives; la moindre quantité des minutes jouées dans le tournoi. Il est pris en compte la prolongation sans les tirs au but et autogoals.
18. Pari «Qui sera mieux classé d'après les résultats du championnat».
    Il est proposé de choisir une des équipes de la paire qui sera placée plus haut dans le classement selon les résultats du championnat.
    Dans le cas de l`égalité des points, les paris sont remboursés avec la cote «1».
    Dans le cas où une des équipes n`a passé aucun match dans le tournoi, les paris sont remboursés avec la cote «1».
19. Pari «Receveurs-Visiteurs».
    La victoire des receveurs (l'équipe visitée) ou des visiteurs (l'équipe visiteuse) est fixée sur la différence des buts (points) marqués par les receveurs et visiteurs au regard du handicap.
20. Pari «Total du temps des buts». (Total de minutes des buts marqués)
    Il est calculé comme la somme des minutes sur lesquelles les buts ont été marqués en temps réglementaire. (Exemple: les buts ont été marqués sur la 13, 25 et 47 minutes. Au résultat le total sera égal à 13+25+47=85).
21. Pari «Points» (volleyball, ping-pong, squash, badminton). Point – la façon de gagner des points dans le set ou le manche indiqué.
    Exemple: «Volleyball. Point 19 (1 set) gagnera 1», le score du 1er set au moment de la prise du pari est 8:9, ensuite la 2ème éguipe gagne le point est le score devient 8:10, puis 9:10 – cela signifie que la 1ère équipe gagne le 19ème point. Ce pari est gagnant.
22. Le premier but de () à () minute. Il est nécessaire de prédire dans ce pari que le premier but sera marqué dans l`intervalle indiqué.
23. Le dernier but de () à () minute. Il est nécessaire de prédire dans ce pari que le dernier but sera marqué dans l`intervalle indiqué.
24. Le dernier buts n`aura pas lieu. Ce pari ne sera gagnant qu`avec le score du jeu 0:0.

25. Total du Quart Temps le plus efficace () M. Le quart temps le plus efficace – il est marqué plus de buts qu`aux autres quart temps.  Il est nécessaire de prédire dans ce pari que le total de ce quart temps sera moins du total indiqué. Si deus et plus quart temps ont le même total le plus efficace, ce n`est pas la raison pour le remboursement des paris. Dans ce ces le calcul est effectué à la base du total.
26. Total du Quart Temps le moins efficace () M. Le quart temps le moins efficace – il est marqué moins de buts qu`aux autres quart temps.  Il est nécessaire de prédire dans ce pari que le total de ce quart temps sera moins du total indiqué. Si deux et plus quart temps ont le même total le moins efficace, ce n`est pas la raison pour le remboursement des paris. Dans ce cas le calcul est effectué à la base du total.
27. Pari «Période la plus efficace». Dans le cas où il est impossible d`identifier la période la plus efficace (deux et plus de périodes ont été jouées avec le même score) les paris sur l`efficacité de cettes périodes sont remboursés avec la cote «1». Les paris sur les autres quart temps restent valides.
    Exemple. Le score du match (19:20; 22:17; 21:18; 12:20).
    Période la plus efficace (1) – remboursement;
    Période la plus efficace (2) – remboursement;
    Période la plus efficace (3) – remboursement.
28. Pari «Course jusqu`à... points». Il est nécessaire de prédire lequel des participants du match gagnera le premier la quantité des points indiquée. Exemple:
    «Course jusqu`à 15 points gagne 1». Pour le score 15-13 – gain; pour le score 12-16 – perte; le score est 10-12 – perte.
    «Course jusqu`à 15 points personne ne gagne». Pour le score 15-13 – perte; pour le score 12-16 – perte; le score est 10-12 – gain.
    Si un des participant abandonne le match avant qu`il-même ou son adversaire gagne la quantité des points indiquée, les paris seront remboursés avec la cote «1».
29. Pari «Corner suivant () est tiré par ()» ou «CJ suivant () aura ()». Dans le cas où l`événement indiqué dans le coupon ne se passe pas, les paris sont remboursés.
30. Pari «Joueurs, tête à têtes, handicaps» est proposé pour la comparaison des totals individuels des joueurs (quantité des buts marqués) en fonction du handicap. Les autogoals ne sont pas pris en compte. Si le joueur n`est pas titulaire, les paris sur lui seront remboursés avec la cote «1».
31. Pari «Joueurs, spéciale, total». Ce pari est sur la quantité totale des buts marqués par les joueurs indiqués . Les autogoals ne sont pas pris en compte. Si le joueur n`est pas titulaire, les paris sur lui seront remboursés avec la cote «1».
32. Pari «1ère et 2ème places dans le groupe». Les équipes doivent terminer la phase de groupes sur la 1ère et 2ème places conformément à l`ordre de l`inscription.
33. Pari «Premier autogoal». Dans le cas du score 0-0 le pari «Premier but n`aura pas lieu» sera gagnant.
34. Pari «Victoire dans le reste du temps après le score». Il est nécessaire de prédire le déroulement des événements après le score indiqué. Par exemple «1X après le score 3-2», ce pari sera gagnant si le score ne changera jusqu`à la fin du match; c`est-à-dire après le score 3-2 le score sera 0-0 (égalité). Ce pari sera perdant si le score devient 3-3, c`est-à-dire après le score 3-2 la deuxième équipe a marqué un but.
35. Les paris sur le total du temps de jeu sont prises en minutes. Dans le cas de l`égalité des totals, les paris sont remboursés. Par exemple «Total Kyrie Irving (39.5) Plus» - si le total du joueur est 39 minutes 30 secondes ce pari sera payé avec la cote «1».

36. Score exact. Pari de groupe. Issue "Tout autre" - le calcul du pari dépend des issues indiquées dans le groupe. Il est proposé en total 3 groupes de telles issues; les numéros des scores dépendent du score actuel du match.
    Par exemple: le score du match est 0-1. On propose l`ensemble des issues:Score exact 2-1 ou 3-1 ou 3-2
    Score exact 1-2 ou 1-3 ou 2-3
    Tout autre score.
    Si le match est terminé avec le score 0-1, l'issue gagnante sera celle de "Tout autre score".
37. Pari sur le type d`événement "Victoire ou égalité". On ne prévoit que 2 issues dans ce pari. L'exemple du calcul d'un coupon: "Issue X ou V2 (victoire de l`équipe receveuse - remboursement) - 2", dans ce pari on propose comme l`issue l`égalité ou la victoire de la 2ème équipe, l'issue choisie est la victoire de la 2ème équipe. Le pari sera gagnant si l'équipe 2 gagne et perdant s'ils jouent le match nul. Si l'équipe 1 gagne, le pari sera remboursé (selon la condition indiquée). Les paris sont pris sur le temps reglementaire du match.
38. L`agence de bookmakers peut proposer d`autres types de pari.
39. Abréviations adoptées:
    - COR - corner, coup de coin
    - ACE - aces
    - EXP - expulsion
    - TP - temps de pénalisation
    - CJ - carton jaune
    - CJR - cartons (jaunes et rouges)
    - CR - coups ratés
    - HJ - hors-jeux
    - F - fouls
    - EP - extra-paris
    - SJ - série de jeux
    - CFM - coups francs marqués
    - 2P - coups de 2 points marqués
    - 3P - coups de 3 points marqués
    - R - reprise
    - PAS- passe
    - PRT - perte
    - BLK - blocks
    - DF - double faute
    - BT - barres et transversales
    - CB - coups bloqués
    - ME - mise en échec
    - DI - dégagement interdit
    - EG - engagement gagnant

11. LISTE DES ISSUES SUPPLÉMENTAIRES PROPOSÉES

1. Mi-temps-Temps inparti «MT- TI» - il est nécessaire de déterminer le résultat a la premiere mi-temps et le résultat final du match.
2. Score corect - il s'agit de prédire le score du match (temps réglementaire).
3. Premier but -il s'agit de prédire laquelle des équipes marquera le premier but. En cas d'absence de buts (temps réglementaire) les paris sont considérés perdants. L'autogoal est compté comme but de l'équipe adverse.
4. Temps de but - il s'agit de déterminer un interval de temps aucours duquel un but sera marqué par l'une des équipes. En cas d'absence de buts les paris sont considérés perdants.
5. Les deux equipes marquent - oui" - le pari est consideré gagnant si chacune des équipes marque au moins un but (palet). "Les deux marquent – non" - le pari est gagnant si au moins l'une des équipes ne marque pas.
6. Comparaison des resultats aucours de (mi-temps, périodes, quart-temps, manches) - il s'agit de prédire le moment (période, quart-temps, manche) aucours duquel le score changera, ou ou si le resultat sera un nul.
7. Victoire pendant le match - l'avantage après buts marqués (points, sets, etc.) le résultat final du match sans tenir compte de la prolongation et des tirs aux buts.
8. "Partie nulle au moins dans une des périodes".
   Pari "Partie nulle au moins dans une des périodes - non". Le pari sera calculé gagnant, si aucune période n'a pas été nulle.
   Exemple. Avec le score (1-0, 0-0) - le pari sera calculé perdant. Avec le score (1-0, 0-1) - le pari sera calculé gagnant.
9. **Le premier à commencer** - il s'agit de déterminer quelle équipe va entamer le jeu dans le rond centrale.
10. **Premier remplacement** - il s'agit de déviner laquelle des équipes effectuera le premier remplacement . Si le remplacement dans le match a été exécuté par deux équipes au meme instant (le même temps d'après le protocole de match), le calcul des paris est calculé avec la cote "1".
11. **Temps du premier remplacement** - Cela consiste a deviner la periode ou l'iterval de temps aucours duquel l'une des équipes effectuera ses remplacements. En cas d'absence de remplacement aucours du match, les paris sont remboursés avec la cote "1".
12. **Pénalité oui/non** - il est nécessaire de déterminer si on a fixé la pénalité dans le match ou non.
13. **Expulsion oui/non** - il s'agit de déterminer si l'expulsion aura lieu dans le match ou non. On ne prend en compte que l'expulsion des joueurs de champ et du gardien de but.
14. **Premier avertissement** - il s'agit de déterminer l'équipe dont le joueur va recevoir l'avertissement le premier (carton jaune). Au cas de l'avertissement mutuel (le même temps d'après le protocole de match) les paris sont remboursés avec la cote "1".
15. **Dernier avertissement** - il s'agit de déterminer l'équipe dont le joueur va recevoir l'avertissement le premier (carton jaune). Un second avertissement suite à lequel le joueur a été automatiquement expulsé n'est pas pris en compte. Au cas de l'avertissement mutuel (le même temps d'après le protocole de match) les paris sont remboursés avec la cote "1".
16. **Receveurs-Visiteurs** - il s'agit de déterminer qui va marquer plus de buts, palets, balles - receveurs ou visiteurs. Si au cours d'un jour de jeu au moins un match a été annulé,

décalé, non terminé ou manqué, les paris “Receveurs-Visiteurs” sont remboursés avec la cote “1”, sauf les marchés dont l’issue est certainement détérminée.

17. **Handicap** - jeu avec le handicap. En plus du handicap dans les issues principales, il est proposé de déterminer quelle équipe va gagner, en tenant en compte d'autres handicaps.
    Exemple. Le jeu est terminé avec le score 2:1 (temps réglementaire).
    Pari “Handicap [0:1] V2” sera calculé perdant, parce que le score avec handicap sera 2:2.
    Pari “Handicap [0:1] X” sera calculé gagnant, parce que le score avec handicap sera 2:2.
    Pari “Handicap [1:0] V1” sera calculé gagnant, parce que le score avec handicap sera 3:1.
18. **Comparaison des équipes** - il s’agit de déterminer laquelle des équipes proposées va marquer plus de buts, ou va recueillir plus de points.
19. Total individuel du joueur (basket-ball, volley-ball) - il est nécessaire de déterminer le total individuel du joueur en fonction de certains objectifs: points recueillis, reprises, passes efficaces, etc. Tous les paris sur total individuel du joueur sont acceptés avec la prolongation ou une partie d’or. Si un joueur, membre de l'équipe, n'a pas participé au match, les paris sont remboursés avec la cote “1”.
20. Total individuel du joueur (handball, futsal, hockey russe) - il est nécessaire de déterminer le total individuel du joueur en fonction de la quantité des buts marqués. Tous les paris sur les joueurs individuels total sont acceptés pour le temps réglementaire. Si un membre, membre de l'équipe, n'a pas participé au match, la cote du gain des paris faits sur lui est "1".
21. Ce qui aura lieu le premier dans le match: ex: carton jaune / but¨ - il est nécessaire de déterminer ce qui aura lieu le premier dans le match: un carton jaune sera montré ou le but sera marqué. En cas de l'absence de carton jaune ou de but marqué les paris seront calculés avec la cote ¨1¨.
22. Doublé (coup du chapeau, quadruplé) dans le match - il est nécéssaire déterminer si le même footballeur marquera ou non juste deux buts (un doublé), juste trois buts (un coup du chapeau), juste quatre buts (un quadruplé). L’autogoal n’est pas pris en compte.
23. **Un joueur recevra un carton jaune ou rouge dans le match** - il est nécessaire de déterminer si un carton jaune ou rouge sera attribué à un joueur concret. On ne prend en compte que des cartons jaunes et rouges montrés aux joueurs de champ et au gardien. Si ce joueur n’est pas un joueur titulaire, la cote du gain des paris est égale à ¨1¨.
24. **Le temps additionnel officiel** - il est nécessaire de déterminer plus ou moins de minutes additionnelles on ajoutera au temps réglementaire dans chaque mi-temps par rapport à une valeure proposée.
25. **Victoire volontaire (le temps réglementaire avec le temps additionnel)** - l’équipe qui remporte la victoire volontaire c’est celle qui perdait lors du match mais qui a gagné finalement. En cas de la partie nulle le pari ¨Victoire volontaire - oui¨ est considéré comme perdant.
26. **Premier but marqué avec la tête** - il est nécessaire de déterminer si le premier but sera marqué avec la tête. S’il n’y a pas de buts marqués lors du match ainsi que si le premier but est l’autogoal (y compris marqué avec la tête), le pari ¨Premier but avec la tête - Non¨ est considéré comme gagnant.
27. **Marquera en premier et gagnera le match** - il est nécessaire de déterminer quelle équipe marquera le but en premier et gagnera le match. Les paris sur les matchs LNH et KHL, toutes les compétitions internationales sont pris sur le temps réglementaire. S’il n’y

a pas de buts marqués, les paris sur ¨Marquera en premier et gagnera le match - Oui¨ sont considérés comme perdants.

28. **Match sans but encaissé** - c'est le match dans lequel au moins une des équipes n'a manqué zéro but.
29. **Le deuxième blanchissage** - Oui - ce pari sera calculé gagnant avec le score 0:1, 0:2 etc. Le pari ¨Le deuxième blanchissage¨ - ce pari sera calculé gagnant avec n'importe quel score différent du score 0:1, 0:2 etc.
30. **On réalisera/ ne réalisera pas le penalty** - il est nécessaire de déterminer si une équipe réalisera ou ne réalisera pas le penalty accordé dans le match. S'il n'y a pas de penalties, les paris sur ¨On réalisera le penalty - Oui¨, ¨On réalisera le penalty - Non¨ sont considérés comme perdants.
    Exemple: ¨L'équipe 2 marquera le penalty - Non¨.
    Le pari sera calculé gagnant si dans le jeu on a accordé le penalty à l'équipe 2 et le penalty n'a pas été réalisé.
    Le pari sera calculé perdant si dans le jeu il n'y avait pas de penalty ou le penalty accordé à l'équipe 2 a été réalisé (le but a été marqué avec penalty).
31. **L'équipe 2 marquera son premier penalty** - Oui. Il est nécessaire de déterminer si l'équipe marque / ne marque pas son premier penalty accordé dans le match. S'il n'y avait pas de penalties dans le match, les paris ¨Marquera son 1er penalty: Oui¨, ¨Ne marquera pas son 1er penalty: Oui¨ sont considérés comme perdants.
32. **Déroulement du jeu (mènent - gagnent, mènent - partie nulle, mènent - perdent)** - les paris sont pris sur le temps réglementaire avec le temps additionnel. Ce type de pari sera calculé d'après la première équipe qui aura mené dans le score combiné avec les résultats finals indépendamment de ce à quelle fréquence après cela le leader changera lors du jeu.
33. **Pari "Premier/dernier but de () min à () min". Les paris sur cette issue sont pris compte tenu du temps additionnel.**
    Le pari "Premier but de 10:00 à 14:59" sera traité gagnant si le premier but sera marqué dans cette intervalle.
34. **Pari sur le leadership et la durée du match nul.** Les paris sont pris sur le temps réglementaire.
    Exemple. Au cours du jeu (hockey) la première équipe a marqué le but à la 16-ème minute, la seconde a marqué le but à la 21-ème, à la 36-ème le but a été marqué par la première équipe.
    On calcule la quantité totale des minutes pendant lesquelles le match était nul: ce sont 15 premières minutes + 15 Minutes (36-21) = 30minutes.
    Le temps total du leadership de la première équipe (21-16)+ (60-36) = 5+24+29
    Pari ¨Le match nul sur l'étendue de Moins de 19.5 minutes¨ sera calculé perdant.
    Pari ¨Equipe 1 le temps du leadership Plus de 13.5 minutes¨ sera calculé gagnant.
35. **Pari "Score exact. Tout autre score"**. Ce pari sera traité gagnant dans le cas où le score du match est différent à ceux proposés dans la liste des scores exacts. La liste des scores exacts est offerte au gré de l`agence.

