

# betsson

## RÈGLEMENT DES PARIS

Betsson Règlement des paris	
<b>Version</b>	1.1
<b>Date effective</b>	6 septembre 2023
<b>Auteur</b>	SP/MG
<b>Propriétaire du document</b>	Département Juridique et conformité/Trading
Contrôle de version	
<b>Date de la prochaine révision</b>	1 <sup>st</sup> avril 2024
La procédure sera révisée sur la base suivante :	
Au moins une fois par an, cet examen devant être initié par le propriétaire de la procédure environ un mois avant la date anniversaire à laquelle la procédure a été approuvée pour la dernière fois.	
<ol style="list-style-type: none"><li>I. en réponse à toute modification de la réglementation et/ou de la législation pertinente.</li><li>II. en réponse à des notes d'orientation générales ou à des conseils sur les meilleures pratiques émis par tout organisme de réglementation compétent ;</li><li>III. en réponse à toute mesure réglementaire prise à l'encontre d'un opérateur par un régulateur compétent ;</li><li>IV. en réponse aux conclusions d'un audit interne ou externe pertinent ; ou</li><li>V. sur demande de la direction de Betsson France</li></ol>	

## Table des matières

---

<b>1. Définition .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Règles générales.....</b>	<b>6</b>
2.1. Paris non-autorisés .....	6
2.2. Engagements du parieur .....	7
2.3. Prise de pari .....	7
2.4. Modes de paris .....	7
2.4.1. Paris avant événement.....	7
2.4.2. Paris en direct ou « live » .....	8
2.4.3. Paris « compétition » / « tournoi » / « saison » .....	8
2.5. Formules de pari.....	8
2.6. Offre de paris générique .....	11
2.6.1. Paris sur les résultats.....	11
2.6.2. Paris sur les victoires/défaites.....	12
2.6.3. Paris sur les scores .....	13
2.6.4. Paris sur les buteurs/marqueurs .....	16
2.6.5. Autres paris .....	18
2.6.6. Paris mixtes .....	19
2.6.7. Cash-out .....	20
2.7. Annulations, reports & modifications.....	21
2.7.1. Cas d'annulation ou de limitation .....	21
2.7.2. Cas où les paris restent valides .....	22
2.7.3. Cas de correction d'erreurs.....	22
2.8. Résultats des paris.....	23
2.8.1. Promulgation.....	23
2.8.2. Cas d'égalité .....	23
2.9. Paiement des gains.....	24
2.9.1. Limites générales.....	24
2.9.2. Limites spécifiques selon le sport.....	24
<b>3. Règles particulières par sport .....</b>	<b>24</b>
3.1. BASEBALL / SOFTBALL .....	24
3.1.1. Règles .....	24
3.1.2. Annulation – Report .....	25
3.1.3. Offre de paris particulière .....	25
3.2. BASKETBALL.....	25

3.2.1.	Règles .....	25
3.2.2.	Offre de paris particulière .....	26
<b>3.3.</b>	<b>BOXE.....</b>	<b>27</b>
3.3.1.	Règles .....	27
3.3.2.	Offre de paris particulière .....	28
<b>3.4.</b>	<b>CYCLISME.....</b>	<b>28</b>
<b>3.5.</b>	<b>FOOTBALL.....</b>	<b>29</b>
3.5.1.	Règles .....	29
3.5.2.	Offre de paris particulière .....	31
<b>3.6.</b>	<b>FOOTBALL AMÉRICAIN.....</b>	<b>37</b>
3.6.1.	Règles .....	37
3.6.2.	Offre de paris particulière .....	37
<b>3.7.</b>	<b>FORMULE 1.....</b>	<b>37</b>
3.7.1.	Règles .....	37
3.7.2.	Offre de paris particulière .....	38
<b>3.8.</b>	<b>GOLF.....</b>	<b>39</b>
<b>3.9.</b>	<b>HANDBALL.....</b>	<b>39</b>
<b>3.10.</b>	<b>HOCKEY SUR GLACE .....</b>	<b>40</b>
3.10.1.	Règles .....	40
3.10.2.	Offre de paris particulière .....	40
<b>3.11.</b>	<b>MMA-UFC .....</b>	<b>41</b>
3.11.1.	Règles .....	41
3.11.2.	Offre de paris particulière .....	41
<b>3.12.</b>	<b>NATATION .....</b>	<b>41</b>
<b>3.13.</b>	<b>RUGBY.....</b>	<b>42</b>
3.13.1.	Règles .....	42
3.13.2.	Offre de paris particulière .....	42
<b>3.14.</b>	<b>SPORTS MÉCANIQUES.....</b>	<b>43</b>
3.14.1.	MOTO .....	43
3.14.2.	SUPERBIKE .....	44
3.14.3.	NASCAR / INDY CAR.....	44
3.14.4.	RALLYE .....	44
3.14.5.	ENDURANCE .....	44
<b>3.15.</b>	<b>TENNIS.....</b>	<b>44</b>
3.15.1.	Règles .....	44
<b>3.16.</b>	<b>TENNIS DE TABLE.....</b>	<b>46</b>

