

Règlement des paris sportifs

version : 15-03-2022

Le Présent Règlement définit les règles des jeux et paris Sportifs proposés sur le site internet de ZEBET ci-après «L'OPERATEUR ou ZEBET».

En cas de doute lors de traduction dans des langues différentes de ce règlement, la version française fera office de référence.

La participation au jeu entraîne l'adhésion au présent règlement de la part du joueur.

I - Règlement des Paris Simples, Multiples et en direct

1. Définition d'un pari

Un pari est le placement d'une mise sur la réalisation d'un résultat dans le cadre d'un événement sportif.

Si le résultat sur lequel a été placée la mise intervient au cours dudit événement sportif, les gains sont calculés en multipliant la mise par la cote fixe proposée au parieur lors du placement de sa mise.

Si le résultat n'intervient pas, le pari est considéré comme perdant et aucun gain n'y est associé.

Un pari ne peut être modifié ou annuler une fois enregistré.

Le joueur convient, en plaçant un pari, que :

- Il n'a pas été informé du résultat des événements impliqués dans ses paris lorsque le pari a été placé
- Le pari n'est pas concerné par un événement dans lequel le joueur a une part active, à quelque titre que ce soit
- Le pari n'est pas concerné par un événement pour lequel le joueur est présent sur le lieu de déroulement de l'événement
- Il ne profite pas d'une erreur manifeste de cote
- Il ne profite pas, ou n'essaye pas de profiter, d'une quelconque faille technique de la plateforme de jeu

Si le joueur ne respecte pas ces conditions, le pari du joueur se verra annulé et pourra voir son compte clôturé ou limité.

1.1 Pari simple

Un pari simple est un pari portant sur un seul résultat.

1.2 Pari multiple

Un pari multiple est un pari portant sur une combinaison de plusieurs résultats.

Pour un pari combiné il n'y a aucun droit à l'erreur (tous les choix du combiné doivent être gagnants).

Pour un pari système, il existe plusieurs formules de jeu qui sont présentées dans le tableau ci-dessous.

Il s'agit d'un pari où le joueur, via ses sélections, crée plusieurs combinaisons de paris.

Chaque combinaison est indépendante et sera gagnante si les sélections du joueur composant chaque combinaison sont gagnantes:

Formule de jeu	Pronostics exacts pour gagner	Nombre de pronostics	Nombre de Combinaisons	Mise totale (sur la base d'une mise unitaire de 1€)
"2 / 3"	2	3	3	3,00
"2 / 4"	2	4	6	6,00
"2 / 5"	2	5	10	10,00
"2 / 6"	2	6	15	15,00
"3 / 4"	3	4	4	4,00
"3 / 5"	3	5	10	10,00
"3 / 6"	3	6	20	20,00
"4 / 6"	4	6	15	15,00
"4 / 5"	4	5	5	5,00
"5 / 6"	5	6	6	6,00

Pour chaque pari système, le montant des gains dépend du nombre de paris corrects. En aucun cas, le joueur ne peut prétendre toucher le gain estimé maximum présenté sur le coupon si son pari système comporte des sélections perdantes.

Le gain d'un pari système est le cumul des gains de chaque combinaison gagnante le composant, ces gains étant égaux à la cote globale de la combinaison multipliée par la mise unitaire de chaque combinaison.

Exemple 1:

Vous sélectionnez 3 matchs pour lesquels vous misez sur les victoires de Federer, Nadal et Djokovic dans un pari système 2/3.

Cela signifie que vous jouez toutes les combinaisons à deux sélections existantes avec ces 3 joueurs.

Dans le pari système 2/3, les 3 combinaisons seront donc les suivantes:

Combinaison A : Victoire Federer (1.3), Victoire Nadal (1.4)

Combinaison B : Victoire Federer (1.3), Victoire Djokovic (1.5)

Combinaison C : Victoire Nadal (1.4), Victoire Djokovic (1.50)

Dans le cas d'une mise par combinaison de 5€, votre pari système coutera donc 15€.

En cas de victoire de vos trois sélections, vous gagnerez :

Combinaison A : Victoire Federer, Victoire Nadal = $5 \times 1.3 \times 1.4 = 9.1\text{€}$

Combinaison B : Victoire Federer, Victoire Djokovic = $5 \times 1.3 \times 1.5 = 9.75\text{€}$

Combinaison C : Victoire Nadal , Victoire Djokovic = $5 \times 1.4 \times 1.5 = 10.5\text{€}$

Soit un total de 29.35€

Exemple 2:

Vous sélectionnez 3 matchs pour lesquels vous misez sur les victoires de Federer, Nadal et Djokovic dans un pari système 2/3.

Cela signifie que vous jouez toutes les combinaisons à deux sélections existantes avec ces 3 joueurs.

Dans le pari système 2/3, les 3 combinaisons seront donc les suivantes:

Combinaison A : Victoire Federer (1.3), Victoire Nadal (1.4)

Combinaison B : Victoire Federer (1.3), Victoire Djokovic (1.5)

Combinaison C : Victoire Nadal (1.4), Victoire Djokovic (1.50)

Dans le cas d'une mise par combinaison de 5€, votre pari système coutera donc 15€.

En cas de victoire de Federer et Nadal mais de défaite de Djokovic, vous gagnerez :

Combinaison A : Victoire Federer, Victoire Nadal = $5 \times 1.3 \times 1.4 = 9.1\text{€}$

Combinaison B : Victoire Federer, Victoire Djokovic = combinaison perdante

Combinaison C : Victoire Nadal , Victoire Djokovic = combinaison perdante

Soit un total de 9.1€

1.3 Pari en direct

Les paris en direct sont proposés pendant le déroulement d'un évènement sportif.

Les cotes sont actualisées en permanence en fonction de l'évolution de chaque évènement. Sauf mention contraire, les règles générales de nos paris à cotes fixes s'appliquent aux paris en direct.

Les paris en direct sont valides dès lors que leur résultat est officiellement établi.

Les paris dont le résultat n'a pas été officiellement établi au moment du retrait ou du forfait d'un acteur seront considérés comme nuls.

Les paris en direct comporte la mention "live" dans l'historique des paris du joueur. Les paris ne comportant pas cette mention sont des paris pré matchs.

L'OPERATEUR est seul juge des événements qu'il propose aux paris en direct.

En aucun cas, l'absence d'un événement ouvert aux paris en direct ou le retrait d'un événement, avant ou pendant le déroulé de la rencontre, ne pourra être reproché à l'OPERATEUR.

Toute prise de pari pré match effectuée par un joueur sur un match déjà commencé sera annulée.

2. Types de paris génériques

2.1 Pari " 1-2 ", Qui va gagner le match ?

Un pari " 1-2 " est un pari à 2 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, excluant la possibilité d'un match nul.

2.2 Pari " 1-N-2 ", Qui va gagner le match ?

Un pari " 1-N-2 " est un pari à 3 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, incluant la possibilité d'un match nul.

2.3 Pari " Score exact "

Un pari " Score exact " porte sur l'occurrence d'un score précis dans le cadre d'un événement ou d'une période d'un événement.

Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie de scores, pouvant comporter une mention " Autre ".

Celle-ci désigne alors tous les autres scores non mentionnés dans la liste définie.

Pour un pari en direct le choix " Autre " exclu le score actuel de la rencontre.

2.4 Pari " Vainqueur final " ou pari sur l'épreuve

Un pari " Vainqueur final " porte sur l'entité désignée comme ayant remporté l'événement/la compétition/la course sur lequel porte le pari.

Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie de participants, pouvant comporter une mention "Autre".

Celle-ci désigne alors tous les autres participants non mentionnés dans la liste définie mais participant à l'épreuve.

Les acteurs listés dans un pari " Vainqueur final " sont présumés participer à la compétition concernée.

Les paris sur le " Vainqueur final " restent valides même si un acteur annonce son retrait de la compétition, que ce soit avant ou après l'heure officielle prévue du premier match de la compétition.

Le pari sur l'acteur en question n'est alors pas remboursable et considéré comme perdu.

En cas de liste ne comportant que des acteurs ne prenant pas part à la compétition, le pari sera annulé par L'OPERATEUR même en cas de présence d'un acteur "Autre".

Les paris de type " Vainqueur Final " stipulant la mention " Saison régulière ", ne comprennent ni les playoffs ni les phases finales.

La position prise en compte est celle déclarée par l'organisateur de la compétition à l'issue des matchs joués dans une saison donnée, avant les rencontres de playoffs et de phases finales.

2.5 Pari " Nombre de ... " : Un pari "

Un pari " Nombre de ... " porte sur le décompte d'éléments (exemple : nombre de buts, d'essais, de sets, de manches, de jeux marqués, etc...) définis pour un événement ou une période donnée (match entier, première période, premier set, etc...).

Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie d'éléments, soit en nombre entier, soit en fourchette (exemple " de 7 à 10 "), et pouvant comporter une mention " Autres ".

Celle-ci désigne alors tous les autres décomptes non mentionnés dans la liste définie.

2.6 Pari " Plus ou moins de ... " :

Un pari " Plus ou moins de ... " porte sur le dépassement ou non d'un décompte d'éléments définis (buts, points, sets, cartons...) pour un événement, un acteur ou une période.

Valeur de la variable :

Le site peut proposer des valeurs $x,25$ (0.25, 1.25...) ou $x,75$ (0.75, 1.75...).

Pour ce type de variable, votre mise est en fait divisée en deux parties, la moitié de votre mise est sur la variable inférieure et l'autre sur la variable supérieure:

- Recevez 50% de votre mise si vous "perdez à moitié"

- Recevez 50% de vos gains si vous "gagnez à moitié"

Le tableau ci-dessous décrit comment les paris sont débouclés selon les cas :

Total des buts parié	Total des buts dans le match	Résultat du pari	Total des buts parié	Total des buts dans le match	Résultat du pari
Plus de 0.5	0	Perdu	Moins de 0.5	0	Gagné
Plus de 0.5	1	Gagné	Moins de 0.5	1	Perdu
Plus de 0.75	0	Perdu	Moins de 0.75	0	Gagné
Plus de 0.75	1	Demi gagné	Moins de 0.75	1	Demi perdu
Plus de 0.75	2 ou +	Gagné	Moins de 0.75	2 ou +	Perdu
Plus de 1	0	Perdu	Moins de 1	0	Gagné
Plus de 1	1	Remboursé	Moins de 1	1	Remboursé
Plus de 1	2 ou +	Gagné	Moins de 1	2 ou +	Perdu
Plus de 1.25	0	Perdu	Moins de 1.25	0	Gagné
Plus de 1.25	1	Demi perdu	Moins de 1.25	1	Demi gagné
Plus de 1.25	2 ou +	Gagné	Moins de 1.25	2 ou +	Perdu
Plus de 1.5	0 ou 1	Perdu	Moins de 1.5	0 ou 1	Gagné
Plus de 1.5	2 ou +	Gagné	Moins de 1.5	2 ou +	Perdu
Plus de 1.75	0 ou 1	Perdu	Moins de 1.75	0 ou 1	Gagné
Plus de 1.75	2	Demi gagné	Moins de 1.75	2	Demi perdu
Plus de 1.75	3 ou +	Gagné	Moins de 1.75	3 ou +	Perdu
Plus de 2	0 ou 1	Perdu	Moins de 2	0 ou 1	Gagné
Plus de 2	2	Remboursé	Moins de 2	2	Remboursé
Plus de 2	3 ou +	Gagné	Moins de 2	3 ou +	Perdu
Plus de 2.25	0 ou 1	Perdu	Moins de 2.25	0 ou 1	Gagné
Plus de 2.25	2	Demi perdu	Moins de 2.25	2	Demi gagné
Plus de 2.25	3 ou +	Gagné	Moins de 2.25	3 ou +	Perdu
Plus de 2.5	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 2.5	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 2.5	3 ou +	Gagné	Moins de 2.5	3 ou +	Perdu
Plus de 2.75	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 2.75	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 2.75	3	Demi gagné	Moins de 2.75	3	Demi perdu
Plus de 2.75	4 ou +	Gagné	Moins de 2.75	4 ou +	Perdu
Plus de 3	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 3	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 3	3	Remboursé	Moins de 3	3	Remboursé
Plus de 3	4 ou +	Gagné	Moins de 3	4 ou +	Perdu
Plus de 3.25	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 3.25	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 3.25	3	Demi perdu	Moins de 3.25	3	Demi gagné
Plus de 3.25	4 ou +	Gagné	Moins de 3.25	4 ou +	Perdu
Plus de 3.5	0, 1, 2 ou 3	Perdu	Moins de 3.5	0, 1, 2 ou 3	Gagné
Plus de 3.5	4 ou +	Gagné	Moins de 3.5	4 ou +	Perdu

2.7 Pari " Pair/impair "

Un pari " Pair/impair " porte sur la parité d'un décompte d'éléments définis (buts, points, sets, cartons...) pour

un événement, un acteur ou une période.

2.8 Pari " 1-N-2 mi-temps/quart temps/période "

Un pari "1-N-2 mi-temps/quart temps/période" porte sur un résultat intervenant lors d'une mi-temps/quart temps/période d'un événement sportif.

2.9 Pari " Mi-temps/Fin de match "

Un pari " Mi-temps/Fin de match " porte sur la combinaison d'un résultat à la mi-temps associé à un résultat à la fin du temps réglementaire. Ce type de pari est aussi proposé sous la forme " Premier Set/Résultat final ", " Première période/Résultat final "...

2.10 Pari "Première équipe à marquer"

Un pari " Première équipe à marquer " porte sur la première équipe ayant marqué au moins une fois. Une équipe marquant contre son camp crédite son adversaire qui bénéficie de l'ouverture du score. Un match nul est le résultat obtenu si aucune des deux équipes ne parvient à marquer dans le délai imparti.

2.11 Pari " Dernière équipe à marquer "

Un pari " Dernière équipe à marquer " porte sur la dernière équipe ayant marqué au moins une fois. Une équipe marquant contre son camp crédite son adversaire. Un match nul est le résultat obtenu si aucune des deux équipes ne parvient à marquer dans le délai imparti.

2.12 Pari " Qui va se qualifier "

Un pari " Qui va se qualifier " porte sur le succès d'une équipe à se qualifier pour le prochain tour dans le cadre de la compétition à laquelle appartient l'événement concerné. Lors d'une finale ou d'une petite finale, ce pari porte sur le vainqueur de la rencontre à la fin d'éventuelles prolongations ou tirs aux buts.

2.13 Pari " Oui/Non "

Un pari " Oui/Non " porte sur l'occurrence ou non d'une situation dans un cadre défini par la question.

2.14 Pari " Mi-temps avec le + de ... "

Un pari " Mi-temps avec le + de ... " porte sur la mi-temps durant laquelle sera inscrit le plus de buts, points, essais, concernant un événement ou un acteur en particulier.

2.15 Pari " Marge du vainqueur " et " Écart du vainqueur "

Les paris " Marge du vainqueur " et " Écart du vainqueur " consistent à déterminer avec quel nombre exact de buts, points sets, essais... d'écart une équipe va gagner un match.

Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts, points, sets, essais... marqués par chacune des deux équipes à l'issue du match.

2.16 Pari " Double chance "

Un pari " Double chance " consiste à déterminer le résultat d'un match.

Les trois sélections proposées sont :

- 1ère sélection : 1-N correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul
- 2ème sélection : 2-N correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul
- 3ème sélection : 1-2 correspond à la victoire d'une des deux équipes

Si le résultat du match correspond à l'un OU l'autre des deux résultats possibles choisis, le pari est gagnant.

2.17 Pari " Vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame... "

Un pari " Vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame " consiste à déterminer le joueur ou l'équipe qui va remporter le premier set ou la première manche/frame... d'un match.

Le set concerné doit être disputé en intégralité pour que les paris soient valides.

2.18 Pari " Prochain but "

Un pari " Prochain but " consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain but du match ou de la période définie (période, mi-temps...).

2.19 Pari "Podium / Top X ou classement"

Un pari " Podium " consiste à déterminer l'acteur qui terminera parmi les trois premières places d'une course ou d'un événement.

Un pari " Top X " ou classement consiste à déterminer l'acteur qui terminera parmi les X premiers d'une course ou d'un événement.

2.20 Pari " Pari "Première équipe à ... points "

Un pari " Première équipe à ... points " consiste à déterminer quel acteur inscrira en 1er X point dans le match/quart temps/mi-temps/set...

La variable X est affichée dans la question.

Les paris sont annulés si aucune des équipes n'atteint le nombre de points donné dans la question.

2.21 Pari " Buteur / Marqueur d'essai "

Un pari " Buteur / Marqueur d'essai " consiste à déterminer si l'acteur proposé inscrit un but ou un essai lors d'un événement ou d'une période d'un événement.

Le joueur sélectionné doit être titulaire ou entrer en jeu pour que le pari soit pris en compte.

Dans le cas où le joueur ne participe pas à la rencontre (ou à la période définie), les paris sur ce joueur sont annulés et remboursés.

Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés.

2.22 Pari " Période du prochain but "

Un pari " Période du prochain but " consiste à déterminer la période minutes pendant laquelle le prochain but du temps réglementaire sera marqué.

La minute du but prise en compte est celle à laquelle le but a été attribué.

Par exemple, la période 0-15 minutes est valable si le but est inscrit entre 0:00 et 15:00. 15:01 compte ensuite pour la période 16-30.