12. EXEMPLES

12.1. PARI SIMPLE

événement	pari	cote
Milan AC - Bayern Munich	1	2.0
Milan AC - Bayern Munich	X	3.0
Milan AC - Bayern Munich	2	3.3

Admettons que vous avez placé un pari de montant 100 euros sur la victoire du Milan AC.
La cote du gain sur la victoire du Milan AC est 2.0.
En cas de victoire du Milan AC le paiement est égal à 100 x 2.0 = 200.
Le gain net: 200 euros (paiement) 100 euros (pari) = 100 euros.

12.2. PARI COMBINÉ

événement	pari	cote
Dynamo K - Feyenoord	1	2.1
Lyonnais – Inter Milan	X	2.9
Olympiakos– Manchester United	2	2.0

Vous gagnerez si vous déterminez correctement les issues de tous les matchs inclus dans le combiné.
Dans ce cas les cotes du gain des issues incluses dans le combiné se multiplent: 2.0 x 2.1 X 2.9 = 12.18.
Si le montant du pari est de 100 euros, vous obtenez 100 euros x 12.18 = 1218 euros.
Le gain net (en retirant le montant du pari): 1118 euros.

12.3. PARI ¨SYSTÈME¨

LE SYSTÈME 3/6 (3 VARIANTES GAGNANTES)

Le système 3/6 - c'est un pari sur la combinaison complète des paris combinés dans un format détérminé (3) du nombre des événements selectionnés d'avance (6). 3 et plus d' événements doivent coïncider pour que votre système ne perde pas.

№	événement	cote	résultat
1	événement 1	1.6	gain
2	événement 2	1.9	défaite
3	événement 3	1.9	défaite
4	événement 4	1.3	gain
5	événement 5	1.45	gain
6	événement 6	1.85	gain

Le montant du pari: 60 euros.
Pour calculer le gain du système il est nécessaire de faire le suivant:

1. Pour le système 3/6 (6 selections) on compose 20 paris combinés, par exemple: événement 1

+ événement 2 + événement 3, événement 1 + événement 2 + événement 4 etc., c'est-à-dire 20 combinés à trois événements dans chaque combiné.

№ de variante	combiné	cote
I	événement 1	1.6
	événement 4	1.3
	événement 5	1.45
II	événement 1	1.6
	événement 4	1.3
	événement 6	1.85
III	événement 4	1.3
	événement 5	1.45
	événement 6	1.85
IV	événement 1	1.6
	événement 5	1.45
	événement 6	1.85

Dans le coupon concourent 4 événements: événement 1, événement 4, événement 5, événement 6. Il vous fallait deviner trois événements.

2. Le calcul du montant de pari sur une selection: on divise le montant du pari (60 euros) par la quantité des selections pour le système 3/6 (20), d'où vient 60:20 = 3 euros. Le montant du pari sur une selection est égal à 3 euros.

3. Comme 4 selections sont devinées, on peut composer les combinaisons des paris combinés de 3 événements. Il y a 4 combinaisons (voir le tableau).

4. On calcule le gain pour chaque pari combiné du tableau:

I combiné. 1.6 x 1.3 x 1.45 x 3 euros = 9.05 euros
II combiné. 1.6 x 1.3 x 1.85 x 3 euros = 11.54 euros
III combiné. 1.85 x 1.3 x 1.45 x 3 euros = 10.45 euros
IV combiné. 1.6 x 1.85 x 1.45 x 3 euros = 12.88 euros

4. Le calcul final du gain de ce système:

On additionne des gains de toutes des selections du système: I + II + III + IV= 9.05+11.54+10.45+12.88= 43.92 euros.

12.4. CALCUL DU HANDICAP ASIATIQUE POUR UN PARI SIMPLE

Quand vous placez un pari sur le Handicap asiatique, le bookmaker prend en fait 2 paris. Un pari avec la cote de +1,25 représente 2 paris sur: Handicap (+1) et Handicap (+1,5). Le montant de chaque pari est égal à la moitié de celui de tout le Handicap asiatique. Le gain total du Handicap est égal à la somme des gains de ces deux paris. Selon des résultats, les deux paris peuvent gagner; un pari peut être gagnant et l'autre remboursé; les deux paris peuvent perdre. Veuillez trouver un exemple du calcul d'un Handicap asiatique ci-après:

événement	Handicap
Villarreal CF	+0.75
Real Madrid	-0.75

Admettons que vous avez misé 100 euros sur ce pari.
C'est-à-dire si vous placez un pari **Handicap asiatique (+0,75)** sur la victoire de Villarreal, le pari est partagé en deux: un pari Handicap (+1) et un pari Handicap (+0,5).
On a quelques variantes:

1. le score du match est de (0:1) - Handicap (+0.5) - c'est une perte - Handicap (+1) - c'est un remboursement.
2. le score du match est de (1:1) - Handicap (+0.5) - c'est gagné - Handicap (+1) - c'est gagné.
3. le score du match est de (0:2) - tout le pari a perdu.

Si vous placez un pari **HANDICAP ASIATIQUE (–0,75)** sur la victoire de Real Madrid, le pari est partagé en deux: un pari Handicap (–0,5) et un pari Handicap (–1).
On a quelques variantes:

1. le score du match est de (0:1) - Handicap (–0.5) - c'est gagné - Handicap (–1) - c'est un remboursement.
2. le score du match est de (1:1) - tout le pari a perdu.
3. le score du match est de (0:2) - tout le pari a gagné.

12.5. CALCUL DU HANDICAP ASIATIQUE AU SEIN D'UN PARI COMBINÉ

Si le pari Handicap asiatique fait partie d'un pari combiné ou d'un système, le nombre des variantes multiple par deux.
Par exemple, vous avez misé 100 euros sur un pari combiné de deux événements avec le total 3,25. Les deux événements se sont términés avec le score de 3-0. Qu'est-ce qu'on a? En fait, on a 4 paris combinés: >3,>3; >3,>3.5; >3.5,>3; >3.5,>3.5. Alors, il y a un remboursement de 25 euros pour un pari combiné, d'autres combinés ont perdu.

12.6. CALCUL DU TOTAL ASIATIQUE

Un pari sur Total multiple de 0.25 (mais ne pas multiple de 0,5). Ce type de pari est calculé comme deux paris différents, le montant de la mise est divisé en deux entre ces paris à la valeur proche au "Total ordinaire" (en nombres entiers ou multiple de 0,5), la cote des deux sera la même.
Par exemple, un pari sur Total Moins de 1.75 avec la cote 1.4, le montant de la mise est de 100 euros.
On calcul ce pari comme deux paris différents: Total Moins de 1.5 et Total Moins de 2. Le montant de la mise et divisé en deux (50 euros pour chaque mise).
On a quelques variantes:

1. le score du match est de (0:0) ou de (0:1) - les deux parties ont gagnés, tout le pari a gagné (100x1.4=140 euros).

2. le score du match est de (1:1) ou de (0:2) - Total Moins de 1.5 perd, Total Moins de 2 est remboursé (50 euros).
3. le score du match est de (1:2) - le pari entier a perdu.

Par exemple, un pari sur Total Plus de 1.75 avec la cote 1.4, le montant de la mise est de 100 euros.
On calcul ce pari comme deux paris différents: un pari Total Plus de (1,5) et un pari Total Plus de (2). Le montant de la mise est divisé en deux entre ces paris.
On a quelques variantes:

1. le score du match est de (0:0) ou de (0:1) - le pari a perdu.
2. le score du match est de (1:1) ou de (0:2) - Total Plus de 1.5 gagne, Total Plus de 2 est remboursé (50 euros) (50x1.4 +50=70+50=120 euros.)
3. le score du match est de (1:2) - le pari entier a gagné (100x1.4=140 euros)

12.7. CALCUL DU PARI "CHAÎNE"

Le coupon comprend 4 événements. La mise est de 10 euros.

Volleyball. Corée du Sud (femmes) - Myanmar (femmes) (13.09.2013 | 10:45)	1er gagne le 15ème point dans le 1er jeu	1.45		
Volleyball. Air Force (femmes) - Navy (femmes) 3ème set (13.09.2013 | 09:45)			V1 après 30 points joués	1.62
Tennis. ITF. K.Onishi/Yonemura - Kato/Hiroko Kuwata (Japon) (13.09.2013 | 09:45)	Le 18ème jeu: 40:40 Non	1.36		
Hockey sur glace . HC CSKA (Moscow) - HC Vityaz (Chekhov) (Prolongation inclue) (10.10.2013 | 19:00)			Total entre 2 et 4	1.45

Le calcul des paris se fait dans la même succession que celle dans le coupon.
EXEMPLE 1. Tous les événements ont gagné.
Le Myanmar a gagné, le gain est de 10x1,45=14,5 euros; le 2ème pari (la victoire de Navy) sera calculé de façon suivante: (14,5 – 10) + 10x1,62 = 4,5+16,2=20,7 euros; le 3ème pari sera calculé de façon suivante: (20,7 – 10) + 10x1,36 = 10,7+13,6 =24,3 euros; le 4ème pari sera calculé de façon suivante: (24,3 – 10) + 10x1,45 = 14,3+14,5 =28,8. C'est le gain total pour ce pari "chaîne".
EXEMPLE 2. Le 1er, le 3ème et le 4ème événements ont gagné.
Le Myanmar a gagné, le gain est de 10x1,45=14,5 euros; le 2ème pari a perdu (14,5 – 10)=4,5 euros - le reste sur le compte de la chaîne; le 3ème pari sera calculé de façon suivante: 4,5 x 1,36 = 6,12 euros - le reste sur le compte de la chaîne; le 4ème pari sera calculé de façon suivante: 6,12 x 1,45 = 8,87 euros. C'est le gain total pour ce pari "chaîne".
EXEMPLE 3. Le 1er, le 2ème et le 4ème événements ont gagné.

Le Myanmar a gagné, le gain est de 10x1,45=14,5 euros; le 2ème pari (la victoire de Navy) sera calculé de façon suivante: (14,5 – 10) + 10x1,62 = 4,5+16,2=20,7 euros; le 3ème pari a perdu 20,7 – 10 = 10,7 euros; le 4ème pari sera calculé de façon suivante: (10,7 – 10) + 10x1,45 = 0,7+14,5 =15,2 euros. C'est le gain total pour ce pari "chaîne".

13. PRINCIPALES SOURCES D'INFORMATIONS

1. Basket-ball:

www.euroleague.net - ULEB EuroCup
www.fiba.com - FIBA EuroCup
www.aba-liga.com - Ligue adriatique
www.bbl.net - Ligue baltique
www.basket.ru - Russie
www.nba.com - NBA
www.wnba.com - WNBA
www.ncaasports.com - NCAA
www.nbl.com.au - Australie
www.oebl.at - Autriche
www.basketball-bundesliga.de - Allemagne
www.esake.gr - Grèce
www.acb.com - Espagne
www.legabasket.it - Italie
www.lkl.lt - Lituanie
www.plk.pl - Pologne
nsl.kosarka.co.yu - Sérbie
www.tbl.org.tr - Turquie
www.basket.com.ua - Ukraine
www.lnb.fr, www.basketpro.com - France
www.cbf.cz - République tchèque

2. Volley-ball:

www.cev.lu - Coupes européennes
www.fivb.com - Matchs des équipes nationales
www.volleyball-bundesliga.de - Allemagne
www.volleyball.gr - Grèce
www.rfevb.com - Espagne
www.legavolley.it - Italie (hommes)
www.legavolleyfemminile.it - Italie (femmes)
www.pls.pl - Pologne (hommes)
www.lsk.net.pl - Pologne (femmes)
www.volley.ru - Russie
www.voleybol.org.tr - Turquie
www.volley.asso.fr - France
www.cvf.cz - République tchèque

3. Handball:

www.ihf.info - Tournois de IHF
www.eurohandball.com - Tournois de EHF
championsleague.eurohandball.com - Ligue des champions
www.handball-bundesliga.de - Allemagne
www.infosport.dk - Danemark
www.asobal.es - Espagne

6. Football:

http://www.fifa.com – Matches des équipes nationales
http://www.uefa.com - Matches des équipes nationales. Europe
http://www.uefa.com - Ligue des champions de l'UEFA , Ligue Europa
http://www.concacaf.com - Ligue des champions de la CONCACAF
http://www.cafonline.com - Ligue des champions de la CAF
http://www.the-afc.com - Ligue des champions de l'AFC
https://www.premierleague.com - Premier League d'Angleterre
http://www.a-league.com.au - Championnat d'Australie
https://www.nationalpremierleagues.com.au - Championnat d'Australie. NPL.
http://www.bundesliga.at - Championnat d'Autriche
http://www.afa.org.ar - Championnat d'Argentine
http://www.fshf.org/index.php/sq/ - Championnat d'Albanie
http://www.ffa.am - Championnat d'Arménie
http://abff.by - Championnat de Biélorussie
http://www.sport.be - Championnat de Belgique
http://fpleague.bg/bg - Championnat de Bulgarie
http://www.nfsbih.ba - Championnat de Bosnie-Herzégovine
https://www.cbf.com.br - Championnat du Brésil
http://www.mlsz.hu - Championnat de Hongrie
http://www.federacionvenezolanadefutbol.org - Championnat du Venezuela
https://www.guatefutbol.com - Championnat du Guatemala
http://www.kicker.de – Championnat d'Allemagne
http://www.hkfa.com -Championnat de Hong Kong
http://www.superleaguegreece.net - Championnat de Grèce
http://www.footballleague.gr – Championnat de Grèce. Division 2
http://www.lnphn.com - Championnat du Honduras
http://erovnuliliga.ge – Championnat de Géorgie
http://www.knvb.nl – Championnat des Pays-Bas
http://www.dbu.dk - Championnat du Danemark
http://www.efa.com.eg - Championnat d'Égypte
http://football.org.il - Championnat d'Israël
http://www.the-aiff.com – Championnat d'Inde
http://www.persianleague.com - Championnat d'Iran
http://www.ksi.is – Championnat d'Islande
https://www.laliga.es/en/ - Championnat d'Espagne
https://pflk.kz - Championnat du Kazakhstan
http://www.canadiansoccerleague.ca - Ligue canadienne de soccer
http://www.qfa.com.qa - Championnat du Qatar
http://sports.sina.com.cn/csl - Championnat de Chine

www.rushandball.ru - Russie
www.ff-handball.org - France
www.handboll.info - Suède

4. Le reste:

www.nfl.com - Football Américain NFL
www.mlb.com -Baseball MLB
www.biathlonworld.com, www.ibu.at - Biathlon
www.globalsnookercentre.co.uk - Billard. Snooker
www.boxrec.com - Boxe
www.iaaf.org - Athlétisme
www.fis-ski.com - Ski
www.atptennis.com - Tennis ATP. Challenge.
www.wtatour.com - Tennis WTA
www.ti.fft.fr - Tennis ITF (France)
http://www.itftennis.com - Tennis ITF
www.f1-live.com, www.formula1.com - Formule 1
www.rusbandy.ru - Hockey russe (bandy)
www.fide.com - Echecs