3.16.1. Offre de paris particulière .....	46
<b>3.17.</b> VOLLEY-BALL / BEACH-VOLLEY .....	46

## Règlement des paris

Les présentes règles concernent le fonctionnement des paris sportifs proposés sur [betsson.fr](https://betsson.fr) et sont approuvées par le joueur concomitamment aux Conditions Générales d'Utilisation (CGU) à l'ouverture de compte.

NB : ces règles dépendent de l'évolution du cadre législatif et réglementaire français et des préconisations de l'Autorité Nationale des Jeux (ANJ). Elles sont donc susceptibles de modifications qui donneront lieu à acceptation par le parieur. Les règles spéciales par sport prévalent sur les règles générales en cas de divergence.

### 1. Définition

---

Est entendu par « pari » le placement d'une mise sur la réalisation d'un résultat dans le contexte d'un événement sportif (match, compétition, tournoi, etc.). Si le résultat sur lequel la mise a été placée se produit au cours de l'événement sportif en question, les gains sont calculés en multipliant la mise par la cote fixe proposée au parieur lors du placement de sa mise. Si le résultat misé ne se réalise pas, le pari est réputé perdant et aucun gain n'y est associé.

### 2. Règles générales

---

#### 2.1. Paris non-autorisés

Betsson se réfère à la l'offre de jeu autorisée établie par l'ANJ, ainsi que sa « liste sport » ou liste des supports de paris sportifs autorisés, accessible sur le site de l'ANJ : <https://anj.fr/les-paris-sportifs#listesport>. Un pari peut être la combinaison de plusieurs types de paris autorisés.

Cependant, Betsson tient à rappeler que certains paris listés ci-dessous sont interdits, et sont donc susceptibles d'être annulés ou refusés. Betsson suspendra tout compte suspect pendant le temps d'investigation, et prendra les mesures nécessaires quant au joueur concerné (versement différé des gains, voire suspension/clôture du compte dans les cas les plus graves).

Ainsi sont interdits :

#### ❖ Les paris pris pour le compte d'un tiers, ou les paris collectifs

Les paris doivent être pris à titre individuel, non professionnel et pour son propre compte. Il est absolument interdit de prendre un pari pour autrui, notamment, mais pas exclusivement, à titre professionnel dans le cadre d'une activité de bookmaker ou pour le compte d'un joueur mineur ou interdit de jeu. Il est également interdit de prendre un pari de manière collective, notamment, mais pas exclusivement, via l'intermédiaire de comptes liés ou multiples ou d'un syndicat de paris.

Toute donnée technique pourra être utilisée par Betsson afin d'établir l'existence d'un pari pour le compte d'un tiers ou d'un caractère collectif.