Les périodes 31-45 et 76-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

Un but est comptabilisé à partir du moment où le ballon franchit la ligne et pas au moment du tir ou du coup d'envoi qui suit.

2.23 Pari " Qui sera le mieux classé "

Un pari " Qui sera le mieux classé " consiste à déterminer quel acteur finira devant l'autre au classement final de la compétition, épreuve, étape...

Le pari sera annulé en cas :

- d'abandon ou de forfait d'un acteur
- si un des acteurs fini au-delà de la place stipulée dans la question

2.24 Pari " Quelle équipe marquera le ... point " " Quel équipe marquera en 1er ... points "

Un pari " Quelle équipe marquera le ... point " consiste à déterminer quel acteur inscrira le Xe point du match, du quart temps, de la mi-temps...

Un pari " Quelle équipe marquera en 1er ... point " consiste à déterminer quel acteur inscrira en 1er premier X point dans le match, quart temps, la mi-temps...

La variable X est affichée dans la question.

Les paris sont annulés si aucune des équipes n'atteint le nombre de points donné dans la question.

2.25 Pari " Qui gagnera l'entre-deux "

Un pari " Qui gagnera l'entre-deux " consiste à déterminer quelle équipe récupérera la possession à l'issue de l'entre-deux d'engagement en basket.

2.26 Pari " Handicap "

Un pari " Handicap " consiste à déterminer avec quel nombre exact de buts/points/essais/sets... d'écart une équipe/un participant va gagner un match/période/set...

Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts/points/essais/sets marqués par chacun(e) des deux équipes/participants à l'issue du match.

Exemple 1 :

Handicap (-6.5) - Qui va gagner le match ? Dans l'événement Golden State Warriors / San Antonio Spurs

Les sélections possibles seront Golden State Warriors (-6.5) et San Antonio Spurs (+6.5).

Elles seront gagnantes dans les cas suivants :

Golden State Warriors (-6.5) : Golden State Warriors gagne le match par 7 points d'avance ou plus

San Antonio Spurs (+6.5) : San Antonio Spurs perd le match par 6 points de retard ou moins, fait match nul ou gagne le match

Exemple 2 :

Handicap (1-0) - Qui va gagner le match ? Dans l'événement Paris SG / Marseille

Les sélections possibles seront Paris SG (-1), Nul (+1), (Marseille +1).

Elles seront gagnantes dans les cas suivants :

Paris SG (-1) : Paris SG gagne le match avec 2 buts d'avance ou plus

Nul (+1) : Paris SG gagne le match avait 1 but d'avance exactement

Marseille (+1) : Marseille gagne le match ou fait match nul

Valeur du Handicap :

Le site peut proposer des valeurs de handicap x,25 (0.25, 1.25...) ou x,75 (0.75, 1.75...).

Pour ce type de handicap, votre mise est en fait divisée en deux parties.

La moitié de votre mise est sur le handicap inférieur et l'autre sur le handicap supérieur.

Exemple 1 :

Le joueur joue 10€ sur Paris SG +0.25, cela équivaut à miser 5€ sur Paris SG +0 (handicap inférieur) et 5€ sur Paris SG +0.5 (handicap supérieur).

Si Paris SG fait match nul, le pari est à moitié gagnant: la moitié de votre mise vous est remboursée (option +0) et vous gagnez l'autre moitié du pari

Si Paris SG gagne le pari est gagnant.

Si Paris SG perd le pari est perdant.

Exemple 2 :

Le joueur joue 10€ sur Paris SG -1.25, cela équivaut à miser 5€ sur Paris SG -1 (handicap supérieur) et 5€ sur Paris SG -1.5 (handicap inférieur).

Si Paris SG gagne de 1 but d'écart exactement, le pari est à moitié perdant: la moitié de votre mise vous est remboursée (option -1) et vous perdez l'autre moitié du pari.

Si Paris SG gagne par 2 buts d'écart ou plus le pari est gagnant.

Si Paris SG perd ou fait match nul le pari est perdant.

2.27 Pari " Remboursé si X "

Un pari " Remboursé si X " sera remboursé si la condition X de remboursement est respectée.

Par exemple, les types proposés sont :

- Remboursé si match nul
- Remboursé si victoire de l'équipe/acteur A
- Remboursé si victoire de l'équipe/acteur B

Les paris seront alors remboursés en fonction de la sélection choisie par le joueur et du résultat du match, de la période...

2.28 Pari "Résultat et les 2 équipes marquent (1ère mi-temps uniquement)" ou "Résultat et plus ou moins ... buts (1ère mi-temps uniquement)"

Un pari "Résultat et les 2 équipes marquent (1ère mi-temps uniquement)" ou "Résultat et plus ou moins 1.5 buts (1ère mi-temps uniquement)" porte sur la survenance des deux occurrences choisies par le joueur durant la 1ère mi-temps.

Il consiste à parier sur le résultat à la fin de la première mi-temps et le nombre de buts/ points inscrits durant cette période Seuls les points inscrits au cours de la première mi-temps, incluant le temps additionnel sont pris en compte.

3. Calcul des gains

3.1 Calcul des gains, paris à cotes fixes

Dans le cadre des paris à cotes fixes, les gains sont calculés de cette façon : $\text{Gain} = \text{Mise} \times \text{Cote proposée lors de la mise du parieur sur le site.}$

Par exemple, un joueur ayant engagé un pari de dix (10) euros sur une cote fixée deux (2.00) disposera d'un gain de vingt (20) euros (10€x2) en cas de pari gagnant.

Dans le cadre des paris en direct, le joueur reconnaît être conscient que des modifications de cotes fixes peuvent intervenir pendant la validation du coupon.

Les paris sont considérés comme valides dès lors qu'ils ont été pris en compte par les serveurs de L'OPERATEUR.

En cas de doute, le joueur peut se rendre dans la rubrique " Mes Paris " afin de vérifier si le pari a bien été pris en compte.

3.2 "Cash Out"

3.2.1 Le "Cash Out" est une fonctionnalité offerte aux joueurs, permettant, en cas d'éligibilité d'un pari simple ou combiné, de revendre ce dernier à l'OPERATEUR selon un prix défini par l'OPERATEUR.

3.2.2 Le "Cash Out" est disponible pour une sélection de sports, compétitions, questions définie par l'OPERATEUR.

3.2.3 Le "Cash Out" est disponible pour des paris pré match et en direct

3.2.4 Une fois le "Cash Out" validé, les gains sont directement crédités sur votre compte et apparaîtront dans l'historique de vos paris. Lorsque votre "Cash Out" est validé, votre pari est immédiatement considéré comme terminé et le joueur ne pourra prétendre à d'autres gains quel que soit le résultat final des différentes rencontres sportives (gagnant, perdant, annulé...)

3.2.5 L'OPERATEUR est le seul à déterminer si un pari est éligible au "Cash Out" ou non. En aucun cas l'OPERATEUR ne pourra se voir reprocher de ne pas proposer le "Cash Out" à un joueur. Un temps de validation est requis pour toutes les demandes "Cash Out". En cas de variation soudaine de cotes, votre "Cash Out" peut ne pas être validé.

3.2.6 L'OPERATEUR se réserve le droit de suspendre ou de mettre fin à la fonctionnalité "Cash Out", à sa seule discrétion. Cette suspension ou arrêt de l'offre ne peut remettre en question aucune des offres déjà acceptées par les joueurs et créditées sur leur compte joueur.

3.3 Erreur de résultat

L'OPERATEUR se réserve le droit de corriger, avec effet rétroactif, toutes erreurs concernant la publication de résultats et le cas échéant d'annuler un pari, de récupérer tout ou partie d'un gain déjà versé, afin de prendre en compte le résultat exact de l'événement.

Tout joueur est tenu de signaler à L'OPERATEUR dès lors qu'il détecte que son compte a été crédité d'un

montant par erreur – soit à cause d'une erreur de L'OPERATEUR ou d'une erreur du joueur.

Si vous vous abstenez de nous le signaler, tous les gains ultérieurs obtenus directement ou indirectement suite à cette erreur seront perdus.

Dans un tel cas, L'OPERATEUR se réserve le droit d'entamer toutes les démarches nécessaires pour s'assurer que la situation financière des deux parties soit remise à son état initial avant l'erreur (prélèvement sur un retrait éventuel, modification du solde...).

4. Validation et paiement

4.1 Résultats

L'OPERATEUR reconnaît uniquement les résultats qui ont été obtenus sur le terrain. Les résultats issus de mesures disciplinaires prononcées par une autorité sportive postérieurement au déroulement de l'événement sportif ne sont pas pris en considération.

Toutefois, tous les gains correspondant à des paris portant sur le résultat final d'un événement sportif, ne peuvent faire l'objet d'un versement de ses gains au joueur que sur la base du résultat officiel annoncé par l'autorité délégataire compétente (publication du résultat, 1^{ère} cérémonie de remise des médailles, cérémonie de podium...).