5. Hockey:

www.khl.ru - Ligue continentale de hockey
www.nhl.com - NHL
www.theahl.com - AHL
www.erstebankliga.at - Autriche
www.hockey.by - Bélarus
www.del.org - Allemagne
www.ishockey.dk - Danemark
www.hockey.no - Norvège
www.fhr.ru - Russie
www.szlh.sk - Slovaquie
www.sm-liiga.fi - Finlande
www.hockeyfrance.com - France
www.hokej.cz - République Chèque
www.sehv.ch - Suisse
www.swehockey.se - Suède

http://www.cfa.com.cy - Championnat de Chypre
http://www.unafut.com - Championnat du Costa Rica
http://dimayor.com.co – Championnat de Colombie
http://www.kfa.org.kw - Championnat du Koweït
http://www.lff.lv - Championnat de Lettonie
http://www.lff.lt - Championnat de Lituanie
http://ffm.mk - Championnat de Macédoine du Nord
https://www.footballmalaysia.com - Championnat de Malaisie
http://www.mfa.com.mt - Championnat de Malte
http://www.frmf.ma - Championnat du Maroc
http://www.femexfut.org.mx - Championnat du Mexique
http://www.nzfootball.co.nz - Championnat de Nouvelle-Zélande
http://www.fotball.no - Championnat de Norvège
http://www.proleague.ae - Championnat des Émirats arabes unis
http://www.fepafut.com - Championnat du Panama
http://www.apf.org.py - Division Profesional de football du Paraguay
http://adfp.org.pe - Championnat du Pérou
http://www.ekstraklasa.org - Championnat de Pologne
http://www.rfpl.org - Première ligue russe
http://www.1fnl.ru - Championnat de Russie de football D2
http://www.lpf.ro – Championnat de Roumanie
http://www.spl.com.sa - Championnat d'Arabie saoudite
http://nifootballleague.com - Championnat d'Irlande du Nord
http://www.superliga.rs - Championnat de Serbie
http://www.futbalsfz.sk - Championnat de Slovaquie
http://www.nzs.si - Championnat de Slovénie
https://www.mlssoccer.com – Championnat des États-Unis (MLS)
http://www.thaileague.co.th - Championnat de Thaïlande
http://www.ftf.org.tn - Championnat de Tunisie
http://www.tff.org.tr - Championnat de Turquie
http://www.fpl.ua - Championnat d'Ukraine
http://www.welshpremier.com - Championnat du pays de Galles
http://www.auf.org.uy - Championnat d'Uruguay
http://www.veikkausliiga.com - Championnat de Finlande
http://www.lfp.fr - Ligue 1 Conforama
http://www.prva-hnl.hr - Championnat de Croatie
http://fscg.me - Championnat du Monténégro
http://fotbal.cz - Championnat de République tchèque
http://www.anfp.cl - Championnat du Chili
http://www.football.ch - Championnat de Suisse
www.allsvenskan.se - Championnat de Suède
https://spfl.co.uk - Championnat d'Écosse
http://www.ecuafutbol.org - Championnat d'Équateur
http://www.jalgpall.ee - Championnat d'Estonie
http://www.psl.co.za - Championnat d'Afrique du Sud
http://www.kleague.com - Championnat de Corée du Sud
https://www.jleague.jp - Championnat du Japon
www.boff32.ru – Fédération de football de Briansk

14. CALCUL DU GAIN

Si vous voulez en savoir plus sur les principes de calcul des "paris combinés" et "systèmes", ou bien "chanceux" et "patents", utilisez une calculatrice spéciale qui vous permettra de spécifier un certain nombre d'événements, le montant de la mise et vos cotes.

La calculatrice affiche une liste détaillée de toutes les combinaisons impliquées dans le calcul des gains finaux.

Aller à la page avec une calculatrice des "paris combinés" et "systèmes".

Aller à la page avec une calculatrice des paris "chanceux" et "patents".

15. GOLDEN RACE

Golden Games– C'est un événement multimédiatique ayant des résultats non connus, qui sont retransmis par le biais de l'internet.
Le site avec les résultats des événements - http://www.go4games.eu/GoldenGamesResults/Chaque joueur à peut prendre connaissance en ligne du résultat des événements l'intéressant, tout en filtrant par date, heure, type de numéro.

15.1. FOOTBALL VIRTUEL

Les matchs de football virtuel en 3-D ont lieu toutes les 5 minutes. Chaque match dure 90 secondes. Chaque match dure 90 secondes.

Types de paris:

- *Hôtes (1)* - Victoire de la 1ère équipe aucours du match;
- *Match nul (X)* – la rencontre se termine sur une égalité;
- *Invités (2)* - Victoire de la deuxième équipe;
- *Chance double.*
    - 1X - Victoire de la 1ère équipe aucours du match ou match nul;
    - 12 - Victoire de la 1ère équipe ou de la deuxième équipe aucours du match;
    - X2 - Match nul ou victoire de la deuxième équipe.
- *Mi-Temps/Match* – Quand se termine la 1ère mi-temps, ensuite tout le match
    - 1/1 - La 1ère mi-temps, ensuite tout le match se termine par victoire de la 1ère équipe;
    - 1/X - Victoire de la 1ère équipe à 1ère mi-temps, la rencontre se termine par un nul;
    - 1/2 - La 1ère mi-temps se solde par la victoire de la1ère équipe, mais par la victoire de la 2ième équipe à la fin du match;
    - X/1 - Match nul à la 1ère mi-temps, et victoire de la 1ième équipe à la fin du match;
    - X/X - Match nul aucours du match;
    - X/2 - Match nul à la 1ère mi-temps, mais victoire de la 2ième équipe à la fin du match;
    - 2/1 - La 2ième équipe mène aucours de la 1ère mi-temps, mais le match se termine par la victoire de la 1ère équipe;

    - 2/X - Victoire de la 2ième équipe à 1ère mi-temps, mais la rencontre se termine par un nul;
    - 2/2 - Victoire de la 2ième équipe de la 2ième mi-temps à la fin du match.
- *Résultat de match* - vous devez deviner le nombre de buts marqués dans le match, les tarifs proposés pour le nombre possible de buts marqués est affiché sur l'écran avant le match;
- *Plus 2,5/Moins 2.5* - il faut deviner que seront marqués aucours du match plus ou moins de 2,5 buts;
- *Pas de but/But* - Prévoir qu'une équipe marquera ou ne marquera pas;
- *But des équipes* - Prévoir que les deux équipes marqueront au moins un but.

Options de pari.
PARI SIMPLE - Un ou plusieurs paris pour billet. Ainsi, chaque événement ne dépend l'un de l'autre. Le gain du pari simple est l'équivalent du produit du montant de la mise par la cote déterminé pour ce résultat.
GAIN MAXIMAL DU COUPON - représente le nombre de chaque pari, multiplié par sa cote. Pour le pari simple on peut saisir les montants individuels pour chaque résultat comme le montant moyen qui est automatiquement divisé par le nombre de paris sur le billet.

15.2. LEAGUE VIRTUEL 3D

League Virtuel 3D - Un jeu rapide et excitant et passionnant spécialement développé pour les fans de football, qui peuvent regarder et remonter le moral de leur équipe favorite pendant la saison footbalistique.

Le jeu offre un large (par rapport à d'autres jeux de football 3-D) la possibilité de parier, d'analyser la force des équipes, les statistiques des derniers match, les classements et plus encore..

Aucours du championnat prennent la part 20 équipes, qui s'affrontent entre eux, se rencontrant à la maison puis à l'extérieur, et s'avançant dans le classement pour gagner des points.

Le jeu se compose de rencontres continuelles proposées suivant l'ordre. Les résultats des match sont enregistrés dans les statistiques globales.
Le jeu se compose de ligues menées en continu qui sont proposés dans l'ordre. Les résultats des match sont enregistrés dans les statistiques globales. Chaque ligue se compose de 38 semaines, au cours de laquelle les équipes s'affrontent à domicile ou à l'exeterieur.
Pendant les 19 premières semaines la moitié des équipes s'affrontent à domicile, puis de la 20ieme à la 38ieme semaine à l'exterieur.
Chaque semaine est composé de 10 matchs organisés en parallèle (380 matches de championnat). Le jeu dure cinq minutes par semaine (pour le reste de la ligue 190 minutes).

La liste des issues principales de la semaine est affichée avant le début de l'événement sur l'écran, ainsi que le numéro de cette semaine sur les matchs dont propose les paris.
Le calendrier des matches, sur lesquelles se dressent les lignes avec des cotes, à une valeur instructive. Les équipes dans la liste de droite recoivent la rencontre, et ceux de gauche jouent à l'exterieur. Il ainsi présenté les logos des équipes qui jouent et leurs noms. Dans le processus de diffusion, les cotes des équipes changent périodiquement en fonction de leur position au classement, puis les flèches indiquent la valeur de leurs progrès.

Par exemple, le chiffre 10 dont la flèche verte indique la valeur «-3 » signifie que l'équipe en fonction du résultat du match précédent à perdu trois points et descends à la dixième place dans le tableau. En cas de tirets l'équipe maintient sa position. Il n'est diffusé que le premier match dans la liste sur les dix rencontres de la semaine – **LE MATCH PRINCIPAL DE LA SEMAINE**. Lors de sa diffusion en direct, les résultats des neuf autres matchs sont présentés en déssous de la ligne.

La diffusion principal du match de la semaine (comme toute la semaine avec les matchs) dure 5 minutes, au bout de laquelle commence la suivante. Si c'est la 38ieme semaine, alors commence la première semaine d'une nouvelle ligue.
Le match principal est divise en six périodes pendant lequels le but peut etre marqué.
Le nombre maximum de buts dans le jeu est 6! Une vidéo est immédiatement posté après chaque but.
Lorsqu'un but est marqué, la cote des équipes sur l'écran vidéo situé en haut à gauche change immédiatement.
Il contient dans cette partie de l'écran des informations avec les logos des équipes du match principal de la semaine, leurs noms, le temps en cours (45 minutes) et un flux de minutes du jeu.
En fin de semaine, après un certain temps, les résultats les principaux et les classements sont affichés tenant compte des derniers matchs de la semaine ainsi que la somme des résultats des périodes précédentes. Le tableau du classement des 20 équipes participantes à la ligue est faite suivant l'ordre de la 1ière à la dernière en fonction du nombre de point.
Ainsi est fournit également l'historique des cinq derniers matchs, les victoires, les défaites et les matchs nuls. Au passage à la 38ieme semaines de la ligue, à une semaines de la fin de la ligue le calendrier du tournoi est remis à zéro puis on commence à résumer les informations sur les résultats de matchs joués lors la nouvelle ligue.

PARIS DISPONIBLES ET UNE COMBINAISON:

- *résultat du match* – Précisez, à votre avis, comment se terminera la fin d'un match de football, victoire à domicile (**1**), match nul (**X**) ou victoire de l'équipe visiteuse (**2**);
- *Résultat à la 1iere Mi-temps* - Indiquez selon vous, comment se terminera la 1iere mi-temps du match de football, victoire des hôtes (**1**), match nul (**X**) ou victoire des invitées (**2**);
- *Double chance* – Précisez selon vous, les deux plus probables r*é*sultats alternatifs. Le pari se réalise, si l'un ou l'autre événement à eu lieu dans le match en cours. Résultats disponibles:
    - **1/X** – Victoire de l'équipe hôtes **ou** match nul;
    - **1/2** – Victoire de l'équipe hôtes **ou** des invitées;
    - **X/2** – Match nul **ou** victoire des invitées.
- *Mi-Temps/Match*– Indiquer comment, à votre avis, se terminera la première mi-temps, puis le match. Le pari est remporté, si l'un ou l'autre événement à lieu aucours du match. Il est important de garder à l'esprit que dans la désignation de l'exode ci-dessous la première partie indique les résultats de la première mi-temps en cours de match, et de la deuxième mi-temps à la fin du match (1- Victoire des hotes, 2- victoire des invitées, X- match nul). Résultats disponibles:
    - **1/1** – Victoire de l'équipe receveuse dans la 1iere mi-temps **et** dans le match;
    - **1/X** – Victoire à la prémiere mi-temps de l'équipe hôte **et** match nul à la fin de la rencontre;

    - **1/2** – Victoire à la premiere mi-temps de l'équipe hôte **et** la rencontre se termine par la victoire des invitées;
    - **X/1** – Match nul à la 1ière mi-temps **et** victoire des hotes aucours à la fin du match;
    - **X/X** – Match nul à la 1ière mi-temps **et** ce juste qu'a la fin du match;
    - **X/2** – Match nul à la 1ière mi-temps, **et** victoire des invitées à la fin du match;
    - **2/1** – Les invitées mènent à la 1ière mi-temps **et** victoire des hôtes à la fin du match;
    - **2/X** – Les invitées mènent à la 1ière mi-temps **et** match nul à la fin de la rencontre;
    - **2/2** – Victoire des invitées dans la 1ière mi-temps **et** dans le match.
- *Résultat aucours du match* – Préciser le score à la fin de cette rencontre. Les différentes fins de rencontres possible et leurs cotes apparaît sur l'écran avant le début du match. Il est important de garder à l'esprit que lors la cote de la rencontre, «4-2» Vous accordez quatre points à l'équipe hôte, et 2 points aux invités;
- *Nombre de buts*– Spécifiez, à votre avis, combien sera la somme des buts marqués des équipes dans ce match (0,1,2,3,4,5, ou 6). Les cotes pour chaque option s'affichent sur l'écran avant le début du match;
- *But multiples* – Indiquez combien, à votre avis, aucours du match sera marque de but. Un interval de buts, un Minimum un Maximum. Par exemple, si vous définissez «But multiples 1-4», cela signifie que votre mise correspondra aux buts marqués 1 ou 2 ou 3 ou 4. Le But multiples est croisé également à sa base avec l'évenement «Nombre de but», si le min. et max. sont éffectifs.
- *Total* – indiquez, plus ou moins le nombre de buts qui seront marqués au cours du match:
    - **Plus / Moins** – Vous pariez que dans cette option, il sera marqué plus ou moins 0,5.
    - **Plus / Moins 1,5** – Vous pariez que dans cette option, il sera marqué plus ou moins.
    - **Plus / Moins 2,5** – Vous pariez que dans cette option, il sera marqué plus ou moins.
    - **Plus / Moins 3,5** – Vous pariez que dans cette option, il sera marqué plus de.
- *But* – Spécifiez selon vous que les équipes marqueront ou pas de but aucours de la rencontre (But/ pas But), ou que l'une des équipes marquera un minimum de but (2 but):
    - **Pas de but / But** – Concernant cette variante, vous pariez qu'aucours de la rencontre il n'aura aucun but ou une seul équipes marquera. Le pari se joue selon les éventualités suivantes: 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-0, 2-0, 3-0, 4-0, 5-0, 6-0;
    - **Deux but marques** – Concernant cette variante, vous pronostiquez que pendant la rencontre les équipes marqueront forcement. Le pari s'éffectue selon les éventualités suivantes: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3-1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-2 *или* 5-1.
- *Résultat du match* + *Total* – Indiquez comment se terminera la rencontre (*Invitées/égalité/Invité*) selon qu'il ai plus ou moins de but marque lors d'un seul pari. Le pari se réalise si elle répond aux deux critères suivant:

- **1X2 + Plus / Moins 1,5** – Pari selon le fait que le match se terminera avec plus/moins 1,5 buts marqués.
- **1X2 + Plus / Moins 2,5** – Pari selon le fait que le match se terminera avec plus/moins 2,5 buts marqués.
- **1X2 + Plus / Moins 3,5** – Pari selon le fait que le match se terminera avec plus 3,5 buts marqués.

RÉSULTATS DE LA LIGUE: http://www.go4games.eu/GoldenGamesResults/ – A cette adresse, vous pouvez consulter les résultats des événements, en utilisant votre numéro. Pour votre recherche, vous devez:

1. Sélectionnez le jeu désiré (LEAGUE);
2. Précisez votre fuseau horaire;
3. Indiquez la période approximative de l'événement;
4. Presser «Montrer» puis les résultats affichés, trouver votre numéro d'événement. Pour faciliter la navigation vous pouvez changer l'affichage des résultats de 10 à un maximum de 100 lignes sur une page.

15.3. COURSES DE LÉVRIERS ET DE CHEVAUX

Dans chaque course implique six chiens ou 6 chevaux. Les Courses ont lieu toutes les 2-5 minutes.