#### ❖ Les paris par une personne intéressée

Les paris pris par des personnes partie prenante d'une manifestation ou d'une compétition sportive sont strictement interdits, que le joueur soit sportif, arbitre, entraîneur, propriétaire ou à la direction d'un club participant à l'évènement, ou même employé de la structure, ou qu'il ait été mandaté par quelqu'un appartenant à cette liste et sans que celle-ci soit limitative.

#### ❖ Les paris déloyaux ou frauduleux

Sont réputés frauduleux les paris placés à l'aide d'un robot ou d'un logiciel permettant l'automatisation de la prise de paris. Il est également interdit de se connecter à [betsson.fr](http://betsson.fr) au moyen d'un VPN ou d'indiquer par tout autre moyen un lieu de connexion qui ne reflète pas le lieu réel.

## 2.2. Engagements du parieur

En conséquence des points précédents, en plaçant un pari, le joueur déclare :

- qu'il n'a pas été informé du résultat des événements liés à ses paris lorsque le pari a été placé ;
- que le pari n'est pas lié à un événement au sein duquel le joueur est intéressé directement ou indirectement ou a une part active, à quelque titre que ce soit ;
- qu'il n'est pas présent physiquement sur le lieu où se déroule un événement sur lequel il parie pendant qu'il se déroule.

Si le joueur ne respecte pas ces conditions, Betsson se réserve le droit d'annuler le pari du joueur et de rembourser la mise.

## 2.3. Prise de pari

Pour placer un pari, le joueur doit se connecter à son compte, puis sélectionner le pari, indiquer la mise souhaitée (si elle diffère de la mise proposée), choisir le mode (avant évènement ou « live » par exemple) et la formule de pari (simple ou combiné par exemple) et valider le pari. Le pari est réputé placé dès lors que le joueur a validé son coupon (« bet slip »), qu'il a été enregistré par le système informatique de Betsson et qu'il a été débité du montant de la mise.

Le montant minimum pouvant être parié est de 0,10€

Une fois le pari confirmé, il n'est ni annulable, ni modifiable. Toutes les cotes sont sujettes à variations et sont fixées au moment où un pari est placé. Betsson ne pourra corriger ultérieurement les erreurs dans la fixation de la cote.

Betsson peut mettre à la disposition des joueurs des informations, statistiques et résultats relatifs aux événements sur lesquels portent les paris. Cependant, ces informations sont transmises à titre purement indicatif et même si Betsson fait ses meilleurs efforts pour afficher des informations exactes et à jour, il appartient au joueur de suivre le déroulé de l'évènement par ses propres moyens et de consulter les sources d'information officielles pour être certain du score ou du classement de l'évènement avant de placer un pari.

## 2.4. Modes de paris

### 2.4.1. Paris avant évènement

Ces paris sont exclusivement proposés au joueur AVANT le déroulement de l'évènement sportif. Par conséquent, les paris doivent être placés avant le début dudit évènement.

Les cotes d'un événement donné peuvent être amenées à évoluer et à être modifiées en fonction des informations concernant l'évènement ou les mouvements du marché. Ainsi les paris pourront être suspendus/clôturés à tout moment avant le début de l'évènement programmé.

#### 2.4.2. Paris en direct ou « live »

Certains paris peuvent être placés en direct et acceptés pendant l'évènement : les paris « live ». Ils peuvent être placés à tout moment pendant l'évènement. Les paris « live » sont par définition soumis à de fortes variations de cotes : elles sont actualisées en permanence en fonction de l'évolution de chaque évènement. Entre le moment où le joueur place un pari et celui où il le confirme, la cote pourra donc avoir évolué : la nouvelle valeur lui sera alors proposée en lui demandant son accord. Le joueur doit confirmer son acceptation pour placer son pari.

Les paris « live » sont réglés sur la base du résultat divulgué pendant l'évènement. Toute modification ultérieure (comme l'annulation d'un point suite à une décision d'un jury après l'évènement) n'influe pas sur l'issue du pari « live » tel qu'il a été validé.