Si aucun résultat officiel n'est annoncé par l'autorité délégataire compétente dans des délais raisonnables qui suivent la fin de l'événement sportif, tous les paris dont le résultat n'est pas connu au moment de l'arrêt du déroulement de l'événement sportif seront annulés.

Dans le cas où une rencontre n'irait pas jusqu'à son terme pour quelque raison que ce soit mais qu'un résultat officiel serait néanmoins proclamé par l'organisateur dans les 24 heures qui suivent la fin de l'événement sportif, ce résultat servira au paiement des gains.

4.2 Temps réglementaire

Dans tous les sports qui adoptent un certain temps de jeu, le résultat qui fait foi est celui qui est établi après le temps de jeu normal (ou temps réglementaire), y compris le temps additionnel/arrêts de jeu.

Les prolongations ou séance de tirs au but n'auront aucune influence sur l'issue des paris sauf dans les cas contraires mentionnés sur le site.

4.3 Nombre de médailles

Un pari sur le nombre de médailles sera résolu en prenant comme référence le tableau officiel des médailles à la fin de l'événement (par exemple, Jeux Olympiques, Championnats du Monde,...).

Toute modification apportée ultérieurement par un organe dirigeant ne sera pas prise en compte.

Toutes les médailles remportées par une équipe / nation dans une compétition sont considérées comme une seule médaille, quel que soit le nombre de membres de l'équipe.

4.4 Finalistes

Pour un pari portant sur les finalistes d'une compétition, les finalistes sont les joueurs/équipes qui disputent effectivement la finale, quel que soit le moyen par lequel ils s'y sont qualifiés, y compris par des décisions prises par des instances dirigeantes quelconques.

4.5 Relégation

Un pari sur une équipe qui sera reléguée porte sur les équipes qui occupent les places de relégation à la fin de la saison sportive considérée ou qui sont reléguées à la suite de matchs de barrage prévus par l'organisateur de la compétition.

4.6 Cas d'égalité ou d'ex-æquo

Un ex æquo a lieu lorsque plusieurs joueurs terminent à la même place. Par conséquent, les cotes des options gagnantes seront divisées par le nombre de résultats gagnants puis multipliées par la mise initiale correspondante. Ce type de calcul des profits est applicable à tous les types de cotes affichées.

A moins d'une indication contraire, cette règle vaut pour tous les cas où 2 options de pari ou plus sont évaluées comme options gagnantes.

Exemple-1 : Le meilleur buteur de l'équipe de France pendant la coupe du monde se termine par un ex-aequo entre le joueur A (cote de 4,60) et le joueur B (cote de 3,00). Les utilisateurs qui ont misé 10 euros sur le joueur A remportent 23 euros de profit ($Cote \times mise / \text{nombre de pronostics corrects} = 4,6 \times 10 / 2$). Les utilisateurs qui ont parié 10 euros sur le joueur B remportent 15 euros de profit ($3,00 \times 10 / 2$).

Exemple-2 : Le meilleur buteur de l'Allemagne pendant la coupe du monde se termine par un ex-aequo entre le joueur A (cote de 2.2), le joueur B (cote de 3,10) et le joueur C (cote de 3.5). Les utilisateurs qui ont misé 10 euros sur le joueur A remportent 7.33 euros de profit ($Cote \times mise / \text{nombre de pronostics corrects} = 2.2 \times 10 / 3$). Les utilisateurs qui ont parié 10 euros sur le joueur B remportent 10.33 euros de profit ($3,10 \times 10 / 3$). Les utilisateurs qui ont parié 10 euros sur le joueur C remportent 11.66 euros de profit ($3,50 \times 10 / 3$).

4.7 Cas non prévu

Dans un cas qui n'est pas prévu dans les présentes règles, nous chercherons à établir des parallèles appropriés figurant dans les présentes conditions et procéderons à l'application de celles-ci ou à celle des directives générales du secteur pour décider du traitement de ces paris

4.8 Compte crédité par erreur

Tous les joueurs doivent informer l'OPERATEUR dès qu'ils détectent que leur compte a été crédité d'un montant par erreur - soit à cause d'une erreur de l'OPERATEUR ou d'une erreur du joueur.

Si vous ne nous en informez pas, tous les gains ultérieurs obtenus directement ou indirectement à la suite de cette erreur seront perdus.

En pareil cas, l'OPERATEUR se réserve le droit de prendre toutes les mesures nécessaires pour que la situation financière des deux parties revienne à son état initial avant l'erreur (prélèvement sur tout retrait, modification du solde, etc).

4.9 Résultats des paris.

Dans la section "Mes paris", l'utilisateur peut observer le statut de son pari s'il est gagné (gain obtenu), en attente ou perdu.

Les résultats de ces paris seront publiés dans un délai maximum de 24 heures après la fin de l'événement et/ou la publication officielle de cet événement sur le site officiel de la compétition.

Les résultats des événements seront conservés indéfiniment dans la section "Mes paris", sauf indication contraire dans les règles particulières de l'OPERATEUR.

4.10 Paiement des gains

L'OPERATEUR crédite le montant des gains des paris déclaré gagnant sur son compte de jeu du joueur dans un délai inférieur à 24 heures, après la publication du résultat, les prix obtenus.

5. Cas de nullité

Lorsqu'un pari est annulé ou considéré comme nul, ce pari est validé comme " gagnant " et remboursé à une cote de 1.00.

En cas de pari simple, cela signifie que le joueur sera remboursé de la somme engagée.

En cas de pari multiple, système ou combiné, la cote finale sera ajustée en conséquence, toujours avec une cote de 1.00 pour l'événement annulé.

5.1 Report/Interruption d'une rencontre

Si une rencontre support d'un pari ne débute pas à l'heure prévue et est reportée au-delà du lendemain (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre), sauf mention particulière, le pari sera annulé et les mises des parieurs seront remboursées.

La date et l'heure du coup d'envoi initial ne peut être présumé exact que 24h avant la rencontre.

Si une rencontre support d'un pari est interrompue avant la fin du temps imparti, pour quelque raison que ce soit, le pari pourra être annulé, à l'exception d'une reprise jusqu'à la fin programmée dudit événement au plus tard le lendemain (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre).

Dans le cas où l'issue d'un pari est déjà connue, comme par exemple pour les paris concernant la première équipe à marquer, la première mi-temps, ou une variable de nombre de buts dans le match déjà dépassée, les paris restent valides.

5.2 Evènement incorrect

Lorsque l'événement sportif proposé par L'OPERATEUR comporte une erreur d'acteur (mauvais joueur ou équipe), de lieu de déroulement de la rencontre (inversion équipe à domicile et équipe à l'extérieur), de date (dans le cas où une rencontre débute plus tôt que l'horaire prévue sur le site) L'OPERATEUR annulera les paris relatifs à cet événement.

5.3 Erreur d'intitulé

L'OPERATEUR annulera un pari en cas d'affichage d'un intitulé de pari incorrect, pouvant porter à confusion et/ou ne correspondant pas aux cotes auxquelles il est associé.

5.4 Solution de paris non proposée

Si le support d'un pari produit une solution non prévue dans le cadre de ce pari, toutes les mises de ce pari sont annulées, excepté pour les types de paris " Pari

5.5 Paris tardifs

L'OPERATEUR annulera les paris engagés - quelle qu'en soit la raison - après le début de l'évènement sportif auxquels ils se rapportent à l'exception des paris en direct portant la mention « Live » ou des paris du type " Pari sur l'épreuve " ou " Vainqueur Final ".

5.6 Autres cas

En outre, L'OPERATEUR annulera un pari d'avant match ou en direct, placé dans les cas, suivant :

- Un événement sans enjeu dans les compétitions définies par le Régulateur
- Sur un évènement sportif dont l'intégrité serait contestée par le Régulateur ou les autorités sportives appropriées
- Un pari dont le résultat est déjà connu au moment de l'enregistrement de l'enjeu
- Un pari live placé depuis le lieu de la réunion sportive ou sur instruction de quelqu'un s'y trouvant
- Une erreur d'affichage entraînant un taux de retour théorique supérieur à 100% sur l'ensemble des sélections possibles d'un événement. Le taux de retour théorique se calcule comme suit : $1/((1/\text{cote sélection } 1)+(1/\text{cote sélection } 2)+\dots+(1/\text{cote sélection } n))$. Cela équivaut à une vente à perte et est donc interdit
- Un pari de prematch placé après le début d'une rencontre
- Un pari enregistré sur notre serveur sur les paris fermés ou suspendus
- Les informations du domaine public relatives au pari ou au type de pari peuvent modifier considérablement les chances de tout pari pendant la période d'acceptation du pari

En cas d'interruption de la transaction en raison d'un dysfonctionnement du système informatique de l'OPERATEUR, empêchant ainsi l'achèvement de la transaction, l'OPERATEUR remboursera la totalité du montant investi dans ladite transaction.