Types de paris:

- *Vainqueur (**Winner**)* - Paris en ordre du coureur qui arrivera le 1er en fin de course;
- *Double (**Double uпu Exacta**)* - Le joueur choisit deux nombres de départ qui terminenten première et deuxième position dans l'ordre exact;
- *Pari quinella (**Quinella**)* – Le joueur choisit deux numéros qui terminent en première ou en deuxième position suivant l'ordre.
- *Triplé (**Triple**)* - Vous devez choisir trois numéros de départ terminant dans l'ordre excat à l'arrivé;
- *Placé1-2 (**Place1-2**)* - le joueur choisit un numéro de départ, qui selon lui, prendra la 1ère ou la 2ème place dans la course;
- *Placé1-3 (**Place1-3**)* - le joueur choisit un numéro de départ, qui selon lui, prendra la 1ère, ou la 2ème place dans la course;
- *System Double et Triple (**System Double and Triple**)* - Le client peut parier sur toutes les combinaisons de résultats possible du pari double ou pari triple la participation des numéros de départ de son choix. Avec le système double la cote d'au moins deux numéros de départ. Avec le système triple la cote d'au moins trois numéros de départ;

*Extra bets (**EXTRABETS**):*

- *Pair ou impair(**Odd/Even**) – pari sur la victoire des participants à nombre pair (2,4,6) ou impair (1,3,5);*
- *Le second trio/le premier trio(**Over/Under**)* – pari sur la victoire des participants avec le deuxième numéro de trio (4,5,6) ou le premier trio (1,2,3).

Exemple: Système Double

- *2 premiers numéros - 2 combinaisons (1-2/2-1)*
- *3 premiers numéros - 6 combinaisons (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)*
- *4 premiers chiffres - 12 combinaisons*
- *5 premiers chiffres - 20 combinaisons*
- *6 premiers chiffres - 30 combinaisons*

Exemple: Les 3 premiers chiffres du système

- *Triple - 6 combinaisons (1-2-3/1-3-2/2-1-3/2-3-1/3-1-2/3-2-1)*
- *4 premiers chiffres - 24 combinaisons*
- *Nombres premiers 5 - 60 Combinaisons*
- *6 premiers numéros - 120 combinaisons*

15.4. COURSES DE MOTO

Ce jeu dynamique vous offre la possibilité de parier sur les courses circulaires de motocyclistes. La fréquence de jeux est de 2 à 9 minutes (5 minutes par défaut).
La course de moto est un sport rapide sur un revêtement d'asphalte d'un seul tour. Dans chaque course est impliqué six coureurs pour lesquels il y a 3 positions gagnantes.
Chaque jeu a son propre numéro d'événement, dont les résultats sont enregistrés sur le tableau de bord (les six derniers résultats) et ouvert pour les joueurs de la base de données (voir les Résultats des Courses de moto).

TYPES DE PARIS:

- *Vainqueur (**Winner**)* – pariez sur un certain nombre de participants, en qui le joueur croit terminer en 1ière position;
- *Doublé (**Double**)* – Determinez dans l'ordre l'arrivée des premiers coureurs. Qui devrait et premier et deuxième dans l'ordre choisi;
- *Triplé (**Trifecta**)* –Détermination selon vous du trio gagnant dans l'ordre précisement le 1er, le 2ième et le 3ieme dans l'ordre;
- *Les deux meilleurs (**Quinella**)* – Choisir les deux coureurs qui termineront 1er ou 2ième dans l'ordre;
- *Placé1-2 (**Place 1-2**)* – le joueur choisit un coureur au départ, qui selon lui, prendra la 1ère ou la 2ième place dans la course;
- *Placé1-3 (**Place 1-3**)* – le joueur choisit un coureur de départ, qui selon lui, prendra la 1ère, la 2ième ou 3ième place dans la course;

*System Double et Triplé (**SYSTEM DOUBLE AND TRIPLE**)* – Le client peut parier sur toutes les combinaisons de résultats possible du pari double ou triple la participation des numéros de départ de son choix. Avec le système double la cote d'au moins deux numéros de départ. Avec le système triple la cote d'au moins trois coureurs de départ;

Exemple: Système Double

- *2 premiers numéros - 2 combinaisons (1-2/2-1)*
- *3 premiers numéros - 6 combinaisons (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)*
- *4 premiers chiffres - 12 combinaisons*
- *5 premiers chiffres - 20 combinaisons*

- *6 premiers chiffres - 30 combinaisons.*

RÉSULTATS DES COURSES DE MOTO:

http://www.go4games.eu/GoldenGamesResults/ – Vous pouvez par le biais de cette adresse consulter les résultats des événements, trouvé son numéro. Pour vos recherches, vous devez:

1. Sélectionnez le jeu désiré (MOTOBIKES – speedway);
2. Précisez votre fuseau horaire;
3. Indiquez la période approximative de l'événement;
4. Cliquez «Montrer» puis les résultats affichés, trouver votre numéro d'événement. Pour faciliter la navigation vous pouvez changer l'affichage des résultats de 10 à un maximum de 100 lignes sur une page.

CAS PARTICULIERS: En vue d'éviter tout malentendu, difficultés techniques du programme de travail (arrêt de fonctinement de l'ordinateur , s'obscurcissement de l'écran, etc..) et / ou échec d'internet (perte de la connexion au serveur, perte du signal, etc.). Lorsque vous faites un paris, vous devez vérifier la coïncidence du numéro d'événement sur le coupon avec celui affiché à l'écran.

Si, pour des raisons techniques, l'événement n'apparaît pas, et que son numéro n'ai pas été démontré dans la dernière histoirique de l'événement sur l'écran du téléviseur, le joueur doit vérifier le pari , recevoir le résultat de l'événement à la caisse, ou via le lien ci-dessus.
L'absence de transmission de l'événement pour des raisons techniques ne doit pas etre une raison pour annuler le coupon.

15.5. SPEEDWAY

Quatre motards participent à chaque course. Les courses débutent toutes les 2-5 minutes.
Types de paris:

- *Vainqueur* - Pariez sur le numéro de série du motard, qui à votre avis arrivera en première position;
- *Doublé* - Le joueur Détermine dans l'ordre exat deux motard de départ qui terminent la course en première et deuxième position;
- *System Double* - le client peut parier sur toutes les combinaisons des résultats supposés du pari double. Le pari se fait au minimum avec deux numéros de départ.

Pari supplémentaires (**EXTRA BETS**):

- *Pair (**Even**)* – Pari sur la victoire d'un numéro pair (2 ou 4);
- *Impair (**Odd**)* – Pari sur la victoire d'un numéro impair (1 ou 3);
- *Le premier duo (**Under**)* – Pari sur la victoire du 1er duo (1;2);
- *Le second duo (**Over**)* **–** Pari sur la victoire du second duo (3;4).

16. GLOBAL BET

Courses de chameaux

1. **Vainqueur ou pari simple sur la victoire.** Le pari sur le participant qui gagnera la course. Le joueur gagne si le participant choisi est le premier à franchir la ligne d'arrivée. **Exemple:** si le joueur parie sur le participant numéro 5, le chameau numéro 5 doit être le premier à franchir la ligne d'arrivée pour que le pari soit gagnant.
2. **Pari sur le duo des vainqueurs (Place Bet).** Pour que le pari soit gagnant, le participant choisi par le joueur doit terminer le premier ou le deuxième. **Exemple:** si le joueur choisit le chameau numéro 4 et celui-ci termine le premier ou le deuxième, le pari sera considéré comme gagnant.
3. **Pari sur le trio des vainqueurs (Show).** Le joueur parie sur le participant qui à son avis va terminer le premier, le deuxième ou le troisième. **Exemple:** le joueur a effectué un pari sur le chameau numéro 4. Si ce participant entre dans le trio de vainqueurs, le pari sera gagnant.
4. **2ème trio/1er trio (Plus/Moins 3.5).** Le joueur fait un pari sur ce que la position de départ du vainqueur sera plus/moins de 3,5.
    - **N.B.:** Le pari **2ème quatre/1er quatre (Plus/Moins 4.5)** est disponible pour les courses virtuelles à 8 membres.
    - **Exemple du pari sur 2ème trio (Plus 3.5):** le participant numéro 4 a gagné la course. Le chiffre 4 est supérieur à 3,5, c'est pourquoi le pari est gagnant.
    - **Exemple du pari sur 2ème trio (Moins 3.5):** le participant numéro 2 a gagné la course. Le chiffre 2 est inférieur à 3,5, c'est pourquoi le pari est gagnant.
5. **Pair/Impair.** Le pari sur ce que le numéro de départ du vainqueur sera pair ou impair.
    - **Exemple du pari sur le numéro pair:** le participant numéro 4 a gagné la course. Le chiffre 4 est pair, c'est pourquoi ce pari est gagnant.
    - **Exemple du pari sur le numéro impair:** le participant numéro 5 a gagné la course. Le chiffre 5 est impair, c'est pourquoi ce pari est gagnant.
6. **Duo (Forecast or Exacta).** Le joueur choisit deux participants qui doivent terminer le premier et le deuxième dans l'odre exact. **Exemple:** le joueur a parié sur ce que le chameau numéro 2 termine le premier et le chameau numéro 1 franchit la ligne d'arrivée le deuxième. Pour que le pari soit gagnant tous les deux participants doivent remporter les places indiquées par le joueur.
7. **Duo de tête (Quinella).** Le joueurs choisit 2 participants qui doivent terminer le premier et le deuxième dans un ordre quelconque. **Exemple:** si le joueur choisit les chameaux numéros 4 et 5 et ils occupent les deux premières places dans un ordre quelconque, le paris sera gagnant.
8. **Trio (Tricast or Trifecta).** Le joueur choisit 3 participants qui doivent terminer le premier, le deuxième et le troisième dans l'ordre exact. **Exemple:** 2-3-5. Le pari sera gagnant si les chameaux numéros 2, 3 et 5 terminent la course dans l'ordre indiqué par le joueur.
9. **Combinaisons du pari «Duo».** Le joueur peut choisir 2 participants ou plus et effectuer un pari sur chaque combinaison possible de variantes de l'arrivée des chameaux choisis le premier et le deuxième dans un ordre quelconque. Le système va calculer automatiquement tous les paris possibles avec la participation des numéros choisis. **Exemple:** 2 paris sont possibles pour les numéros 2 et 4 choisis (2-4; 4-2).
10. **Combinaisons du pari «Trio».** Le joueur peut choisir 3 participants ou plus et effectuer un pari sur chaque combinaison possible de variantes de l'arrivée des chameaux choisis le premier, le deuxième et le troisième dans un ordre quelconque. Le système va calculer automatiquement tous les paris possibles avec la participation des numéros

choisis. **Exemple:** 6 paris sont disponibles pour 3 numéros 3, 4, 5 choisis (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

16.1. FOOTBALL VIRTUEL

1. **Ecran principal:**
    - Outre les informations générales sur le match l'écran principal contient des options standard pour effectuer des paris. Pour faire un pari le joueur doit cliquer sur la cote nécessaire.
    - Par la suite, dans le coupon virtuel vous devez confirmer votre pari ou le modifier et envoyer votre demande en cliquant le bouton pertinent et imprimer votre coupon.
2. **Types de paris:**
    - **1X2**
        - **1** - pari sur la victoire de l'équipe receveuse.
        - **X** - paris sur le match nul.
        - **2** – pari sur la victoire de l'équipe visiteuse.
        - **1X** — pari sur la victoire de l'équipe receveuse ou le match nul (Double chance).
        - **X2** — pari sur la victoire de l'équipe visiteuse ou le match nul (Double chance).
        - **12** — pari sur la victoire de l'équipe receveuse ou de l'équipe visiteuse (Double chance).
    - **Plus/Moins 2,5 (P-M)**
        - **Plus 2,5.** Pari sur que 3 buts ou plus seront marqués au jeu choisi. Angleterre — Nigéria 3:2; score final = Plus 2,5.
        - **Moins 2,5.** Pari sur ce que moins de 3 buts seront marqués au jeu choisi. Angeterre — Nigéria 0:1; score final = Moins 2,5.
    - **But / Pas de buts (G-NG)**
        - **But** — le joueur parie sur ce que les deux équipes marqueront.
        - **Pas de buts** – le joueur parie sur ce qu'une seule équipe marquera ou qu'aucune équipe ne marquera.
    - **SCORE EXACT.** Pari du joueur sur le score final au jeu choisi. **Exemple:** 2-1.
    - **TOTAL DE BUTS.** Pari du joueur sur la quantité totale de buts dans le jeu choisi.

16.2. COURSES HIPPIQUES ET COURSES DE CHIENS

1. **Le vainqueur ou un pari simple sur la victoire.** Le pari sur le chien/cheval qui gagnera la course. **Exemple:** le joueur a parié sur la victoire du chien/cheval numéro 5. Si le chien/cheval numéro 5 est le premier à franchir la ligne d'arrivée, le pari sera considéré comme gagnant.
2. **Pari sur le duo des premiers (Place Bet).** Pari sur ce que le chien/cheval terminera le premier ou le deuxième. **Exemple:** le joueur a fait un pari sur que le chien/cheval numéro 4 terminerait le premier ou le deuxième. Si le chien/cheval termine le premier ou le deuxième le pari sera gagnant.
3. **Pari sur le trio des premiers (Show).** Pari sur ce que le chien/cheval terminera le premier, le deuxième ou le troisième. Le joueur sera considéré comme vainqueur si le chien/cheval choisi termine dans le trio des premiers. **Exemple:** le joueur a parié sur

le chien/cheval numéro 4. Si le participant de la course numéro 4 occupe la place dans ce trio, le pari sera gagnant.

4. **2ème trio/1er trio (Pus/Moins 3.5). N.B.:** le pari **2ème quatre/1er quatre (Plus/Moins 4.5)** est disponible pour les courses à 8 membres. Le joueur peut parier sur ce que le numéro du chien/cheval ayant remporté la victoire sera plus ou moins de 3,5. **Exemple:** le joueur a parié sur ce que le numéro du vainqueur serait supérieur à à 3,5, et que le participant de la course numéro 4 gagnerait la course. Dans ce cas le pari du client est considéré comme gagnant. **Exemple:** le joueur a fait un pari sur ce que le numéro du chien/cheval vainqueur serait moins de 3,5, et que le participant numéro 2 gagnerait la course. Dans ce cas le pari du client sera gagnant.
5. **Pair/Impair.** Chaque chien/cheval possède son numéro. Le joueur peut parier sur le numéro du vainqueur (s'il sera pair ou impair). **Exemple:** le joueur a fait un pari sur que le numéro du vainqueur serait pair. Si le participant de la course numéro 4 termine le premier, le pari du client sera considéré comme gagnant. **Exemple:** le joueur a fait un pari sur que le numéro du vainqueur serait impair. Si le participant de la course numéro 3 termine le premier, le pari du client sera gagnant.
6. **Duo (Forecast or Exacta).** Le joueur choisit 2 participants qui doivent terminer le premier et le deuxième dans l'ordre exact indiqué dans le coupon. **Exemple:** si le joueur a parié sur ce que le chien/cheval numéro terminerait le premier et le chien/cheval numéro 1 franchirait la ligne d'arrivée le deuxième, ces deux participants de la course doivent occuper les places indiquées par le joueur pour que le pari soit gagnant.
7. **Duo de tête (Quinella).** Le joueur choisit 2 participants qui doivent terminer le premier et le deuxième dans un ordre quelconque. **Exemple**: le client parie sur les participants numéros 4 et 5. Le joueur remporte la victoire si le chien/cheval numéro 4 termine le premier et le chien/cheval numéro 5 arrive le deuxième ou si le chien/cheval numéro 5 termine le premier et le chien/cheval numéro 4 arrive le deuxième.
8. **Trio. (Tricast or Trifecta).** Le joueur choisit 3 participants qui doivent terminer le premier, le deuxième et le troisième dans l'ordre exact indiqué dans le coupon. **Exemple:** 2-3-5. Si le joueur a fait un pari sur que le chien/cheval numéro 2 terminerait le premier, le chien/cheval numéro arriverait le deuxième et le chien/cheval numéro 5 franchirait la ligne d'arrivée le troisième, les participants de la course doivent occuper les places indiquées par le joueur pour que le pari soit gagnant.
9. **Combinaisons du pari «Duo».** Le joueur peut choisir 2 chiens/chevaux ou plus et effectuer un pari sur chaque combinaison possible de variantes de l'arrivée des participants choisis le premier et le deuxième dans un ordre quelconque. Le système va calculer automatiquement tous les paris possibles avec la participation des numéros choisis. **Exemple:** le joueur a parié sur ce que les chiens/chevaux numéros 2 et 4 terminent le premier et le deuxième.
    - Le pari sera gagnant si:
        - Le chien/cheval numéro 2 termine le premier et le chien/cheval numéro 4 arrive le deuxième.
        - Le chien/cheval numéro 4 termine le premier et le chien/cheval numéro 2 arrive le deuxième.
10. **Combinaisons du pari «Trio».** Le joueur peut choisir 3 chiens/chevaux ou plus et effectuer un pari sur chaque combinaison possible de variantes de l'arrivée des participants choisis le premier, le deuxième et le troisième dans un ordre quelconque. Le système va calculer automatiquement tous les paris possibles avec la participation des numéros choisis. **Exemple:** si le joueur choisit les chiens/chevaux numéros 3, 4 et 5,

6 paris lui seront disponibles (1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2, 3-2-1). Une de ces combinaisons doit être gagnante pour que le joueur gagne.