#### 2.4.3. Paris « compétition » / « tournoi » / « saison »

Un pari sur le résultat d'une compétition d'un tournoi ou d'une saison est un pari à plus ou moins long terme et peut durer plusieurs mois voire plusieurs années, selon la compétition, le tournoi ou la saison sportive. Ce type de pari peut se baser sur le résultat (vainqueur, podium, relégation, qualification, etc.) mais aussi sur des classements à points.

Les paris sont ouverts avant et pendant toute la durée de la compétition, du tournoi ou de la saison, mais le gain ne sera validé qu'à l'issue de la compétition, du tournoi ou de la saison suite à la publication du résultat par l'organisateur.

Le pari sera réputé perdant si la sélection rattachée au pari n'est pas qualifiée pour la compétition ou est sanctionnée, suspendue, ou si cette même sélection abandonne pendant la compétition. Pour tous les autres types de forfait, le pari est annulé.

## 2.5. Formules de pari

Betsson France propose des paris à cote fixe.

### ❖ Paris simples

Un pari simple est une sélection unique sur laquelle un joueur souhaite miser. Si le pari se réalise, le joueur gagne la somme qu'il a misé, multipliée par la cote attribuée pour ce résultat par Betsson ; si la sélection est perdante, le pari est perdu ; si l'évènement est annulé, le montant de la mise sera restitué au joueur.

*Ex : Pari sur le match Marseille-Strasbourg avec les cotes suivantes : Marseille 2,25 / Nul 3,00 / Strasbourg 3,25*

*Trois choix possibles :*

- victoire de Marseille (choix 1)
- match nul (choix X)
- victoire de Strasbourg (choix 2).

*Le joueur mise 10 € sur la victoire de Marseille (choix 1) dont la cote est fixée à 2,25.*



- Si Marseille l'emporte, il gagne  $10 \times 2,25 = 22,50 \text{ €}$

Pour la liste complète des paris simples, cf. infra. ([2.6. Offre de paris génériques](#)).

#### ❖ Paris combinés

Un pari combiné ou multiple consiste à miser sur plusieurs sélections de paris simples (de 2 à 30) dont les cotes se multiplient entre elles, établissant une cote globale. Si et seulement si chaque sélection est gagnante, le joueur remporte la somme mise, multipliée par la cote globale. En revanche, si l'une des sélections n'est pas gagnante, le pari combiné dans son ensemble est alors perdu.

*Ex : Un joueur parie 10€ sur une victoire de Paris contre Marseille (cote à 1,5) ET de Lyon contre Lille (cote à 2). La cote finale est de  $1,5 \times 2 = 3$  et le gain total en cas de victoire de Paris ET de Lyon est de 30€ ( $10€ \times 1,5 \times 2$ ). Cependant, si Paris gagne, mais que Lyon perd, alors le pari est perdu.*

NB : si une ou plusieurs sélections sont annulées, elles sont considérées comme gagnantes avec une cote de 1,00. La cote globale est donc recalculée.

Un pari combiné doit obligatoirement être composé de sélections indépendantes (c'est-à-dire où le résultat d'une sélection n'influe pas sur le résultat des autres sélections du pari combiné). Il est notamment interdit de combiner des sélections concernant un même match.

#### ❖ Paris système

Un pari système permet au joueur de miser en une seule fois plusieurs paris combinés. C'est une version élaborée du pari combiné. Plus le joueur parie sur des événements dans un pari système, plus le nombre de possibilités de paris augmente. Sa mise, correspondant à la mise totale sur les paris système respectifs, est divisée par le nombre de paris.

Pour déterminer le prix d'un pari système, on utilise la formule suivante :  $A! / (B! \times (A-B)!)$ .

Le résultat de cette formule multiplié par la mise unitaire choisie par le joueur donne le prix du pari système. Pour chaque pari système, le montant des gains dépend du nombre de paris corrects : le gain d'un pari système est le cumul des gains de chaque pari gagnant le composant, ces gains étant égaux à la cote globale du pari multipliée par la mise unitaire de chaque pari.