Le remboursement sera effectué sur le compte de jeu, dans un délai raisonnable, une fois que le participant aura reçu la preuve pertinente du préjudice subi du fait de l'inexécution de la transaction.

6. Limites

6.1 Combinaison de plusieurs types de paris

Le Joueur n'a pas le droit de combiner des paris relatifs au même événement sportif.

Les paris multiples pour lesquels les différents choix sont combinés ne sont pas acceptés lorsque le résultat d'un des paris influence celui des autres, même si les deux choix ne font pas partie d'une même rencontre ou d'un même événement sportif.

Par exemple, une sélection, telle que celle ci-dessous ne peut être acceptée :

- Nombre de buts impair dans la rencontre Paris SG / Marseille
- Score exact de 1-0 dans la rencontre Paris SG / Marseille

Lorsqu'un tel pari est accepté par erreur, il sera annulé, qu'il soit gagnant ou perdant.

De la même manière, une sélection telle que celle ci-dessous ne peut être acceptée :

- Nadal vainqueur en demi-finale de Roland-Garros
- Nadal vainqueur du Tournoi de Roland-Garros

Lorsqu'un tel pari est accepté par erreur, il sera annulé, qu'il soit gagnant ou perdant.

En outre, L'OPERATEUR se réserve le droit de déterminer quels paris peuvent être considérés comme interdépendants.

En ce qui concerne tous les paris multiples acceptés par erreur - y compris les sélections aux résultats interdépendants - l'OPERATEUR se réserve le droit de déclarer les paris nuls, en totalité ou en partie, qu'ils gagnent ou non.

6.2 Limites de cotes

Certaines prises de jeu peuvent être refusées, à la seule discrétion de L'OPERATEUR, notamment lorsque le joueur a effectué un pari simple, combiné ou système ayant une cote inférieure ou égale à 1.10.

6.3 Limites de mises et/ou de gains

L'OPERATEUR applique des limites de Mises et de Gains selon le type de compétition aux niveaux : ticket, question et événement.

Ces limites sont annoncées au joueur avant la validation de son ticket de prise de paris.

De manière discrétionnaire et à tout moment, l'OPERATEUR peut faire varier la mise maximale sur un pari, en fonction de son appréciation de la prise de risque.

L'OPERATEUR limite les mises par événement sportif de certaines catégories de joueurs.

Par exemple les mises par événement sont limitées à 100€ pour tous les joueurs qui ont misé plus de 3000€ sur une période de 60 jours lorsque plus de la moitié des paris a été placée sur des paris dont la cote était inférieure à 1,30.

L'OPERATEUR se réserve le droit de fixer des limites de mises différentes ou même des interdictions prise de paris pour les joueurs dont le comportement ne respecte pas le caractère ludique des paris sportifs (jeu par collusion, utilisation de robot, coteur professionnel, joueur professionnel, fraudeur...).

7. Informations sportives liées aux paris

L'OPERATEUR fait ses meilleurs efforts pour que les services d'informations fournis sur son site soient corrects (statistiques et résultats affichés avant et pendant l'événement).

Ces données sont donc fournies à titre purement indicatif ; il appartient au joueur de suivre le déroulé de l'événement sportif par ses propres moyens et de consulter les sources d'informations officielles pour être certain du score ou du classement de l'équipe ou de tout autre résultat avant ou en cours d'évènement avant de placer un pari sur ledit événement.

7.1 Date et heure des fins de prise de jeu

La date et l'heure de fin de prise de jeu correspondent en règle générale à l'heure du coup d'envoi de la rencontre, sauf dans le cas de rencontres offrant l'opportunité de parier en direct.

L'OPERATEUR se réserve le droit d'annuler un pari d'avant-match placé après le début de la compétition, en particulier si l'un des participants à la manifestation obtient un avantage décisif à la suite du résultat de l'un des paris en question.

En outre, L'OPERATEUR se réserve le droit d'annuler les paris placés après le début d'un événement et ne pourra être tenu responsable des modifications d'horaire décidées par l'organisateur de la compétition concernée.

7.2 Terrain neutre, huis clos et autres mentions spéciales portant sur un événement

Il est du ressort du parieur de s'informer sur le lieu de la rencontre, la possibilité d'un terrain neutre, d'un huis clos ainsi que de tout autre élément sportif lié à la rencontre support du pari sur lequel il mise, y compris l'ordre des entités citées.

En aucun cas, L'OPERATEUR ne pourra être tenu responsable de l'absence de mention d'une information sportive liée au support d'un pari.

L'ordre de citation des entités dans le cadre d'un pari est à la discrétion de L'OPERATEUR et peut ne pas refléter l'ordre officiel proposé par l'organisateur.

En aucun cas, le non respect d'un ordre officiel ne peut entraîner automatiquement l'annulation d'un pari.

7.3 Réclamations et modification ultérieure du résultat officiel

Toute modification du résultat officiel d'une compétition après sa promulgation sur le site de L'OPERATEUR ne donnera lieu à aucune modification des paris ayant porté sur la compétition en question.

8. Règles particulières liées aux Sports

Outre les règles générales des paris, certaines dispositions supplémentaires peuvent s'appliquer selon le sport support de paris. Les règles particulières priment alors sur les règles générales.

8.1 Règles particulières liées au Tennis

8.1.1 Résultat final

Un pari sur le résultat final d'un match de tennis est valable une fois que le dernier point du dernier set du match a été joué.

8.1.2 Abandon ou Retrait d'un joueur

En cas d'abandon ou retrait d'un joueur, tous les paris portant sur le résultat final, ou sur toute occurrence (vainqueur d'un set/jeu/point...) dont le résultat n'est pas connu seront annulés. A l'exception des paris de type " Vainqueur Final " portants sur le vainqueur de la compétition, d'une section du tableau...

8.1.3 Remplacement d'un joueur

Si l'un des joueurs est remplacé dans un match en simple, tous les paris seront annulés. Si l'un des joueurs est remplacé dans un match de double, tous les paris seront annulés.

8.1.4 Changement de lieu ou de surface

Dans le cas d'un changement de lieu ou de surface, les paris seront maintenus.

8.1.5 Délai ou reprogrammation d'un match

Aucun pari ne sera annulé en cas de délai ou de reprogrammation d'un match, même au-delà de 24h, si celui-ci se déroule dans le cadre de la compétition initialement prévue.

8.1.6 Changement du nombre de sets joué

Dans le cas d'un changement du nombre de sets joués (par exemple si un match prévu en 3 sets gagnants est ramené à 2 sets gagnants), les paris sur les sets non joués et sur le score final en sets seront annulés.

8.1.7 Super Tie-Break

Si un match se termine par un Super Tie-Break, le match sera considéré comme ayant été joué en 3 sets. Tout Tie-Break ou Super Tie-Break sera considéré comme un jeu seulement dans le total de jeu du match.

8.1.8 Commencement d'un match

Un match de tennis est réputé commencé à l'entrée des joueurs sur le court.

8.2 Règles particulières liées aux sports mécaniques, y compris Formule 1

8.2.1. Les paris gagnants seront déterminés par la présentation officielle du podium des gagnants, au lieu d'une cérémonie officielle pour les gagnants, même si le nombre de tours initialement prévu n'est pas complété. Ces résultats ne peuvent pas être modifiés ultérieurement par le biais d'enquêtes subsidiaires, de disqualifications ou de modifications pouvant être apportées au classement après cette présentation.

Les paris sur le «vainqueur final» d'une course ou d'une compétition restent valables même si un pilote annonce son retrait de la manifestation, que ce soit avant ou après l'heure officielle du premier match de la compétition. Les paris placés sur le participant en question ne seront alors pas remboursable.

8.2.2. Courses reportées

Si la course qui sous-tend un pari est interrompue avant qu'un résultat officiel ne puisse être déterminé, tous les paris restent néanmoins valables, à condition que la course se déroule sur le même parcours dans les 48 heures suivant l'heure de départ officielle initialement prévue pour la course (ou de la première course dans une compétition avec plusieurs courses).

8.2.3. Paris sur un Grand Prix

Pour les paris individuels sur un Grand Prix: Les paris restent valables même si le concurrent ne prend pas part à la course pour quelque raison que ce soit.

8.2.4. Championnat des pilotes

Les paris sur le vainqueur du championnat des pilotes seront déterminés par le nombre de points accumulés immédiatement après la présentation du podium lors du dernier Grand Prix de la saison, et ne seront pas modifiés par des enquêtes subsidiaires, des disqualifications ou toute autre décision les modifications pouvant être apportées au classement.