16.3. LIGUE DE FOOTBALL

Ligue de football est un championnat dans lequel les équipes joueunt l'une avec l'autre deux fois (match aller et match retour). La quantité d'équipes dans le championnat se varie selon la Ligue. Un jeu est diffusé sur l'écran principal tandis que les autres sont parallèlement diffusés. Le joueur peut effectuer des paris sur les jeux en créant des paris combinés.

TYPES DE PARIS:

1. **1X2**
    - **1** – pari sur la victoire de l'équipe receveuse.
    - **X** — paris sur le match nul.
    - **2** – pari sur la victoire de l'équipe visiteuse.
    - **1X** — pari sur la victoire de l'équipe receveuse ou sur le match nul (Double chance).
    - **X2** — pari sur la victoire de l'équipe visiteuse ou sur le match nul (Double chance).
    - **12** — pari sur la victoire de l'équipe receveuse ou visiteuse (Double chance).
2. **GG** – pari sur ce que les deux équipes marqueront une fois au minimum chacune.
3. **NG** — pari sur ce qu'une seule équipe marquera ou aucune équipe ne marquera dans le match.
4. **Plus 1,5** — pari sur ce que plus de 1,5 seront marqués dans le match (2 buts ou plus). **Exemple:** Angleterre — Nugéria 3:2, cle pari est gagnant.
5. **Moins 1,5** — pari sur ce que moins de 1,5 buts seront marqués dans le match (moins de 2 buts). **Exemple:** Angleterre — Nigéria 0:1, le pari est gagnant.
6. **Plus 2,5** — pari sur ce que plus de 2,5 buts seront marqués dans le match (3 buts et plus). **Exemple:** Angleterre — Nigéria 3:2, le pari est gagnant.
7. **Moins 2,5** — pari sur ce que moins de 2,5 buts seront marqués dans le match (moins de 3 buts). **Exemple:** Angleterre — Nigéria 0:1, le pari est gagnant.
8. **Score total** — pari sur le score final au jeu choisi. **Exemple:** 2:1.
9. **Total de buts** – pari sur la quantité de buts marqués dans le match.
10. Variantes de paris «**Score exact**» et «**Total de buts**» peuvent se présenter sous les formes suivantes:
    - **Equipe receveuse Plus/Moins**
        - **Plus 0,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera plus de 0,5 buts dans le match (1 but et plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 2:0, le pari est gagnant.
        - **Moins 0,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera moins de 0,5 buts dans le match (pas de but). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 0:2, le pari est gagnant.
        - **Plus 1,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera plus de 1,5 buts dans le match (2 buts eu plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 3:4, le pari est gagnant.

        - **Moins 1,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera moins de 1,5 buts dans le match (moins de 2 buts). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 1:0, le pari est gagnant.
        - **Plus 2,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera plus de 2,5 buts dans le match (3 buts et plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 3:0, le pari est gagnant.
        - **Moins 2,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera moins de 2,5 buts dans le match (moins de 3 buts). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 1:0, le pari est gagnant.
        - **Plus 3,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera plus de 3,5 bus dans la match (4 buts et plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 5:0, le pari est gagnant.
        - **Moins 3,5:** pari sur ce que l'équipe receveuse marquera moins de 3,5 buts dans le match (moins de 4 buts). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 1:0, le pari est gagnant.
    - **Equipe visiteuse Plus/Moins**
        - **Plus 0,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera plus de 0,5 buts dans le match (1 but et plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 0:2, le pari est gagnant.
        - **Moins 0,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera moins de 0,5 buts dans le match (pas de but). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 0:0, le pari est gagnant.
        - **Plus 1,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera plus de 1,5 buts dans le match (2 buts eu plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 0:3, le pari est gagnant.
        - **Moins 1,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera moins de 1,5 buts dans le match (moins de 2 buts). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 0:1, le pari est gagnant.
        - **Plus 2,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera plus de 2,5 buts dans le match (3 buts et plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 3:3, le pari est gagnant.
        - **Moins 2,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera moins de 2,5 buts dans le match (moins de 3 buts). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 1:2, le pari est gagnant.
        - **Plus 3,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera plus de 3,5 buts dans le match (4 buts et plus). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 1:4, le pari est gagnant.
        - **Moins 3,5:** pari sur ce que l'équipe visiteuse marquera moins de 3,5 buts dans le match (moins de 4 buts). **Exemple:** Angleterre – Nigéria 0:3, le pari est gagnant.
    - **1X2 Plus/Moins 1,5:**
        - **1X2 Plus 1,5:** pari sur le résultat du match: 1 — victoire de l'équipe receveuse, X — match nul, 2 — victoire de l'équipe visiteuse et plus de 1,5 buts dans le jeu (2 buts et plus). **Exemple:** si le joueur effectue un pari sur la victoire de l'Angleterre et le score final Angleterre – Nigéria 2:0, le pari est gagnant.

        - **1X2 Moins 1,5:** Pari sur le résultat du match: 1 — victoire de l'équipe receveuse, X — match nul, 2 — victoire de l'équipe visiteuse et moins de 1,5 buts dans le jeu (1 but et moins). **Exemple:** si le joueur effectue un pari sur la victoire de la Nigéria et le score final Angleterre – Nigéria 0:1, le pari est gagnant.
    - **1X2 Plus/Moins 2,5:**
        - **1X2 Plus 2,5:** Pari sur le résultat du match: 1 — victoire de l'équipe receveuse, X — match nul, 2 — victoire de l'équipe visiteuse et plus de 2,5 buts dans le jeu (3 buts et plus). **Exemple:** si le joueur effectue un pari sur la victoire de la Nigéria et le score final Angleterre – Nigéria 3:1, le pari est gagnant.
        - **1X2 Moins 2,5:** Pari sur le résultat du match: 1 — victoire de l'équipe receveuse, X — match nul, 2 — victoire de l'équipe visiteuse et moins de 2,5 buts dans le jeu (moins de 3 buts). **Exemple:** si le joueur effectue un pari sur le match nul et le score final Angleterre – Nigéria 1:1, le pari est gagnant.

16.4. SPEEDWAY (4 PARTICIPANTS SEULEMENT)

1. **Vainqueur ou pari simple sur la victoire.** Pari sur la victoire du motocycliste avec la cote déterminée. Le joueur gagnera si le motocycliste choisi par lui est le premier à franchir la ligne d'arrivée. **Exemple:** si le joueur fait un pari sur le participant numéro 3 et celui-ci arrive le premier, le pari sera considéré comme gagnant.
2. **2ème duo/1er duo (Plus/Moins 2.5).** Pari sur que la position de départ du vainqueur sera plus/moins de 2,5.
    - **Exemple du pari sur 2ème duo (Plus 2,5):** le participant numéro 4 gagne la course. Le chiffre 4 est supérieur à 2,5, c'est pourquoi le pari est gagnant.
    - **Exemple du pari sur 1er duo (Moins 2,5):** le participant numéro 2 gagne le course. Le chiffre est inférieur à 2,5, c'est pourquoi le pari est gagnant.
3. **Pair/Impair.** Pari sur ce que le numéro du vainqueur sera pair ou impair.
    - **Exemple du pari sur «Impair»:** le participant numéro 3 gagne la course. Le chiffre 3 est impair, c'est pourquoi le pari est gagnant.
    - **Exemple du pari sur «Pair»:** le participant numéro 4 gagne la course. Le chiffre 4 est pair, c'est pourquoi le pari est gagnant.
4. **Duo (Forecast or Exacta).** Le joueur choisit 2 participants qui doivent terminer le premier et le deuxième dans l'odre exact. **Exemple:** le joueur parie sur que le motocycliste numéro arrive le premier et le participant numéro 1 termine le deuxième. Pour que le pari soit gagnant les deux participants doivent franchir la ligne d'arrivée dans un ordre exact déterminé par le joueur.
5. **Duo de tête (Quinella).** Le joueur choisit deux participants qui doivent terminer le premier et le deuxième dans un ordre quelconque. **Exemple:** si le joueur parie sur les motocyclstes 3 et 4 et ceux-ci arrivent le premier et le deuxième dans un ordre quelconque, le pari sera gagnant.
6. **Trio (Tricast or Trifecta).** Le joueur choisit 3 participants qui doivent terminer le premier, le deuxième et le troisième dans l'ordre exact. **Exemple:** 2-1-3. Le pari sera gagnant si les motocyclistes arrivent dans l'ordre exact déterminé par le joueur.
7. **Combinaisons du pari «Duo».** Le joueur peut choisir 2 participants ou plus et effectuer un pari sur chaque combinaison possible de variantes de l'arrivée des motocyclistes

choisis numéro 1 et numéro 2 dans un ordre quelconque. Le système va calculer automatiquement tous les paris possibles avec la participation des numéros choisis. **Exemple:** 2 paris sont possibles pour les deux numéros choisis (2-4; 4-2).

8. **Combinaisons du pari «Trio».** Le joueur peut choisir 3 participants ou plus et effectuer un pari sur chaque combinaison possible de variantes de l'arrivée des motocyclistes choisis numéro 1, numéro 2 et numéro 3 dans un ordre quelconque. Le système va calculer automatiquement tous les paris possibles avec la participation des numéros choisis. **Exemple:** 6 paris sont disponibles pour 3 numéros choisis (1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2, 3-2-1).

17. TOTALISATEUR TOTO-FOOTBALL

17.1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1. La société de bookmaker 22bet prend les paris sur le totalisateur TOTO-Football conformément aux présents Termes et Conditions.
2. Le totalisateur TOTO-Football est le genre de jeu où il est proposé de parier sur les résultats de 14 matchs de football fixes proposés dans le tirage du totalisateur.
3. Seules les personnes âgées de plus de 18 ans peuvent placer des paris. Le client est responsable de la violation de cette clause.
4. En plaçant un pari, vous confirmez que vous avez lu et accepté les présents Termes et Conditions. Le placement d'un pari signifie votre accord avec les présents Termes et Conditions.

17.2. PARI TOTO-FOOTBALL

1. Chaque match peut avoir 3 issues. La victoire de la première équipe est désignée par le symbole « 1 » ; la victoire de la deuxième équipe – « 2 » ; le match nul – « X ».
2. Le pari TOTO-Football est un ensemble des issues, une pour chaque événement, et en plus, c'est le montant de la mise sur cet ensemble des issues.
3. Dans chaque match, le joueur peut choisir de 1 à 3 issues possibles, chaque pari étant payé et traité séparément. Lorsque vous pariez, le nombre total de paris (options) et le montant total de la mise sont affichés. Le montant de la mise sur chacune des options est égal au résultat de la division de la mise totale par le nombre d'options.
4. Le montant minimal de la mise est égal à 0.7 €.
5. Tous les paris du totalisateur peuvent être vérifiés dans l'onglet TOTO - TOTO-Football - Liste des tirages.

17.3. TRAITEMENT DU TOTO-FOOTBALL

1. Une fois tous les matchs TOTO - Football terminés, nous affichons les issues gagnantes pour chacun des événements dans le tirage conformément aux règles de la prise des paris sur le football. Les paris ne sont pris que sur le temps réglementaire (étant donné le temps additionnel), à l'exception des paris « Qualification » ou « Vainqueur », où les paris sont pris sur le résultat de la confrontation entre les deux équipes dans son ensemble. Le temps additionnel de la 1re mi-temps est la 45e minute, celui-là de la 2e mi-temps est la 90e minute. Si le match est abandonné avant l'écoulement de 90 minutes ou reporté de plus de trois jours, tous les paris seront annulés, à l'exception des paris dont les résultats ont été déterminés sans condition.

2. Le match est considéré comme non joué dans le tirage en cours, si le jeu a été interrompu / reporté / ajourné, ou si il a commencé avant le temps de l'expiration de la prise des paris de ce tirage. Si l'événement est déclaré non joué, toutes les issues dans toutes les sélections de cet événement sont considérées comme gagnantes.
3. Si dans le tirage il y a quatre matchs non joués ou plus, le tirage sera déclaré non joué et tous les paris seront remboursés avec une cote de « 1 ».

17.4. RÉPARTITION DE LA CAGNOTTE DE PRIX

1. Un pool est un montant d'argent reçu sous forme des paris pour le prochain tirage du TOTO – Football.
2. La cagnotte de prix fait partie du pool (90%) et est destinée au paiement des gains.
   Répartition de la cagnotte de prix par catégorie :
   - a) la première catégorie - 10% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14 événements devinés participent à la répartition ;
   - b) la deuxième catégorie - 10% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14 ou 13 événements devinés participent à la répartition ;
   - c) la troisième catégorie - 10% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13 ou 12 événements devinés participent à la répartition ;
   - d) la quatrième catégorie - 15% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13, 12 ou 11 événements devinés participent à la répartition ;
   - e) la cinquième catégorie - 20% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13, 12, 11 ou 10 événements devinés participent à la répartition ;
   - f) la sixième catégorie - 35% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13, 12, 11, 10 ou 9 événements devinés participent à la répartition.
3. Dans la catégorie gagnante, où les résultats des 14 matchs sont correctement devinés, le jackpot cumulé est également attribué en fonction des résultats des tirages précédents.
4. Un jackpot est un gain supplémentaire, qui est réparti entre les paris, où les résultats de 14 matchs sont devinés, selon le montant de ces paris (plus le montant du pari est élevé, plus les gains sont importants).
   Le jackpot est formé à partir des tirages précédents dans lesquelles une ou plusieurs catégories gagnantes n'ont pas été jouées, par exemple, quand dans le meilleur pari moins de 14 (13, 12, 11, 10, 9) issues ont été devinées. Dans ce cas, la cagnotte de prix de cette catégorie est transférée au Jackpot cumulatif du prochain tirage.
   Le jackpot n'est pas à tirer au sort ; il augmente du tirage au tirage, jusqu'à ce que l'un des participants devine les résultats de tous les 14 matchs.
   L'organisateur a le droit d'augmenter le jackpot de ses propres fonds.
5. Répartition du jackpot en cas de matchs non joués :
   - 1 match non joué ; 35% du jackpot est réparti ;
   - 2 matchs non joués ; 20% du jackpot est réparti ;
   - 3 matchs non joués ; le jackpot n'est pas joué.
6. S'il n'y a pas eu un seul événement, la répartition de la cagnotte de prix par catégorie sera effectuée conformément au paragraphe 4.2.
7. Répartition de la cagnotte de prix en cas de 2 matchs non joués :
   - a) la première catégorie - 5% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14 événements devinés participent à la répartition ;

- b) la deuxième catégorie - 10% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14 ou 13 événements devinés participent à la répartition ;
- c) la troisième catégorie - 15% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13 ou 12 événements devinés participent à la répartition ;
- d) la quatrième catégorie - 25% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13, 12 ou 11 événements devinés participent à la répartition ;
- e) la cinquième catégorie - 45% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13, 12, 11 ou 10 événements devinés participent à la répartition.