Système de Paris	Nombre de Sélections	Formules & Combinaisons de Paris	Total du nombre de Paris	Sommes engagées pour une mise à 1€	Conditions de Gain
Système 2/3	3 Matches	3 paris doubles	3 paris	3,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Trixies	3 Matches	3 paris doubles 1 pari triple	4 paris	4,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Patent	3 Matches	1 pari Trixies 3 paris simples	7 paris	7,00 €	Minimum 1 formule gagnante

Règlement des paris [betsson.fr](http://betsson.fr)

Système 2/4	4 Matchs	6 paris doubles	6 paris	6,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Système 3/4	4 Matchs	4 paris triples	4 paris	4,00€	Minimum 3 formules gagnantes
Yankee	4 Matchs	6 paris doubles 4 paris triples 1 pari quadruple	11 paris	11,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Lucky 15	4 Matchs	1 pari Yankee 4 paris simples	15 paris	15,00€	Minimum 1 formule gagnante
Système 2/5	5 Matchs	10 paris doubles	10 paris	10,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Système 3/5	5 Matchs	10 paris triples	10 paris	10,00€	Minimum 3 formules gagnantes
Système 4/5	5 Matchs	5 paris quadruples	5 paris	5,00€	Minimum 4 formules gagnantes
Canadian	5 Matchs	10 paris doubles 10 paris triples 5 paris quadruples 1 pari quintuple	26 paris	26,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Lucky 31	5 Matchs	1 pari Canadian 5 paris simples	31 paris	31,00€	Minimum 1 formule gagnante
Système 2/6	6 Matchs	15 paris doubles	15 paris	15,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Système 3/6	6 Matchs	20 paris triples	20 paris	20,00€	Minimum 3 formules gagnantes
Système 4/6	6 Matchs	15 paris quadruples	15 paris	15,00€	Minimum 4 formules gagnantes
Système 5/6	6 Matchs	6 paris quintuples	6 paris	6,00€	Minimum 5 formules gagnantes
Heinz	6 Matchs	15 paris doubles 20 paris triples 15 paris quadruples 6 paris quintuples 1 pari sextuple	57 paris	57,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Lucky 63	6 Matchs	1 pari Heinz 6 paris simples	63 paris	63,00€	Minimum 1 formule gagnante
Système 2/7	7 Matchs	21 paris doubles	21 paris	21,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Système 3/7	7 Matchs	35 paris triples	35 paris	35,00€	Minimum 3 formules gagnantes

Système 4/7	7 Matchs	35 paris quadruples	35 paris	35,00€	Minimum 4 formules gagnantes
Système 5/7	7 Matchs	21 paris quintuples	21 paris	21,00€	Minimum 5 formules gagnantes
Système 6/7	7 Matchs	7 paris sextuples	7 paris	7,00€	Minimum 6 formules gagnantes
Super Heinz	7 Matchs	21 paris doubles 35 paris triples 35 paris quadruples 21 paris quintuples 7 paris sextuples 1 pari septuple	120 paris	120,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Système 2/8	8 Matchs	28 paris doubles	28 paris	28,00€	Minimum 2 formules gagnantes
Système 3/8	8 Matchs	56 paris triples	56 paris	56,00€	Minimum 3 formules gagnantes
Système 4/8	8 Matchs	70 paris quadruples	70 paris	70,00€	Minimum 4 formules gagnantes
Système 5/8	8 Matchs	56 paris quintuples	56 paris	56,00€	Minimum 5 formules gagnantes
Système 6/8	8 Matchs	28 paris sextuples	28 paris	28,00€	Minimum 6 formules gagnantes
Système 7/8	8 Matchs	8 paris septuples	8 paris	8,00€	Minimum 7 formules gagnantes
Goliath	8 Matchs	28 paris doubles 56 paris triples 70 paris quadruples 56 paris quintuples 28 paris sextuples 8 paris septuples 1 pari octuple	247 paris	247,00€	Minimum 2 formules gagnantes

## 2.6. Offre de paris générique

### 2.6.1. Paris sur les résultats

#### ❖ Pari « 1-2 »

Un pari « 1-2 » consiste à miser sur une des 2 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, excluant la possibilité d'un match nul.