8.2.5. Championnat des constructeurs

Les paris sur le vainqueur du championnat des constructeurs seront déterminés par le nombre de points accumulés immédiatement après la présentation du podium lors du Grand Prix final de la saison, et ne seront pas modifiés par des enquêtes subsidiaires, des disqualifications ou des modifications qui pourraient être apportées au classement.

8.2.6. Paris sur les tours de qualification

Les paris sur les tours de qualification restent valables même si ceux-ci ne se déroulent pas dans leur intégralité. Les résultats valables seront ceux annoncés par l'organisateur à la fin des qualifications.

8.3 Règles particulières liées au Basket-ball

8.3.1 Prolongations

Pour les paris sur les scores et résultats du basketball qui ont été joués en pré-match, les choix gagnants seront déterminés sur la base du résultat, période(s) de prolongation(s) comprise, sauf si précisé différemment.

Pour les paris sur les scores et résultats du basketball qui ont été joués en live, les choix gagnants seront déterminés sur la base du résultat à la fin du temps réglementaire, sauf si précisé différemment.

8.3.2 Première mi-temps

La première mi-temps prend en compte les deux premiers quart-temps de la rencontre.

8.3.3 Champion de division, de conférence ou de saison régulière

Si, pour quelque raison que ce soit, la saison est écourtée ou n'a pas lieu au complet, les paris restent valables et les gagnants sélectionnés par l'autorité compétente sont donc validés en tant que tels.

8.3.4 Modifications d'équipes

Tous les paris restent valables, indépendamment du transfert d'équipe ou du changement du nom d'équipe.

8.3.5 Egalité

En cas d'égalité sur le résultat d'un pari et si cette option n'a pas été proposée par L'OPERATEUR, tous les paris seront considérés comme nuls.

8.3.6 Pari en direct

L'OPERATEUR se réserve le droit d'annuler des paris s'ils sont proposés avec un trop grand décalage par rapport au chronomètre ou avec le score en direct.

8.3.7 Match nul et prolongations

Si un match ne se termine pas par un match nul mais que, pour décider de la qualification d'une équipe, des prolongations se jouent, les paris seront débouclés selon le résultat à la fin du temps réglementaire.

8.3.8 Prolongations

Le pari " Y-aura-t-il une prolongation " est considéré gagnant à partir du moment où une rencontre se termine sur un match nul à la fin du temps réglementaire.

8.4 Règles spécifiques relatives à l'athlétisme

Les paris sur le «vainqueur final» d'une course ou d'une compétition restent valables même si un athlète annonce son retrait de la manifestation, que ce soit avant ou après l'heure officielle de la première course de la compétition.

Les paris placés sur le participant en question ne seront alors pas remboursable.

La cérémonie de remise des médailles doit permettre la division et la détermination des paiements, la médaille d'or indiquant la première place, la deuxième médaille d'argent et la troisième médaille de bronze.

En l'absence d'une telle cérémonie, les paris seront payés en fonction de l'ordre dans lequel les vainqueurs passent la ligne d'arrivée.

Ces paris ne doivent pas être modifiés par des enquêtes subsidiaires, des disqualifications ou des modifications qui pourraient être apportées au classement après cette cérémonie.

8.5 Règles particulières liées à la Boxe

Tous les paris relatifs aux combats doivent être basés sur le résultat officiel publié à la fin du combat, sauf indication contraire ou si le pari a déjà été clôturé.

8.5.1. Combat arrêté

Tous les paris relatifs à un combat arrêté avant toute décision officielle sont annulés, sauf indication contraire ou si le pari est déjà fermé. Si un verdict est annoncé sur des points avant la fin du nombre total de rounds planifiés, le résultat doit être enregistré dans le round dans lequel le combat a été arrêté. Si un boxeur se retire pendant la période de repos entre deux rounds, le combat sera réputé s'être terminé au round précédent.

8.5.2. Combats reportés

Dans le cas où un combat est reporté, tous les paris doivent rester valables pendant une période de 24 heures à compter de la date à laquelle le combat aurait normalement eu lieu.

8.5.3. Parie sur le vainqueur du combat

Les paris gagnants doivent prédire lequel des deux boxeurs sera déclaré vainqueur à la fin du combat. Les combats doivent être considérés comme ayant débuté dès que la cloche du premier round est sonnée.

8.5.4. Paris sur un tour ou sur un nombre de tours

Les paris gagnants doivent prédire le tour ou le nombre de tours après lesquels le match se termine.

Si, pour une raison quelconque, le nombre de tours d'un combat est modifié par rapport à celui initialement annoncé sur le site Web, tous les paris placés sur un tour ou sur une série de tours seront annulés.

En cas de choc à la tête ou de coup bas qui oblige les juges à utiliser leurs cartes de pointage pour déterminer le vainqueur avant que le nombre de tours attendu ne soit atteint, le boxeur déclaré vainqueur sera réputé avoir gagné par décision de l'arbitre au le moment où le combat est interrompu.

Pour que les paris placés sur un gain de points soient valides, le nombre total de tours prévus doit être complété.

Si l'un des boxeurs ne figure pas dans le ring lorsque la cloche sonne, le combat est réputé s'être terminé au

tour précédent.

8.5.5. Paris sur la manière dont le combat sera gagné

Les paris gagnants doivent prévoir la manière dont le combat sera gagné.

En cas de choc à la tête ou de coup bas qui oblige les juges à utiliser leurs cartes de pointage pour déterminer le vainqueur avant que le nombre de tours attendu ne soit terminé, le boxeur déclaré vainqueur sera considéré comme ayant gagné par KO à ce moment. où le combat est arrêté.

8.6 Règles particulières liées au Cyclisme

8.6.1. Course à étapes inachevée

Dans l'éventualité d'une course par étape inachevée, tous les paris seront annulés, sauf si un résultat officiel a été décidé, sauf indication contraire ou si le pari a déjà été clôturé.

8.6.2. Gagnant du concours et de la scène

Le vainqueur de la course ou de l'étape sera déterminé sur la base des résultats annoncés lors de la cérémonie du podium.

Si aucune cérémonie de podium n'a lieu, les gains seront versés, sans autre examen, en fonction des résultats annoncés directement par l'organisme officiel compétent.

Les paris placés sur un vainqueur de la course ou de l'étape restent valables même si le cycliste ne franchit pas la ligne de départ de la course ou de l'étape.

Les paris placés sur le vainqueur de la course ou d'une étape restent valables lorsque le cycliste s'abandonne après le début de la compétition ou de l'étape.

Ces paris ne doivent pas être modifiés au moyen d'enquêtes subsidiaires, de disqualifications ou de modifications pouvant être apportées au classement suivant l'annonce d'un résultat officiel.

8.7 Règles spécifiques relatives au golf

8.7.1. Événements interrompus

Si un tournoi doit être écourté ou lorsque des conditions extérieures exigent des modifications, tous les paris restent valables, à condition que l'autorité compétente déclare le vainqueur officiel et / ou attribue un trophée.

Si le tournoi est interrompu, tous les paris placés après le dernier parcours de golf complété seront déclarés nuls et non avenue.

La règle susmentionnée ne s'appliquera pas lorsqu'un tournoi aura lieu sur plus d'un parcours de golf; dans ce cas, tous les joueurs doivent avoir complété les mêmes trous, sinon tous les paris seront déclarés nuls et non avenue.

8.7.2 Playoff

Si des éliminatoires sont nécessaires pour déterminer le vainqueur, celui-ci sera considéré comme le vainqueur du tournoi.

En cas de partage ou de victoire partagée, THE OPERATOR se réserve le droit de statuer à sa guise, ladite décision ayant été prise sur la base de preuves claires.

8.8 Règles spécifiques relatives au ski alpin

8.8.1. Compétitions arrêtées

Tous les paris sont annulés pour les compétitions arrêtées, sauf si la fédération officielle en question (FIS, IBU ou toute autre fédération) confirme le résultat en tant que "résultat officiel" au moment de l'interruption ou si la compétition est complétée le prochain. 2 jours au même endroit. Si la compétition a lieu sur un autre site, tous les paris seront annulés. Si aucun skieur ne termine la compétition, les paris seront annulés.

8.9 Règles particulières concernant le Hockey sur glace

8.9.1 Modifications diverses

Paris sur les vainqueurs, la conférence et la division : tous les paris restent valables, indépendamment du transfert d'équipe, du changement du nom d'équipe ou de la durée de la saison.

8.9.2 Victoire aux tirs aux buts

Conformément au règlement du hockey/glace, l'équipe qui gagne la séance de tirs aux buts se voit créditer d'un but supplémentaire sur son score et remporte ainsi la rencontre.

Ce but supplémentaire est comptabilisé comme un but pour toute question portant sur le résultat du match prolongations et tirs aux buts inclus.