8. Répartition de la cagnotte de prix en cas de 3 matchs non joués :
   - a) la première catégorie - 10% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14 événements devinés participent à la répartition ;
   - b) la deuxième catégorie - 15% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14 ou 13 événements devinés participent à la répartition ;
   - c) la troisième catégorie - 25% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13 ou 12 événements devinés participent à la répartition ;
   - d) la quatrième catégorie - 50% de la cagnotte de prix ; les paris avec 14, 13, 12 ou 11 événements devinés participent à la répartition.

17.5. CALCUL DES GAINS

1. Le gain de chaque pari est déterminé par la multiplication de la cote gagnante sur 1 euro du pari par le montant de la mise, la cote gagnante sur 1 euro du pari étant déterminé par la division de la cagnotte de prix de cette catégorie par le montant des paris avec des variantes devinées correctement (c'est-à-dire plus vous misez, plus vous gagnez).
2. Les gains sont crédités dans un délai d'une heure après le dernier match du tirage TOTO-Football, mais au plus tard 12 heures après la fin du dernier match du totalisateur en cas de force majeure.

17.6. LOT DE PARIS

Le lot de paris est un ensemble de coupons. Le lot de paris a lieu quand plusieurs coupons sont pris dans un tirage à la fois.

La prise des lots de paris prend fin 10 minutes avant la fermeture du tirage.

COMMENT ENREGISTRER UN LOT DE PARIS

Pour enregistrer correctement un lot de paris, tous les coupons du lot doivent être régularisés d'après le format requis :
0.7 ;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X)
Les paramètres suivants sont indiqués dans cette ligne :
0.7 - le montant du coupon,
1, 2, 3, ... 14 - le numéro de série du match dans le tirage,
(1, 2, X) - une variante de l'issue du match sur laquelle vous pariez.

Chaque prochain coupon doit commencer à une nouvelle ligne : le montant de la mise, les issues sélectionnées et séparées par un point-virgule, et finir par une virgule.

EXEMPLE:

```
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-
(X);13-(1);14-(X), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-
(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-
(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(2);14-(X),
```

Vous pouvez préparer des coupons à l'avance dans n'importe quel éditeur de texte, puis les copier et les coller dans le champ d'entrée du lot TOTO-15. Ou vous pouvez immédiatement remplir ce champ de saisie.

Ensuite, cliquez sur le bouton « Placer un pari ». Après cela, le programme vérifiera l'exactitude des informations saisies et vous invitera à confirmer le pari. Si vous confirmez, votre lot de paris est pris au tirage !

Vous pouvez voir les paris acceptés dans Mon compte - Historique des paris - TOTO.

EXEMPLE

Dans le prochain tirage de TOTO, vous êtes sûr des résultats de seulement 9 matchs (supposons, victoire 1). Dans trois autres matchs, vous estimez deux issues possibles (1X), et vous n’êtes pas sûr des issues des deux derniers (votre choix est 1X2).

Si vous voulez avoir plus d’assurance, vous obtiendrez 72 variantes des issues prédicables dans un coupon, le montant total est de 50,4 € (le pari minimum est de 0,7 €).

IL EST POSSIBLE DE RÉDUIRE CONSIDÉRABLEMENT LE MONTANT SI VOUS REPARTEZ DES ISSUES PRÉDICABLES ENTRE UN PLUS GRAND NOMBRE DE COUPONS (LOT). EN MÊME TEMPS VOUS AVEZ TOUJOURS LES CHANCES À UN GROS LOT.

Pour ce faire, vous devez sélectionner les paris de telle sorte qu’avec toute combinaison des issues présupposées au moins un des paris joue, par exemple, sur au moins 13 résultats supposés. Dans ce cas, il suffit au total 11 paris et 7.70€. Sur la base de vos prévisions, un lot suivant a été créé :

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(X);14-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(X);14-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(2),

Le service « Lot de paris » est également profitable pour les participants du totalisateur qui forment leurs coupons à la base de leurs propres systèmes originaux.

18. POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ

22bet et ses employés s'engagent à collecter et à stocker vos données personnelles conformément aux normes internationales et aux réglementations applicables les plus strictes

afin de garantir leur sécurité et leur traitement correct.

Nous avons l'intention de vous tenir informé(e) de l'utilisation et de la conservation des informations que nous recueillons auprès de vous. Des modifications ont été apportées à la présente Politique de confidentialité pour garantir sa conformité avec le Règlement général sur la protection des données (RGPD).
La présente Politique de confidentialité décrit les méthodes de traitement des données utilisées par notre Société et les options dont vous disposez en ce qui concerne la manière dont nous traitons vos informations.
22bet a la ferme intention d'offrir des informations détaillées et précises sur l'utilisation des cookies pour permettre à chaque personne accédant à notre site Web de prendre une décision éclairée quant au stockage de ces fichiers sur son appareil.
Si vous avez des questions, des inquiétudes ou des suggestions quant aux données que nous collectons auprès de vous, ou des questions générales sur nos services, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse support-en@22bet.com.

Si l'utilisation des cookies sur l'une des pages de notre site Web vous préoccupe, n'hésitez pas à nous envoyer des informations détaillées à ce sujet à l'adressesupport-en@22bet.com.

18.1. CONFIDENTIALITÉ

22bet, en tant que société, s'engage à protéger les données qui lui sont confiées.
La présente Politique de confidentialité explique en détail comment nous collectons les données lorsque vous choisissez d'utiliser nos services, ainsi que la manière dont nous les utilisons par la suite.
La présente Politique de confidentialité sera convenue entre vous et 22bet (ci-après « Nous », « Notre » ou « Nos », le cas échéant). Veuillez noter qu'en utilisant notre site Web et ses services, vous agissez en tant que partie de la présente Politique de confidentialité.
Des modifications peuvent être apportées à la présente Politique de confidentialité de temps à autre. Vous pouvez vous tenir informé(e) de ces modifications en consultant nos sites Web et nos plateformes. Il est de votre responsabilité de vérifier notre Politique de confidentialité et de vous tenir informé(e) des dernières modifications.

18.2. CONSENTEMENT AU TRAITEMENT DE VOS DONNÉES PERSONNELLES

VOS DROITS EN TANT QUE PERSONNE CONCERNÉE
22bet ne commence à traiter vos données personnelles qu'après avoir reçu votre approbation expresse. Vous acceptez que cette approbation constitue votre consentement éclairé, explicite et librement donné (ci-après dénommé « Consentement ») au traitement de vos données personnelles conformément à la présente Politique de confidentialité.
Votre Consentement au traitement de vos données personnelles peut être accordé par vous-même ou par un représentant que vous aurez désigné de l'une des manières suivantes :

- Sous forme écrite, auquel cas votre consentement doit contenir les éléments suivants :

- le prénom, le nom et le patronyme (le cas échéant), l'adresse du domicile, le numéro du document utilisé pour identifier la personne concernée, ainsi que la date de délivrance du document et l'autorité qui l'a délivré
- dans le cas où le consentement est donné par un représentant, une procuration notariée ou un autre document confirmant l'autorité pertinente du représentant
- l'adresse postale de 22bet afin de recevoir le consentement accordé par la personne concernée
- les finalités pour lesquelles les données personnelles fournies seront traitées
- une liste complète des données personnelles pour lesquelles le consentement est donné
- le nom et l'adresse de la personne ou de l'entité juridique habilitée à traiter les données personnelles, pour lesquelles le consentement a été accordé, au nom de 22bet, dans le cas où le traitement lui est délégué
- une liste des actions concernant les données personnelles pour lesquelles le consentement est donné, ainsi qu'un aperçu des méthodes de traitement qui peuvent être utilisées pour les traiter
- la période de validité du consentement pendant laquelle les données peuvent être traitées, et la manière dont le consentement peut être retiré
- la signature de la personne qui donne son consentement ou de son représentant légal

- En effectuant des actions spécifiques qui expriment explicitement la volonté d'établir une relation légale avec 22bet, telles que l'inscription à 22bet et la création d'un compte, l'inscription aux services offerts ou l'exécution de transactions financières sur un compte précédemment créé. La réalisation de ces actions est une condition qui permet à la personne de parier sur le site Web de 22bet conformément aux Conditions générales, de placer des paris et de recevoir des gains par le biais du compte créé afin de se conformer aux règles établies par l'opérateur de jeux d'argent.

Votre consentement n'est pas nécessaire pour traiter vos données dans les situations suivantes :

- lorsque le traitement des données est nécessaire aux fins énoncées dans les accords internationaux ou dans la législation locale, pour l'accomplissement des obligations et des fonctions légales
- lorsque les données personnelles doivent être traitées dans le but de servir la justice ou d'exécuter une décision de justice officielle ou une autre décision d'un organe juridique compétent
- lorsque les données personnelles doivent être traitées dans le but de protéger les intérêts vitaux de la personne concernée, y compris, sans toutefois s'y limiter, sa santé et sa vie
- lorsque les données personnelles doivent être traitées dans le but d'exercer les droits et intérêts légitimes de la Société ou de tiers, pour autant que vos droits et libertés ne soient pas violés
- lorsque les données personnelles doivent être traitées dans le but d'obtenir des données statistiques spécifiques, ainsi qu'à d'autres fins de recherche. Dans ce cas, vos données personnelles seront anonymisées, sauf dans les cas où elles sont requises à des fins de marketing

- lorsque vous avez donné votre accord pour qu'un nombre illimité de personnes aient librement accès aux données personnelles traitées
- lorsque les données personnelles traitées font l'objet d'une divulgation obligatoire en vertu de la législation locale

La Société respecte pleinement les dispositions du Règlement général sur la protection des données (RGPD) concernant les procédures de retrait du consentement déjà accordé, d'obtention d'informations sur la disponibilité de vos données personnelles et de modification, de blocage ou d'effacement définitif de vos informations par 22bet.

18.3. POURQUOI NOUS COLLECTONS VOS INFORMATIONS

Les informations que nous collectons comprennent celles utilisées à des fins d'identification personnelle, telles que le prénom et le nom, la date de naissance, les informations relatives à la carte de crédit, l'adresse du domicile, l'adresse e-mail, le numéro de téléphone et d'autres détails qui peuvent être appropriés.

Des données personnelles peuvent vous être demandées lors de l'utilisation du site Web, de la création d'un compte ou de l'utilisation des services que nous proposons. Les données personnelles pouvant vous être demandées comprennent les informations suivantes :

- coordonnées, notamment votre adresse e-mail et votre numéro de téléphone
- informations relatives à la résidence (telles que l'adresse de votre domicile)
- informations de paiement
- historique des transactions
- préférences lors de l'utilisation du site Web
- avis sur les services utilisés

Nous collectons, traitons et stockons les informations sur nos serveurs conformément à la législation applicable.

Lorsque vous interagissez avec nos sites Web et utilisez nos services, votre journal d'activité unique est enregistré et comprend les informations suivantes :

- adresse IP
- temps passé à utiliser le site Web
- date d'accès
- pages spécifiques consultées
- préférences de langue
- rapports d'incidents logiciels
- type de navigateur utilisé

Ces informations sont collectées et analysées pour nous permettre d'offrir un meilleur service. Nous ne collectons jamais vos informations sans vous en informer au préalable.

18.4. COMMENT NOUS COLLECTONS ET TRAITONS LES INFORMATIONS

Nous pouvons collecter automatiquement certaines données, comme mentionné ci-dessus, et obtenir vos données personnelles lorsque vous choisissez de les fournir volontairement en interagissant avec le site Web de 22bet ou en utilisant d'autres services et communications.
Les données personnelles peuvent également être obtenues auprès d'autres prestataires de services et des listes de clients obtenues auprès de fournisseurs tiers, de manière strictement légale et en parfaite conformité avec toutes les lois et réglementations applicables.
Nous pouvons faire appel à des prestataires de services tiers pour l'assistance technique lors de vos transactions monétaires et la maintenance adéquate de votre compte.
Toutes les données personnelles obtenues d'une des manières susmentionnées auprès de prestataires de services, de fournisseurs de services tiers et de services de commerce électronique seront utilisées strictement dans le respect des dispositions énoncées dans la présente Politique de confidentialité.
Vos données personnelles seront divulguées à des tiers dans le strict respect de la présente Politique de confidentialité et de la législation applicable.

18.5. UTILISATION DES DONNÉES COLLECTÉES

Les données personnelles que vous fournissez sont destinées à nous aider à vous offrir un service d'assistance de haute qualité, à assurer votre sécurité tout au long de votre utilisation du site Web, à contrôler et à vérifier votre identité, à traiter correctement vos transactions et à faciliter votre participation aux promotions de tiers, ainsi qu'à toute une série d'autres fins liées à la fourniture de nos services de jeux.
Lorsque nous vous fournissons nos services, nous pouvons de ce fait partager vos données personnelles avec nos partenaires soigneusement sélectionnés (y compris toute autre partie ayant conclu un accord avec vous concernant le partage de vos données).

Nous pouvons également utiliser les données personnelles que vous nous avez fournies pour :

- envoyer des offres promotionnelles et des informations sur les produits et services proposés
- envoyer des offres promotionnelles et des informations sur les produits et services proposés par nos partenaires dans le but de vous offrir un plus large éventail de services et d'améliorer votre expérience client.

Nous pouvons parfois vous demander de nous fournir des informations par le biais d'enquêtes spéciales et lors de concours. Vous êtes libre de refuser de participer à ces événements et de ne pas divulguer de données personnelles.
Les informations que nous pouvons demander peuvent inclure des coordonnées (notamment votre nom, votre adresse e-mail et votre numéro de téléphone) et des informations géographiques (telles que votre adresse et votre code postal), ainsi que votre âge exact.
Il est entendu qu'en participant à des concours organisés par la Société et en acceptant des prix ou en réclamant vos gains, vous nous autorisez à utiliser votre nom à des fins promotionnelles sans avoir droit à une quelconque rémunération supplémentaire, sauf dans les cas où cette rémunération est exigée par la loi.
Si vous n'avez pas décidé si vous souhaitez recevoir des informations promotionnelles de notre part, vos données personnelles (telles que votre adresse e-mail et votre numéro de téléphone) peuvent continuer à être utilisées pour vous tenir informé(e) de nos produits et services, et pour vous informer de nos promotions et autres produits liés aux jeux (tels que les paris, le

backgammon, le poker en ligne et similaires), qui peuvent inclure des produits et services de tiers dont nous estimons qu'il est important de vous informer.

18.6. DIVULGATION DES INFORMATIONS

Vos données personnelles ne sont pas divulguées à d'autres sociétés, organisations et personnes non associées à 22bet.
Vos données personnelles peuvent être divulguées à d'autres sociétés, organisations et personnes non associées à 22bet, à condition que vous nous ayez donné votre accord pour le faire.
Vos données personnelles peuvent être divulguées si nous sommes tenus de le faire par la loi, ou si nous sommes convaincus que cela est essentiel pour :

- nous conformer aux exigences ou procédures légales concernant notre entreprise ou notre site Web, ou les services que nous fournissons, ou dans toute autre circonstance où nous sommes légalement tenus de le faire
- protéger nos droits ou nos biens
- protéger les autres clients utilisant nos produits ou services

Si nous avons des raisons de croire que quelqu'un a commis ou a l'intention de commettre un acte malhonnête et illégal, tel que :
- falsifier des jeux
- effectuer un paiement frauduleux (y compris utiliser des cartes volées)
- demander l'annulation et le remboursement d'un paiement
- réaliser des transactions interdites (dont le blanchiment d'argent),

la Société se réserve le droit de partager ces informations et vos données personnelles avec d'autres sites Web de jeu, les autorités chargées de l'application des lois, les sociétés de cartes de crédit et d'autres organismes de réglementation pertinents.
Vos données personnelles peuvent être transmises à des institutions appropriées dans le but de mener des recherches publiques et de prévenir la dépendance au jeu.

18.7. ACCÈS À VOS DONNÉES

Vous pouvez choisir de ne plus recevoir les messages promotionnels que nous envoyons de l'une des manières suivantes :

- en vous désabonnant dans les paramètres de votre compte, disponibles sur nos sites ou en passant par nos services
- en répondant à toute newsletter promotionnelle que nous vous avons envoyée
- en envoyant un e-mail à notre représentant du service clientèle via l'une des méthodes disponibles

En outre, vous pouvez nous contacter à tout moment si vous souhaitez :

- connaître les informations que nous collectons, traitons et stockons, et les sources auprès desquelles nous les avons obtenues
- confirmer l'exactitude des données personnelles fournies par vous ou obtenues par nous de toute autre manière
- mettre à jour les données personnelles collectées et actuellement stockées
- déposer une plainte concernant l'utilisation de vos données personnelles

Nous mettrons à jour les informations déjà stockées, à condition que vous puissiez prouver que ces changements sont raisonnables et nécessaires et que vous fournissiez une preuve suffisante de votre identité.
Pour clarifier les choses, aucune disposition de la présente Politique de confidentialité ne nous empêche de devoir partager vos données personnelles si nous sommes tenus de le faire par une demande formelle déposée par une autorité légale appropriée de votre pays.