#### ❖ Pari « 1-N-2 »

Un pari « 1-N-2 » consiste à miser sur une des 3 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, incluant la possibilité d'un match nul.

❖ **Pari « 1-N-2 mi-temps/quart-temps/période/etc. »**

Un pari « 1-N-2 mi-temps/quart-temps/période/etc. » porte sur un résultat advenant lors d'une mi-temps/quart-temps/période/etc. d'un évènement sportif.

2.6.2. Paris sur les victoires/défaites

❖ **Pari « vainqueur/perdant »**

Un pari « vainqueur/perdant » porte sur l'entité (l'athlète/le joueur/le coureur/l'équipe/le pays/etc.) désignée comme ayant remporté/perdu l'évènement ou une partie de l'évènement (la compétition/la course/le tournoi/la saison/etc.) sur lequel porte le pari. Le parieur choisit 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/perdant » sont présumés participer à la compétition concernée. Tout pari portant sur le « vainqueur/perdant » reste valide, même dans le cas où 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 Betsson même en cas de présence d'un acteur « autre ».

Un pari de type « vainqueur/perdant » stipulant la mention « saison régulière », ne comprend ni les play-offs, ni les phases finales, sauf mention contraire. 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 play-offs et de phases finales.

Si, pour quelque raison que ce soit, la saison/la compétition/la course/etc. est écourtée ou n'a pas lieu en intégralité, les paris restent valables et les vainqueurs/perdants désignés par l'autorité compétente sont validés comme tels.

❖ **Pari vainqueur sans le favori**

Le pari porte sur le joueur / l'équipe qui sera le/la mieux classé/e à la fin de la compétition sans tenir compte du favori. Si le pari est placé sur un joueur / une équipe qui ne prend pas part à la course, les paris sont annulés et donc remboursés. Si un joueur / une équipe débute la course mais ne la termine pas, les paris demeurent valides.

❖ **Pari « vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame/etc. »**

Un pari « vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame/etc. » consiste à déterminer l'acteur ou l'équipe qui va remporter le premier set ou la première manche/frame/etc. d'un match. Le set/la manche/etc. concernés doivent être disputés en intégralité pour que les paris soient valides.

❖ **Pari « podium » ou « Top X » ou « classement »**

Un pari « podium » consiste à déterminer l'acteur qui terminera parmi les trois premières places d'une course/d'un match/d'un évènement/etc.

Un pari « Top X » consiste à déterminer l'acteur qui terminera parmi les X premiers d'une course/d'un match/d'un évènement/etc.

Un pari « classement » consiste à déterminer le rang et la performance de l'acteur dans une course/un match/une compétition/etc.

*Ex : « qui finira dernier ? », « A quelle phase l'équipe X sera-t-elle éliminée ? », « Qui terminera dans le top 3 ? », « qui atteindra les quarts de finale /la demi-finale /la finale ? », « qui sera reléguable ? » « qui montera de division ? », etc.*

❖ **Pari « duo gagnant »**

Le pari porte sur les 2 équipes/joueurs/athlètes/etc. qui terminent respectivement en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> position du classement de l'épreuve désignée dans l'intitulé du pari. Si un pari est placé sur un(e) athlète/joueur/équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris sont remboursés. Si un(e) joueur/athlète/équipe débute l'épreuve mais ne la termine pas, les paris restent valides.

❖ **Duo placé**

Le pari porte sur les équipes/joueurs/athlètes/etc. qui terminent aux 2 premières positions du classement de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari, quel que soit l'ordre. Si un pari est placé sur un(e) athlète/joueur/équipe qui ne prend pas part à l'épreuve, les paris seront remboursés. Si un(e) athlète/joueur/équipe débute l'épreuve mais ne la termine pas, les paris restent valides.

❖ **Pari « qualification/finaliste »**

Un pari « qualification/finaliste » porte sur le succès d'une équipe à se qualifier pour le tour suivant 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 au but.