Exemple : France - Allemagne 2-2 à la fin des prolongations. La France remporte la séance de tirs aux buts. Le score final sera donc de 3-2 pour la France.

Le nombre de buts marqués dans le match après prolongations et tirs aux buts sera de 5.

8.10 Règles particulières concernant le Football

8.10.1 Temps imparti

Pour le football, les paris ne doivent couvrir que le temps réglementaire, mais pas les prolongations ni les tirs de pénalité (sauf indication contraire). Ceci n'affectera pas les paris indiquant clairement "Vainqueur de la compétition", "Vainqueur final" ou "Qui se qualifiera", pour lesquels des prolongations et des tirs de pénalité sont éventuellement pris en compte pour le paiement des gains.

8.10.2 " Premier buteur "

Si le premier but est officiellement attribué comme un " but contre son camp ", alors celui-ci sera l'option considérée comme gagnante. Toutes les autres possibilités seront alors considérées comme perdantes. Si l'option " But contre son camp " n'est pas proposée, alors les paris placés sur les acteurs proposés sont perdants.

8.10.3 " Dernier buteur "

Si le dernier but est officiellement attribué comme un " but contre son camp ", alors celui-ci sera l'option considérée comme gagnante. Toutes les autres possibilités seront alors considérées comme perdantes. Si l'option " But contre son camp " n'est pas proposée et qu'aucun autre but n'est inscrit, alors les autres possibilités sont aussi considérées comme perdantes.

8.10.4 But contre son camp

Les buts marqués contre son camp ne comptent pas pour les paris " Joueur marque un but " , " Joueur ne marque pas de but " et " Prochain joueur à marquer " .

8.10.5 " Joueur marque un but " ou " Joueur ne marque aucun but "

Pour ces paris, si le match est interrompu, tous les paris concernant un joueur qui a marqué un but avant l'interruption du match seront considérés comme valables. Si le joueur indiqué n'a pas marqué de but avant l'interruption de match, tous les paris concernant ce joueur seront annulés.

8.10.6 "Plus que / moins que"

Ce type de pari prend en compte les objectifs et les pénalités encourus pendant le temps réglementaire (y compris le temps supplémentaire). Sauf indication contraire, les prolongations et les tirs de pénalité sont exclus du total.

8.10.7 " Meilleur buteur de la compétition "

Les paris placés sur le " Meilleur buteur de la compétition ", ou des paris similaires seront traités selon le résultat officiel publié par l'organisation compétente de la compétition. Les buts inscrits au cours des prolongations seront pris en compte.

8.10.8 Lieu du match

Si le lieu du match change, les paris restent valables, sauf si le match doit être joué sur le terrain de l'équipe qui devait être reçue. Dans ce cas, tous les paris seront annulés.

8.10.9 Pari " Quelle équipe marquera au moins un but "

Le pari " Quelle équipe marquera au moins un but " ne comporte qu'une seule solution possible parmi celles proposées. Par exemple, si, dans un match PSGMarseille, les deux équipes marquent, l'unique solution gagnante sera " Les deux équipes ". Le choix " PSG " signifie " PSG uniquement " et le choix " Marseille " signifie " Marseille uniquement ". Dans notre cas, ces deux choix seront donc perdants.

8.10.10 Corners

Les corners attribués par l'arbitre mais non tirés par l'équipe ne sont pas comptabilisés. Un corner est comptabilisé à partir du moment où il est tiré.

8.10.11 Cartons

Le nombre de carton est déterminé de la façon suivante :

- 1er carton jaune = 1 carton
- 2ème carton jaune entraînant un rouge = 2 cartons

- carton rouge direct = 2 cartons

Un joueur ne pourra donc pas causer plus de 3 cartons dans un match.

Les cartons distribués après le match ne sont pas comptabilisés.

Les cartons distribués à des personnes ne participant pas aux matchs (joueur déjà remplacé, entraîneur, assistant, joueur sur le banc) ne sont pas comptabilisés.

8.10.12 Points Cartons

Le nombre de carton est déterminé de la façon suivante :

- 1er carton jaune = 10 points cartons
- 2ème carton jaune entraînant un rouge = 25 points cartons
- carton rouge direct = 25 points cartons

Un joueur ne pourra donc pas causer plus de 35 points cartons dans un match.

Les cartons distribués après le match ne sont pas comptabilisés.

Les cartons distribués à des personnes ne participant pas aux matchs (joueur déjà remplacé, entraîneur, assistant, joueur sur le banc) ne sont pas comptabilisés.

8.11 Rugby

8.11.1 Temps imparti

Pour le rugby, les paris ne doivent couvrir que le temps réglementaire, y compris le temps mort et le temps additionnel mais pas les prolongations ni les tirs de pénalité (sauf indication contraire).

Ceci n'affectera pas les paris indiquant clairement "Vainqueur de la compétition", "Vainqueur final" ou "Qui se qualifiera", pour lesquels des prolongations et des tirs de pénalité sont éventuellement pris en compte pour le paiement des gains.

8.11.2 " Premier essai inscrit par un avant " et " Premier essai inscrit par un arrière "

Pour les paris " Premier essai inscrit par un avant " et " Premier essai inscrit par un arrière ", les équipes sont décomposées comme suit : les postes de pilier, talonneur, deuxième-ligne et troisième-ligne sont considérés comme des avants.

Les postes de demi de mêlée, demi d'ouverture, trois-quart centre, trois-quart aile et arrière sont considérés comme des arrières. En cas de litige, la décision de l'acteur gagnant reviendra à l'entière discrétion de L'OPERATEUR.

8.11.3 " Joueur marque un essai " ou " Joueur ne marque aucun essai "

Pour les paris " Joueur marque un essai " ou " Joueur ne marque aucun essai ", si le match est interrompu, tous les paris concernant un joueur qui a inscrit un essai avant l'interruption du match seront considérés comme valables.

Si le joueur indiqué n'a pas marqué d'essai avant l'interruption de match, tous les paris concernant ce joueur seront annulés.

8.12 Baseball

8.12.1 Temps imparti

Pour le baseball, les paris 1N2 en live porte sur le résultat final prolongations incluses.

En baseball, les prolongations correspondent aux manches supplémentaires jouées s'il y a égalité à la fin des neuf " innings " (manches) réglementaires.

Après neuf manches, si les deux équipes sont à égalité, une ou des manches supplémentaires sont jouées jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

Exception : Au Japon (NPL), si les équipes sont toujours à égalité à la fin de la douzième manche, le match est considéré comme nul.

8.12.2 Prolongations

Le pari " Y aura-t-il une prolongation " est considéré gagnant à partir du moment où une rencontre se termine sur un match nul à la fin du temps réglementaire.

8.12.3 Résultat des matchs

En pari pré-match ou en live, le pari 12 : " Qui va gagner le match ? ", désigne le vainqueur final d'une opposition (manches supplémentaires comprises).

Cas exceptionnel : au Japon (NPL), la possibilité d'un résultat nul à la fin de la 12e manche entraîne l'annulation de ce pari.

En pré-match, Qui va gagner le match ?, concerne les neuf premières manches réglementaires. En cas de manche(s) supplémentaire (s), c'est le résultat N qui est validé.

En live, le pari 1N2 : " Qui va gagner le match ? ", comprend les manches supplémentaires. Le N est validé lorsqu'il y a une égalité à l'issue de la 12e manche au Japon.

8.12.4 Report d'une rencontre

En cas de report d'une rencontre à une date ultérieure, la rencontre sera considérée comme annulée.

Dans le cas d'un système combiné, la cote finale sera ajustée à une cote de 1,00 pour l'événement annulé.

8.12.5 Mi-temps

Les paris portant sur le résultat à la mi-temps d'un match de baseball sont basés sur les résultats au bout de la 9ème demi-manche.

8.13 Foot US

8.13.1 Temps imparti

Pour le Foot US, les paris portent sur le résultat final prolongations incluses, sauf mention contraire dans

l'intitulé du pari. Une rencontre de Foot US peut se terminer sur un match nul à la fin des prolongations.

8.13.2 Marqueur de touchdown

Les acteurs listés dans un pari " Marque un touchdown " sont présumés participer à l'événement concerné.

Les paris sur cette question restent valides même si un acteur ne participe pas à l'événement.

Le pari sur l'acteur en question n'est alors pas remboursable et considéré comme perdu

8.14 Autres Sports

En cas de doutes dans la promulgation d'un pari, le résultat dudit pari sera jugé à la discrétion de L'OPERATEUR, en tenant compte de la réglementation officielle de la Compétition au sein de laquelle l'événement support du pari se déroule.

II - Règlement des Grilles

Les jeux de type "Grille" ne sont plus proposé par ZEBET.

III - Jeux de Fantasy

Les jeux de type "Fantasy" ne sont plus proposé par ZEBET.