18.8. COOKIES

INFORMATIONS STOCKÉES SUR VOTRE APPAREIL
Lorsque vous utilisez nos services, certaines informations sont stockées sur votre appareil avec votre consentement. Ces informations sont communément appelées « cookies », qui sont de petits fichiers texte stockant vos préférences. Les cookies sont toujours stockés sur votre appareil lors de l'utilisation de nos services quand vous visitez nos sites Web.
Nous utilisons également des cookies flash, qui sont similaires aux cookies de navigateur décrits ci-dessus et nous permettent de stocker des informations concernant vos visites sur nos différents sites Web.
Aucun de ces types de cookies ne peut être utilisé pour accéder à votre appareil ou à votre ordinateur ou pour utiliser les informations qui y sont stockées. Ces deux types de cookies sont utilisés uniquement à des fins de surveillance.
Ces méthodes sont également utilisées pour observer l'utilisation exacte que vous faites de nos services et déterminer quelles sont vos préférences. Les cookies sont utiles pour surveiller le trafic sur le site et améliorer les services fournis dans le but d'accroître votre intérêt à rester avec nous en tant que client(e). Les cookies flash et les cookies de navigateur nous servent également à nous assurer que seules des publicités pertinentes et précisément ciblées vous sont présentées.

COOKIES STRICTEMENT NÉCESSAIRES
« Cookies strictement nécessaires » est un terme utilisé pour les cookies qui sont indispensables pour que l'utilisateur puisse naviguer sur le site Web et utiliser toutes les fonctionnalités disponibles, y compris l'accès aux sections du site Web où les paiements peuvent être effectués. Ces cookies sont mis en place pour assurer le bon fonctionnement du site Web.

COOKIES D'INSCRIPTION
Ces cookies stockent les informations que vous saisissez lors de votre inscription et nous permettent de vous fournir des services de haute qualité. Ces données nous permettent de mieux comprendre ce dont vous avez besoin en tant que client(e) et de nous assurer que vous appréciez votre visite et nos services.

COOKIES DE SITE WEB
Ces cookies sont utilisés pour recueillir des informations sur la façon dont les visiteurs utilisent

les services que nous proposons. Il existe différents types de cookies correspondant chacun à un but spécifique :

- Cookies « de session ». Ces cookies sont stockés sur votre appareil pendant votre visite sur le site Web et permettent une navigation plus rapide. Leur utilisation nous permet d'offrir à nos clients inscrits des informations et des expériences plus pertinentes. Ces cookies expirent automatiquement à la fermeture de votre navigateur.
- Cookies « persistants » (y compris les cookies flash). Ces cookies restent sur votre ordinateur pendant une période déterminée.
- Cookies « analytiques ». Ces cookies sont utilisés pour compter le nombre de visiteurs qui accèdent au site Web et utilisent nos services, ce qui nous aide à améliorer votre expérience de navigation et vous permet de trouver ce que vous cherchez plus rapidement.

Vous avez toujours la possibilité d'accepter ou de refuser les cookies.
La plupart des navigateurs Web acceptent les cookies par défaut, mais si vous le souhaitez, vous pouvez toujours modifier les paramètres de votre navigateur pour avoir un contrôle total sur les cookies acceptés.
À l'aide de votre navigateur Web, vous pouvez supprimer, bloquer ou autoriser tous les cookies, bloquer les cookies de tiers, effacer tous les cookies lorsque vous fermez le navigateur, lancer des sessions en mode navigation privée pour surfer sur Internet sans stocker de données sur votre appareil, ou étendre les options disponibles dans votre navigateur en installant des modules complémentaires et des plug-ins.

Vous trouverez ci-dessous des liens vers des informations sur la gestion des cookies dans différents navigateurs :

- Gérer les cookies dans Internet Explorer
- Gérer les cookies dans Chrome
- Gérer les cookies dans Firefox
- Gérer les cookies dans Safari
- Gérer les cookies dans Opera

Pour plus d'informations, vous pouvez consulter le site www.aboutcookies.org (en anglais) où vous trouverez des instructions sur la gestion et la suppression des cookies.

Veuillez noter que nous ne sommes pas responsables du contenu des autres sites Web. De même, il est de notre devoir de vous informer que si vous désactivez les cookies, vous ne pourrez pas accéder à l'ensemble des fonctionnalités de 22bet.

COOKIES FLASH
Flash Player vous permet de gérer vos préférences : les paramètres peuvent être modifiés pour empêcher l'utilisation des cookies flash.
Veuillez noter que si vous refusez les cookies, vous ne pourrez pas utiliser certaines fonctionnalités et certains services autrement disponibles. Par exemple, vous ne pourrez pas choisir la langue de l'interface.

18.9. CONSENTEMENT AU PARTAGE DES INFORMATIONS AVEC DES FOURNISSEURS DE SERVICES ÉLECTRONIQUES

Pour pouvoir jouer à des jeux impliquant de l'argent réel sur notre site Web, vous devrez transférer de l'argent sur votre compte joueur. Vous devrez également être en mesure de retirer des fonds de votre compte. Pour faciliter ces processus, nous pouvons recourir à des systèmes de paiement électronique tiers.
En acceptant la présente Politique de confidentialité, vous donnez également votre accord pour que vos données personnelles soient transférées à des tiers, cela étant nécessaire pour le bon déroulement de vos transactions, y compris en dehors de votre pays dans certains cas. Nous avons mis en place des mesures pour assurer la sécurité lorsque des systèmes tiers sont utilisés pour traiter les paiements.

18.10. CONSENTEMENT AUX CONTRÔLES DE SÉCURITÉ

Notre Société se réserve le droit d'effectuer des contrôles de sécurité à sa discrétion, dans le but de vérifier les données personnelles que vous avez fournies lors de votre inscription, de vérifier les transactions financières et de s'assurer de la bonne utilisation des services fournis. Cela peut être fait pour s'assurer qu'il n'y a aucune violation de toute loi applicable ou de nos Conditions générales.

En continuant à utiliser nos services et en acceptant ainsi nos Conditions générales dans leur intégralité, vous nous autorisez à utiliser et à divulguer vos données personnelles à des tiers dans le but d'effectuer ces contrôles de sécurité à notre discrétion, ce qui peut impliquer le transfert de vos informations en dehors de votre pays. Les contrôles de sécurité peuvent inclure (sans toutefois s'y limiter) la demande de rapports de crédit et la vérification des informations fournies par rapport aux bases de données de tiers disponibles.

18.11. SÉCURITÉ

Consciente de l'importance d'offrir une sécurité totale à nos utilisateurs, notre Société s'engage à employer toutes les méthodes disponibles pour assurer la confidentialité de vos données et l'accessibilité de toute information nécessaire. Toutes les données personnelles obtenues de votre part sont cryptées et stockées dans une base de données protégée par un mot de passe et un logiciel pare-feu régulièrement mis à jour. Nos services reposent sur la version 3 du protocole de cryptage SSL de 128 bits.

Nous faisons également tout notre possible pour nous assurer que des mesures de sécurité adéquates sont prises par nos sociétés affiliées, succursales, agents, fournisseurs, etc. Toutefois, vous devez savoir que l'envoi d'informations sur Internet n'est, par définition, jamais totalement sûr et que, par conséquent, nous ne pouvons pas garantir la sécurité de vos données lors de leur transfert.

Par conséquent, veuillez noter que VOUS ENVOYEZ LES DONNÉES À VOS PROPRES RISQUES. Une fois vos données reçues, les procédures et méthodes appropriées mises en place par 22bet garantissent leur sécurité.

18.12. PROTECTION DES MINEURS

Nos services ne sont pas destinés aux mineurs (personnes âgées de moins de 18 ans ou de l'âge légal dans leur juridiction) et ne doivent donc pas être utilisés par eux.

Toute personne s'inscrivant sur notre site et utilisant nos services confirme, expressément ou par l'utilisation de nos services, qu'elle a au moins 18 ans ou l'âge légal dans sa juridiction. Conformément à nos politiques, des contrôles de sécurité sont effectués afin de découvrir toute tentative d'utilisation de nos services par des mineurs. En cas de tentatives par des mineurs de soumettre des données personnelles et de commencer à utiliser nos services, nous prendrons toutes les mesures nécessaires pour supprimer ces informations de nos dossiers.

18.13. TRANSFERTS INTERNATIONAUX DE DONNÉES

Nous vous informons que les données personnelles que nous recueillons auprès de vous peuvent être stockées et traitées dans n'importe quel pays, en fonction du lieu où les services de jeux sont fournis par nos sociétés affiliées, fournisseurs, partenaires ou agents.
En utilisant nos services, vous consentez à ce que les informations que vous fournissez soient transférées en dehors de votre pays, y compris dans des pays dont la législation sur la protection de la vie privée peut ne pas être considérée comme adéquate.
Toutefois, nous faisons tout notre possible pour nous assurer que nos sociétés affiliées, agents, partenaires et fournisseurs respectent les normes internationales en matière de confidentialité et adhèrent à la présente Politique de confidentialité.

18.14. RELATIONS AVEC LES TIERS

Lorsque vous fournissez vos informations à un site Web tiers affilié à nos services, ou lorsque vos données personnelles sont traitées et gérées par un tiers adhérant à notre programme d'affiliation ou autre, nous ne sommes pas en mesure d'assurer la protection de ces informations, car les sites Web de ces parties ne nous appartiennent pas et ne sont pas gérés par nous.
Veuillez faire preuve de prudence lorsque vous fournissez vos données personnelles à des tiers et ayez conscience que l'utilisation de ces informations sera régie par les politiques applicables de ces parties.

18.15. CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ

Notre Société ne peut être tenue responsable de tout événement échappant à notre contrôle direct. Nous ne serons pas tenus responsables de tout dommage, direct ou indirect, résultant de l'utilisation illicite ou du vol de vos données personnelles.
Les technologies modernes étant par nature complexes et en constante évolution, nous mettons tout en œuvre pour garantir un fonctionnement sans erreur et sans heurt ainsi que la confidentialité de vos informations lorsque nous vous redirigeons vers d'autres sites Web. Toutefois, nous ne sommes pas en mesure de fournir des garanties concernant les sites Web échappant à notre contrôle et non couverts par la présente Politique de confidentialité.
Lorsque vous visitez de tels sites Web, veuillez noter que les opérateurs de ces sites Web peuvent également collecter vos données personnelles, les utiliser et les traiter conformément à leurs politiques de confidentialité, qui peuvent être différentes de la nôtre. Veillez à vous familiariser avec ces politiques avant de consentir à la collecte et à l'utilisation de vos données personnelles.
Nous ne sommes pas non plus en mesure de garantir la sécurité de vos données personnelles

lors de leur transmission par les différents canaux de communication, même si nous mettons tout en œuvre pour assurer un traitement et une transmission sécurisés. Veuillez noter que VOUS ENVOYEZ LES DONNÉES À VOS PROPRES RISQUES.

18.16. CONSENTEMENT À LA POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ

En utilisant nos services, vous déclarez expressément et librement votre accord avec notre Politique de confidentialité et nous accordez le droit de collecter, traiter et stocker vos données personnelles.
La présente Politique de confidentialité doit être lue conjointement avec nos Conditions générales, ainsi qu'avec toutes les Conditions générales publiées sur nos autres plateformes et sites Web.
Des modifications peuvent être apportées à la présente Politique de confidentialité de temps à autre, et vous pouvez vous tenir informé(e) en consultant régulièrement nos Conditions. En continuant à utiliser nos services après de telles modifications, vous acceptez la nouvelle Politique de confidentialité dans son intégralité.
Il s'agit de la Politique de confidentialité intégrale et exclusive de 22bet.com, en vigueur à compter du 01/01/2020 et remplaçant toute version antérieure. Il est de votre responsabilité de vérifier nos Conditions et de vous tenir informé(e) des dernières modifications.

18.17. LUTTE CONTRE LE BLANCHIMENT D'ARGENT ET LE FINANCEMENT DU TERRORISME

La société de paris 22bet a mis en place des mesures pour prévenir et combattre le blanchiment d'argent et le terrorisme international (la politique AML). La Société applique une politique de tolérance zéro à l'égard de toute activité illégale. Afin de remplir ses obligations en vertu de la politique AML, la Société s'engage à informer toutes les autorités compétentes s'il existe une raison de soupçonner que les fonds déposés par un utilisateur à un moment quelconque sont liés, directement ou non, à des activités illégales, y compris, sans toutefois s'y limiter, au terrorisme. La société s'engage à bloquer ces fonds et à prendre les mesures appropriées énoncées dans la politique AML.

Le blanchiment d'argent signifie :
- la tentative de dissimuler ou la dissimulation effective d'informations concernant la propriété, la source, l'emplacement, le mouvement ou la disposition de tout bien qui a été obtenu à un moment quelconque dans le cadre d'une activité illégale
- le fait de déplacer, de convertir ou d'effectuer d'autres actions similaires avec des biens obtenus à la suite d'activités illégales pour dissimuler le fait qu'ils ont été obtenus illégalement
- l'assistance à toute personne impliquée dans l'une des activités susmentionnées dans le but d'éviter des conséquences juridiques

De nombreux pays se sont engagés à lutter contre le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme en empêchant l'infiltration dans leur économie de capitaux obtenus de manière illicite.

La Société s'appuie sur des lois et règlements internes, ainsi que sur une série de mesures visant à fournir toute l'assistance nécessaire aux organisations internationales qui luttent contre le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme dans le monde.

En créant un compte, vous acceptez les obligations suivantes :
- vous conformer à toutes les lois et réglementations relatives à la lutte contre le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme, y compris, sans toutefois s'y limiter, la politique AML
- nous communiquer toute information en votre possession ou tout soupçon sur le fait que les fonds déposés auraient été reçus de sources illégales ou à la suite d'une activité illégale telle que définie par les organisations internationales compétentes ou les lois applicables
- nous fournir toute information raisonnablement requise en cas de soupçon d'obtention illégale de fonds

La Société a le droit d'effectuer les activités suivantes concernant vos informations :
- collecter et stocker les informations d'identification de l'utilisateur, ainsi que les rapports sur toute modification apportée à ces informations
- surveiller les comptes des utilisateurs pour toute activité qui semble suspecte, ainsi que pour des transactions spécifiques
- interdire le compte de tout utilisateur soupçonné d'être impliqué dans le blanchiment d'argent ou toute autre activité criminelle. Conformément à la législation interne, la Société n'a pas l'obligation d'informer ledit utilisateur du fait que son compte a été interdit et que l'information a été transmise aux autorités compétentes

La Société adhère à des procédures internes spécifiques en matière de lutte contre le blanchiment d'argent afin de procéder à la vérification de l'identité, tant initiale que continue, en fonction du niveau de risque évalué individuellement pour chaque utilisateur. Par conséquent, la société prendra les mesures suivantes :
- demander le minimum d'informations nécessaires à la confirmation de l'identité, telles que le nom complet, la date de naissance, l'adresse enregistrée ou de résidence, et les sources financières utilisées pour effectuer des dépôts
- enregistrer et conserver toutes les données collectées et votre preuve d'identification, ainsi que les enregistrements des méthodes de vérification utilisées
- comparer vos données personnelles à celles des personnes soupçonnées d'activités terroristes, telles que fournies par les autorités compétentes

Dans le but de confirmer l'authenticité des données demandées et obtenues auprès des utilisateurs, la Société peut demander des documents supplémentaires, par exemple :
- un passeport ou une carte d'identité, ou tout autre document de valeur égale contenant les informations suivantes : nom, date de naissance et photo du titulaire du document délivré par une autorité compétente
- une facture de services publics (datant de moins de 3 mois) ou tout autre document permettant de confirmer l'adresse de l'utilisateur

Des informations supplémentaires peuvent être demandées par la Société si elle le juge nécessaire, y compris des copies notariées de documents.