❖ **Pari « Face à Face »**

Le pari porte l'athlète/le joueur/l'équipe/le pays qui terminera devant le/les autres participant(s) mentionné(s) dans l'intitulé du pari au classement final de la compétition, épreuve, étape, etc. Si l'un des participants nommés et concernés ne prend pas part à l'épreuve (abandon ou forfait), les paris sont considérés comme nuls (pari remboursé). En cas de match nul, tous les paris seront annulés si la sélection du match nul n'est pas proposée. Si l'un des acteurs finit au-delà de la place stipulée dans la question, les paris seront annulés.

❖ **Pari « Record »**

Le pari porte sur le fait qu'un record du monde soit battu au cours de l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari.

### 2.6.3. Paris sur les scores

❖ **Paris « marge du vainqueur » ou « écart du vainqueur » ou « handicap »**

Les paris « marge du vainqueur » ou « écart du vainqueur » ou « handicap » consistent à déterminer avec quel nombre exact de buts/point/sets/essais/etc. d'écart une équipe va gagner un match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts/point/sets/essais/etc. marqués par chacune des deux équipes à l'issue du match.

**Ex. A :**

*Handicap (-6.5) - Qui va gagner le match ? dans l'événement Miami / Brooklyn.*

*Les sélections possibles seront Miami (-6.5) et Brooklyn (+6.5). Elles seront gagnantes dans les cas suivants :*

- *Miami (-6.5) : Miami gagne le match par 7 points d'avance ou plus.*
- *Brooklyn (+6.5) : Brooklyn perd le match par 6 points de retard ou moins, fait match nul ou gagne le match.*

**Ex. B :** *Handicap (0 :1) - Qui va gagner le match ? dans l'événement Monaco / Nice*

*Les sélections possibles seront Monaco (handicap 0 :1), Nul (handicap 0 :1), Nice (handicap 0 :1). Elles seront gagnantes dans les cas suivants :*

- Monaco (handicap 0 :1) : Monaco gagne le match avec au moins 2 buts d'avance.
- Nul (handicap 0 :1) : Monaco gagne le match avec exactement 1 but d'avance.
- Nice (handicap 0 :1) : Nice gagne le match ou fait match nul.

❖ **Pari « score exact »**

Un pari « Score exact » porte sur la survenue d'un score précis dans le cadre d'un événement sportif ou d'une période d'un événement sportif. Le parieur fait son choix 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 » exclut le score actuel de la rencontre. Le pari est gagnant si le score final de la rencontre est exactement le même que celui choisi par le parieur.

❖ **Pari « score multiple »**

Un pari « Score Multiple » porte sur la survenue d'un score précis faisant partie d'une liste de choix. Ex. : 1:0, 2:0, 3:0. Le pari sera gagnant si le score final de la rencontre est de 1:0, 2:0 ou 3:0.

❖ **Pari « nombre de X »**

Un pari « nombre de X » porte sur le décompte d'éléments (exemple : nombre de buts, d'essais, de sets, de manches, de jeux marqués, de médailles, 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 (ex. « de 7 à 10 »), et pouvant comporter une mention « autres ». Celle-ci désigne alors tous les autres décomptes non mentionnés dans la liste définie.

❖ **Pari « plus ou moins de X »**

Un pari « plus ou moins de X » porte sur le dépassement ou non d'un décompte d'éléments définis (buts, points, sets, etc.) pour un événement, un acteur ou une période.

Betsson peut proposer des valeurs variables x 0,25 (0.25, 1.25, etc.) ou x 0,75 (0.75, 1.75, etc.). Pour ce type de variable, la mise est divisée en deux parties : la moitié de la mise est sur la variable inférieure et l'autre sur la variable supérieure :

- Le parieur reçoit 50% de sa mise s'il « perd à moitié »
- Le parieur reçoit 50% de ses gains s'il « gagne à moitié »

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

Total des buts parés	Total des buts dans le match	Résultat du pari	Total des buts parés	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

Règlement des paris [betsson.fr](http://betsson.fr)

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

❖ **Pari « Mi-temps avec le + de X »**

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

❖ **Pari « course aux X points »**

Le pari « course aux X points » porte sur le joueur / l'équipe qui atteindra en premier le nombre de points indiqués dans le pari proposé.