IV - BONUS, ZEPOINTS et PRIMES DIVERSES

1. Généralités

Types de gratifications

Un compte joueur peut être crédité par l'OPERATEUR de différents types de gratifications.

Le Bonus Turf est utilisable sur le site ZEturf

Le Bonus Sport est utilisable sur le site ZEBet

Le Bonus Mixte est utilisable sur le site ZEBet et sur le site ZEturf

Le Pari Gratuit est utilisable sur le site ZEBet

Les gratifications perçues sont indiquées sur l'interface de gestion du compte joueur, intitulée « mon compte ».

Bonus Turf, Bonus Sport, Bonus Mixte.

Les gratifications accordées en Bonus de tout type sur un compte joueur ne peuvent être retirées sans avoir été préalablement jouées.

Les conditions d'usage et de retrait, notamment le nombre de fois où la gratification en Bonus doit être intégralement jouée pour être retirée, sont indiquées sur l'interface de gestion du compte joueur, intitulée « mon compte ».

Les Bonus accordés apparaissent dans le solde global du compte joueur ainsi que dans les soldes jouables des sites ZEturf et ZEBet.

2. Paris Gratuits

Les gratifications accordées en Paris Gratuits sont également dénommées Freebets.

Les paris Gratuits sont utilisables pour placer des paris sportifs sur ZEBet uniquement et ne sont pas compatibles avec les fonctionnalités de Cash-Out et de Fantasy.

Les Paris Gratuits apparaissent dans un solde différent du solde d'argent réel et de bonus.

Les Paris Gratuits ne sont pas retirables. Seuls les gains nets issus des paris passés en Paris Gratuits sont retirables. Règle de calcul d'un gain net : $GAIN\ NET = (MISE \times COTE) - MISE$.

Eligibilité

Toutes gratifications attribuées à un compte joueur sont personnelles, non échangeables et non-transférables. Les gratifications sont accordées à la seule discrétion de l'OPERATEUR.

L'OPERATEUR se réserve le droit de suspendre les attributions de gratification à tout compte joueur ou à toutes catégories de comptes joueurs.

L'OPERATEUR se réserve le droit d'initier toutes les procédures nécessaires en cas d'abus ou de fraude, y compris l'exclusion du compte joueur.

Validité

L'ensemble des gratifications ont une validité de 6 mois. A l'issue de ce délai, les gratifications perçues mais non jouées seront retirées des soldes du compte joueur.

Cas du retrait du dépôt ayant entraîné une gratification,

Lorsqu'un compte joueur bénéficie d'une gratification liée à l'ouverture d'un compte joueur ou à la réalisation d'un dépôt en argent réel, le retrait, sans jeu préalable de sa totalité, du dépôt ayant généré l'attribution de la gratification entraînera sa suppression immédiate.

3. Offre de Bienvenue (Bonus d'inscription)

Eligibilité

L'offre de bienvenue est attribuable à une personne inscrite n'ayant encore jamais ouvert de compte joueur crédité en argent réel.

Un même joueur (et un même foyer) ne peut bénéficier qu'une fois d'une offre de bienvenue.

Par exemple, un compte joueur ayant bénéficié de l'offre de bienvenue de ZEbet ne pourra prétendre ultérieurement à obtenir l'offre de bienvenue de ZEturf.

Dans le cas où une personne ouvrirait plusieurs comptes joueur, l'OPERATEUR se réserve le droit de suspendre et de fermer les comptes supplémentaires, et d'invalider les gratifications éventuelles reçues sur l'un des comptes joueurs.

Tout abus d'ouverture de compte joueur en vue de bénéficier de gratifications pourra entraîner l'exclusion de la personne et la fermeture de ses comptes joueurs.

Conditions

L'offre de bienvenue est créditée sur le compte joueur conformément aux conditions de l'offre commerciale en vigueur lors de son inscription ou lors de la réalisation de son premier dépôt.

L'offre de bienvenue peut être créditée soit sous forme de Bonus (de tout type), soit sous forme de Paris Gratuits.

En cas d'offre de bienvenue de type « 1er pari remboursé », seuls les paris Simple ou combinés, en pre match ou en live, donnent droit à l'attribution de bonus (de tout type) ou sous forme de Paris Gratuits.

4. Offre de Relance (cf. Bonus de nouveau dépôt)

Conditions

L'OPERATEUR peut, à sa discrétion, proposer à un compte joueur une offre de relance liée à la réalisation d'un nouveau dépôt. Cette offre de relance a une durée de validité indiquée sur le site de l'OPERATEUR ou sur ses communications attendantes.

L'offre de relance peut proposer une gratification sous forme de Bonus (de tout type) ou en Paris Gratuits. Les conditions générales s'appliquent.

Cumul avec une offre de bienvenue

L'obtention d'une offre de relance liée à la réalisation d'un dépôt en argent réel supprime tout droit d'attribution aux gratifications d'offres de bienvenue non encore perçues.

5. Offre de Parrainage (cf. Bonus Amis)

Généralités

Un compte joueur (dénommé le parrain) peut inviter une personne (dénommée le filleul) à s'inscrire sur le site de l'OPERATEUR en échange d'une gratification à la création du compte joueur du Filleul.

L'OPERATEUR met à disposition du compte joueur une rubrique nommée « parrainage » depuis laquelle le

parrain peut envoyer ses invitations et suivre le statut de ses parrainages.

Le parrain touchera sa gratification à la condition que son filleul s'inscrive pour la 1ère fois sur l'un des sites de l'OPERATEUR depuis l'email qu'il aura reçu automatique de l'OPERATEUR, réalise son 1er dépôt d'argent réel et fait valider ses justificatifs d'identité.

Le Filleul accepte que le parrain soit informé de son inscription, de son 1er dépôt et de la validation de son compte afin qu'il soit informé du succès de son parrainage.

La gratification du parrain peut être créditée sous forme de bonus (de tout type) ou de paris gratuits.

Eligibilité du filleul

Est considéré comme filleul tout ami ou connaissance du parrain. Ne seront pas acceptés comme filleuls des membres de la famille proche (parents, frères et sœurs, enfants) ou tout membre du foyer.

Un filleul dont l'adresse email est identique ou qui utilise la même carte de crédit ou le même compte de portefeuille en ligne que le parrain, ne pourra donner droit à une gratification.

Abus

L'OPERATEUR se réserve le droit de restreindre l'accès à la rubrique Parrainage à tout compte joueur de parrain en cas de soupçons portant sur une manipulation, une fraude ou un manquement aux conditions de participation.

La pratique du Spamming, visant un ensemble d'individus non personnellement connus, est interdite.

Dans l'hypothèse où l'OPERATEUR suspecterait un Parrain de pratique de Spamming, ou tout autre type de recrutement abusif de nouveaux Filleuls, aucune gratification de parrainage ne saurait être créditée sur le compte joueur du Parrain le temps des investigations.

En cas d'abus avéré, L'OPERATEUR se réserve le droit de clôturer le compte joueur du parrain.

6. Offre de Fidélité ZEpoints

Généralités

Le programme de fidélité ZEPoints est un système de points de fidélité réservé aux comptes joueurs actifs sur ZEBet.

Le solde ZEpoints du compte joueur est visible sur l'interface de gestion du compte joueur, intitulée « mon compte ». Les ZEpoints sont convertibles en Bonus Sport.

Les ZEpoints ne peuvent être transférés, troqués, vendus ou échangés sous quelques formes que ce soit.

Conditions de collecte

Les ZEpoints sont attribués à chaque pari payé selon le barème détaillé ci-après et sont crédités 1 fois par jour la nuit suivante.

- Cote de 1 à 1.5 : 2 ZEpoints
- Cote de 1.51 à 2 : 3 ZEpoints
- Cote de 2.01 à 3 : 8 ZEpoints
- Cote de 3.01 à 5 : 11 ZEpoints
- Cote de 5.01 à 10 : 14 ZEpoints
- Cote supérieur à 10 : 18 ZEpoints

Deux paris similaires ne donnent droit qu'à une seule attribution de points. Le montant du pari payé ne rentre pas en compte dans la collecte des ZEpoints.

Les paris placés en Paris Gratuits ne donnent pas droit à l'obtention de ZEpoints.

Conditions de conversion en Bonus Sport

Le taux de conversion ZEpoints est le suivant : 200 ZEpoints = 1€ de Bonus Sport

Seuil de conversion de ZEpoints en Bonus Sport : 2 000 ZEpoints

Seul un compte joueur confirmé par la saisie du code d'activation reçu par la poste peut convertir des ZEpoints.

En cas d'inactivité de plus de 62 jours sur le site, le solde ZEpoints du compte joueur concerné sera automatiquement remis à 0.

Le Bonus Sport issu de la conversion de ZEpoints doit être joué au moins 1 fois pour pouvoir être retiré.