18.18. STOCKAGE DES DONNÉES

Comme indiqué dans nos Conditions d'utilisation, le La société et vous pouvez décider de fermer votre compte joueur à tout moment. Suite à la fermeture de votre compte, nous conserverons vos informations personnelles aussi longtemps que requis par la loi. Ces données ne peuvent être utilisées que si les autorités compétentes en font la demande dans le cadre

d'enquêtes concernant des documents financiers et fiscaux, des fraudes, des opérations de blanchiment de capitaux ou des enquêtes sur toute autre activité illégale.

Veuillez noter qu'en raison de la réglementation anti-blanchiment de l'argent dans les pays de l'Union européenne autorisant les jeux d'argent, nous sommes obligés de conserver les informations personnelles des joueurs soumises lors de l'inscription et toutes les données transmises pendant la période opérationnelle d'un compte joueur pour un minimum de cinq ans à partir de la dernière transaction du joueur ou la fermeture du compte. Par conséquent, nous ne pourrons pas accepter d'effacer les données personnelles avant l'expiration de ce délai.

19. KYC ET VÉRIFICATION

1. Tous les joueurs doivent avoir l'âge légal (plus de 18 ans)
2. Liste des documents dont les joueurs ont besoin pour passer le processus de vérification :
* photo d'un document d'identité
* photo ou capture d'écran du système de paiement
* photo ou capture d'écran d'un document confirmant l'adresse de résidence actuelle (datant de moins de 3 mois)
3. Dans certains cas, nous avons besoin d'un justificatif supplémentaire, par exemple une preuve de fonds suffisants (pour s'assurer que les joueurs utilisent leurs propres fonds lorsqu'ils jouent sur notre site)
4. Nous pouvons demander les documents mentionnés ci-dessus lorsqu'un joueur atteint un dépôt/retrait d'une certaine somme et si nous suspectons que le joueur est impliqué dans une activité frauduleuse.
5. Nous vérifions également les paris du joueur, pour contrôler les éventuelles violations des règles. Si nous avons un doute quant à la légalité des gains crédités, nous contactons le fournisseur et vérifions les paris en question avec lui.
6. Critères de vérification des documents d'identité - informations qui doivent être indiquées sur la pièce d'identité : nom, photo, date de naissance, nationalité. Ces informations doivent correspondre entièrement aux données fournies dans le profil du joueur, et le document doit être valide.
7. Pour empêcher la possible utilisation mensongère/frauduleuse du processus de vérification d'identité.
8. Nous vérifions les documents afin de rechercher une éventuelle preuve de modification ; si nécessaire, nous demandons un selfie avec la pièce d'identité afin de nous assurer que le document appartient bien à la personne qui est inscrite sur le site Web.
Si nous avons de gros doutes ou ne sommes pas sûrs que le document est valide, nous contactons le service anti-fraude par e-mail.

9. Les joueurs doivent télécharger les documents dans l'onglet « Documents » de leur compte.

10. Liste des documents requis :
* photo d'un document d'identité
* photo ou capture d'écran du système de paiement
* photo ou capture d'écran d'un document confirmant l'adresse de résidence actuelle (datant de moins de 3 mois)

11. Documents supplémentaires :
* selfie avec un document d'identité

* preuve de revenus
* preuve de fonds suffisants

12. Critères de vérification des documents :
* Photo d'un document d'identité : toutes les données (nom, date de naissance, nationalité) doivent correspondre aux données fournies dans les informations du joueur ; le document doit être valide et accompagné d'une photo.
* Photo ou capture d'écran du système de paiement : toutes les données doivent entièrement correspondre aux données indiquées dans les créances des systèmes de paiement. Les copies scannées ne sont pas acceptées comme confirmation.

13. Une photo ou une capture d'écran d'un document confirmant l'adresse de résidence actuelle : les données (nom, adresse de résidence + date d'émission du document) doivent correspondre aux données fournies dans les informations du joueur. Pour confirmer l'adresse, nous acceptons une facture de services publics / un relevé bancaire / un justificatif de paiement pour des services de téléphonie mobile ; nous acceptons la photo du passeport utilisée lors de l'inscription pour les joueurs des pays de la CEI. Le document doit dater de moins de 90 jours (3 mois).

14. Selfies avec un document d'identité : les mains du joueur doivent être visibles, un contrôle approfondi sera effectué pour rechercher toute modification éventuelle ou tout recours à photoshop. Il est par ailleurs possible que nous demandions un document d'identité + une feuille de papier sur laquelle sont écrits le nom du casino et la date du jour. Dans ce cas, il est préférable que l'inscription ne soit pas faite sur une feuille de papier blanc mais, par exemple, sur du papier quadrillé.
Preuve de revenus : un document confirmant la situation financière du joueur.
* Preuve de fonds : un document confirmant que des fonds ont bien été reçus par le système de paiement.

20. JEU RESPONSABLE

Notre équipe de professionnels de classe mondiale a travaillé dur pour concevoir 22BET et en faire un endroit fiable et sûr où vous pouvez toujours vous amuser et vous divertir. Cependant, jouer dans un casino peut parfois se transformer en une expérience plutôt désagréable, et ce au lieu d'apporter de la joie dans votre vie. Pour éviter que cela ne se produise et vous aider à ne pas tomber dans la dépendance au jeu et les problèmes qui y sont liés, nous souhaitons prendre un peu de temps pour vous fournir quelques conseils dans ce domaine.

QUOI FAIRE :

Si vous savez dès le départ que vous allez faire face à certains problèmes de jeu, ou si vous craignez de ne pas pouvoir trouver le juste milieu entre le montant que vous voulez jouer et le montant que vous pouvez effectivement vous permettre de jouer, alors il est peut-être préférable de vous exclure vous-même et de ne pas jouer dans notre casino. Vous pouvez activer cette mesure préventive en contactant notre sympathique équipe du Service client via le chat en direct. En cas d'inquiétude concernant une personne qui vous est chère et qui a du mal à se contrôler quand elle joue, veuillez contacter notre sympathique équipe du Service client et nous essaierons de résoudre le problème. L'équipe du Service client est disponible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 et 365 jours par an ; vous pouvez la contacter via le chat en direct.

Si vous pouvez garder une trace du temps que vous passez et de l'argent que vous dépensez chaque jour, c'est parfait. Si ce n'est pas le cas, ce serait une bonne idée de demander l'aide de

professionnels pour gérer les problèmes auxquels les joueurs compulsifs peuvent être confrontés.

1. **Auto-évaluation**

Nous vous encourageons à procéder à une auto-évaluation honnête. Veuillez répondre aux questions suivantes. Si vous répondez « oui » à toutes ou à la majorité des questions, il est possible que vous ayez un problème de jeu compulsif :
1. Est-ce difficile pour vous de contrôler le montant que vous dépensez pour le jeu ?
2. Empruntez-vous de l'argent ou volez-vous afin de pouvoir jouer ?
3. Avez-vous remarqué que vous passez moins de temps avec votre famille et vos amis afin de vous garder du temps pour jouer ?
4. Réagissez-vous vivement à l'opinion des autres concernant vos activités liées aux jeux d'argent en ligne ?
5. Avez-vous perdu tout intérêt pour vos loisirs ou autres activités récréatives habituelles ?
6. Vous sentez-vous déprimé(e), voire suicidaire, à cause de vos pertes aux jeux d'argent ?
7. Avez-vous déjà menti pour couvrir la somme d'argent que vous avez dépensée ou le temps que vous avez passé à jouer ?

Il n'est jamais trop tard pour admettre que vous souffrez de dépendance et pour demander de l'aide. Nous portons un grand intérêt à nos Clients et ne souhaitons en aucun cas encourager le développement de cette dépendance. Veuillez lire les informations suivantes, qui peuvent vous aider à réduire le risque de développer ou à combattre une dépendance au jeu :
1. Ne considérez pas les jeux d'argent comme votre source de revenus.
2. Fixez-vous des limites de temps de jeu et d'argent à dépenser. Ne dépassez pas ces limites. N'hésitez pas à contacter notre équipe du Service client afin de fixer des limites sur votre compte.
3. Pariez uniquement de l'argent que vous pouvez vous permettre de perdre sans que cela ne pose de problèmes pour couvrir vos dépenses au quotidien.
4. Évitez de vouloir rattraper vos pertes.

Veuillez ne pas jouer si :
1. Vous êtes sous l'influence d'alcool ou de toute autre substance.
2. Vous êtes déprimé(e).

Nous vous proposons toute une gamme d'options d'auto-limitation et d'auto-exclusion. Dès lors qu'ils commencent à s'inquiéter de devenir progressivement dépendants au jeu, nous encourageons les Clients à contacter le Service client afin de :
1. fixer un montant limite qu'ils peuvent parier au total sur une certaine période (un jour, une semaine, un mois, 6 mois, un an) ;
2. fixer un montant limite qu'ils peuvent perdre au total sur une certaine période ;
3. fixer un temps limite qu'ils peuvent passer à placer des paris sur une certaine période ;
4. s'exclure eux-mêmes du jeu, pour une certaine période ou définitivement.

1. **Auto-exclusion et auto-limitation**

Vous pouvez contacter notre équipe du Service client via le chat en direct pour nous informer de votre décision d'arrêter de jouer sur le site Web pendant une certaine période. Nous prendrons toutes les mesures nécessaires pour bloquer votre accès à votre compte utilisateur et s'assurer que vous ne recevez aucun document promotionnel.

22BET garantit que les personnes qui se sont auto-exclues ou qui ont été exclues involontairement ne reçoivent pas de courriers ciblés, de promotions par télémarketing, de documents du club de joueurs ou tout autre support promotionnel concernant les activités de jeu sur son site Web.

Nous ferons tout notre possible pour vous empêcher de créer de nouveaux comptes et pour bloquer les nouveaux. Votre compte sera automatiquement débloqué une fois que la période sélectionnée sera écoulée. Pour activer cette option, veuillez nous contacter à l'adresse block@22bet.com. Pendant la période d'auto-exclusion, vous ne devez pas tenter d'ouvrir un nouveau compte et vous devez accepter le fait que la Société n'aura aucune responsabilité financière et ne pourra être autrement tenue responsable si vous continuez à jouer en utilisant un nouveau compte avec le Service sous un nom différent ou avec une adresse différente.

1. **Demander de l'aide**

Si vous vous sentez incapable de faire face à la dépendance au jeu, nous vous recommandons de vous rendre sur les sites Web suivants ; vous y trouverez de nombreuses informations utiles concernant la prévention contre la dépendance au jeu et le soutien apporté aux personnes qui ont des problèmes de dépendance au jeu :

https://fma-curacao.com/

http://www.gamblersanonymous.org/ga/

www.gamblingtherapy.org

https://www.gamcare.org.uk/

https://www.begambleaware.org/

https://gamingcontrol.spin-cdn.com/media/pdf_files/20191108_eng_self_exclusion_formulier_final_sep_2019.pdf

PROTECTION DES MINEURS :

22BET accepte uniquement les joueurs âgés de plus de 18 ans et utilise toutes les méthodes disponibles pour stopper toute tentative d'inscription et de jeu par des mineurs sur notre site Web. 22BET se réserve le droit de demander une confirmation d'identité ; si le joueur a moins de 18 ans, l'accès au site Web sera immédiatement refusé.
Toutefois, nous reconnaissons qu'en raison de la disponibilité généralisée et de la nature d'Internet, des mineurs peuvent quand même avoir la possibilité de s'inscrire et de jouer. C'est pourquoi nous recommandons fortement aux parents de coopérer afin de protéger leurs enfants contre tout accès libre à des sites de jeu. Nous garantissons que nos publicités ainsi que nos supports marketing et de parrainage ne contiennent aucune information destinée à attirer des mineurs sur le site.

21. RESTRICTIONS NETENT

Restriction absolue
NetEnt interdira la fourniture des jeux de casino NetEnt à toute entité opérant dans l'une quelconque des juridictions listées ci-dessous (peu importe si les jeux de casino NetEnt sont

fournis ou non par l'entité dans la juridiction en question) sans les licences appropriées.
Belgique, Bulgarie, Colombie, Croatie, République tchèque, Danemark, Estonie, France, Italie, Lettonie, Lituanie, Mexique, Portugal, Roumanie, Espagne, Suède, Suisse, Royaume-Uni, États-Unis d'Amérique.
Territoires sur liste noire
Tous les jeux de casino NetEnt peuvent ne pas être proposés dans les territoires suivants :
Afghanistan, Albanie, Algérie, Angola, Australie, Bahamas, Botswana, Belgique, Bulgarie, Colombie, Croatie, République tchèque, Danemark, Estonie, Équateur, Éthiopie, France, Ghana, Guyana, Hong Kong, Italie, Iran, Irak, Israël, Koweït, Lettonie, Lituanie, Mexique, Namibie, Nicaragua, Corée du Nord, Pakistan, Panama, Philippines, Portugal, Roumanie, Singapour, Espagne, Suède, Suisse, Soudan, Syrie, Taïwan, Trinité-et-Tobago, Tunisie, Ouganda, Royaume-Uni, États-Unis d'Amérique, Yémen, Zimbabwe.
Territoires sur liste noire pour les jeux de marque
Les jeux de marque NetEnt suivants sont soumis à des restrictions supplémentaires, en plus des territoires sur liste noire mentionnés ci-dessus :
3.1 En plus des juridictions mentionnées au paragraphe 2, la machine à sous vidéo Planet of the Apes ne doit pas être proposée dans les territoires suivants :
Azerbaïdjan, Chine, Inde, Malaisie, Qatar, Russie, Thaïlande, Turquie, Ukraine.
3.2 En plus des juridictions mentionnées au paragraphe 2, la machine à sous vidéo Vikings ne doit pas être proposée dans les juridictions suivantes :
Azerbaïdjan, Cambodge, Canada, Chine, France, Inde, Indonésie, Laos, Malaisie, Birmanie, Papouasie-Nouvelle-Guinée, Qatar, Russie, Corée du Sud, Thaïlande, Turquie, Ukraine, États-Unis d'Amérique.
3.3 En plus des juridictions mentionnées au paragraphe 2, la machine à sous vidéo Narcos ne doit pas être proposée dans les territoires suivants :
Indonésie, Corée du Sud.
3.4 En plus des juridictions mentionnées au paragraphe 2, la machine à sous vidéo Street Fighter ne doit pas être proposée dans les territoires suivants :
Anguilla, Antigua-et-Barbuda, Argentine, Aruba, Barbade, Bahamas, Bélize, Bermudes, Bolivie, Bonaire, Brésil, Îles Vierges britanniques, Canada, Îles Caïmans, Chine, Chili, Île Clipperton, Colombie, Costa Rica, Cuba, Curaçao, Dominique, République dominicaine, Salvador, Groenland, Grenade, Guadeloupe, Guatemala, Guyana, Haïti, Honduras, Jamaïque, Japon, Martinique, Mexique, Montserrat, Île de la Navasse, Paraguay, Pérou, Porto Rico, Saba, Saint-Barthélémy, Saint-Eustache, Saint-Christophe-et-Niévès, Sainte-Lucie, Pays de Saint-Martin, Saint-Martin, Saint-Pierre-et-Miquelon, Saint-Vincent-et-les-Grenadines, Suriname, Îles Turques-et-Caïques, États-Unis d'Amérique, Uruguay, Îles Vierges des États-Unis, Venezuela.
3.5 En plus des juridictions mentionnées au paragraphe 2, la machine à sous vidéo Fashion TV ne doit pas être proposée dans les territoires suivants :
Cuba, Jordanie, Turquie, Arabie saoudite.
4. Il est uniquement possible de jouer à Universal Monsters (Frankenstein, The Bride of Frankenstein, Dracula, The Mummy, The Wolf Man, Creature from the Black Lagoon et The Invisible Man) dans les territoires suivants :
Andorre, Arménie, Azerbaïdjan, Biélorussie, Bosnie-Herzégovine, Géorgie, Islande, Liechtenstein, Moldavie, Monaco, Monténégro, Norvège, Russie, Saint-Marin, Serbie, Suisse, Ukraine, Croatie, Macédoine du Nord, Turquie, Autriche, Bulgarie, Chypre, République tchèque, Finlande, France, Allemagne, Grèce, Hongrie, Irlande, Lettonie, Lituanie, Luxembourg, Malte, Pays-Bas, Pérou, Pologne, Slovaquie, Slovénie et Suède.