❖ **Pari « au moins X/plus de X ou maximum X/moins de X »**

Le pari « au moins X/plus de X ou maximum X/moins de X » porte sur le fait qu'un minimum ou un maximum de points/sets/jeux/essais/buts/etc. de l'équipe / du joueur mentionné dans l'intitulé du pari soit atteint.

Ce pari peut porter sur plusieurs équipes ou joueurs.

*Ex. : Duo/trio marquant plus de X essais dans un match de rugby.*

❖ **Pari « première équipe/premier joueur à X »**

Le pari « première équipe/premier joueur à X » porte sur l'équipe ou le joueur qui réalise l'action X en premier lors du match/de la partie/du set/de la mi-temps/etc. mentionnés dans l'intitulé du pari.

*Ex A : premier joueur/première équipe à marquer au football*

*Ex B : premier joueur/première équipe à breaker au tennis*

#### 2.6.4. Paris sur les buteurs/marqueurs

❖ **Pari « buteur » / « marqueur » / « passeur » / « rebondeur » / etc.**



Un pari « buteur » consiste à déterminer si l'acteur proposé inscrit au moins un but/un essai/un point/etc. 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, les paris sur ce joueur sont annulés et remboursés. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés.

Les paris portant sur des buteurs/marqueurs/etc. au cours d'une période définie (mi-temps, prolongations/etc.) seront annulés si le joueur en question ne débute pas la période cible.

*Ex. : Un joueur Y marque en 2<sup>ème</sup> mi-temps.  
Le pari sera remboursé si le joueur Y est titulaire mais est sorti avant la 2<sup>ème</sup> mi-temps.*

Dans les questions portant sur le premier buteur/dernier buteur d'un match, les joueurs non présents sur la pelouse au moment du premier but/dernier but seront annulés.

❖ **Pari « Première / dernière / prochaine équipe ou premier / dernier / prochain joueur à marquer »**

Un pari « Première /dernière équipe ou premier / dernier joueur à marquer » porte sur la première / dernière équipe ou le premier / dernier joueur marquant au moins une fois au cours d'une rencontre.

Un pari « Prochaine équipe / prochain joueur à marquer » porte, lors d'un pari live, sur l'équipe / le joueur qui sera la prochaine / le prochain à marquer.

Les paris peuvent porter sur l'ensemble de l'événement ou de la rencontre, ou encore sur une période définie (période, mi-temps, etc.)

Une équipe marquant contre son camp crédite son adversaire qui bénéficie de l'ouverture du score. Si aucun acteur (joueur ou équipe) ne parvient à marquer dans le délai imparti, le pari est annulé s'il ne proposait pas d'option « pas de but ».

En cas d'interruption définitive du match avant que le 1er but ne soit inscrit ou si aucun but n'a été inscrit, tous les paris portant sur des périodes non arrivées à terme sont annulés. Si l'interruption définitive intervient après que le 1er but a été marqué, tous les paris sont comptabilisés.

❖ **Pari « période/minute du premier/dernier/prochain but »**

Un pari « période/minute du premier/dernier/prochain but » consiste à déterminer (dans un pari live pour le pari « période/minute du prochain but ») la période/la minute pendant laquelle le premier/dernier/prochain but/essai/point/etc. du temps réglementaire sera marqué. Le pari peut porter sur le premier/dernier/prochain but de la rencontre ou d'une équipe, selon l'intitulé du pari.

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

*Ex. en football :*

*La période 16-30 minutes est valide si le but est inscrit entre 15:01 et 30:00. 30:01 compte ensuite pour la période 31-45. 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.*

❖ **Pari « Quelle équipe marquera le Xème point » ou « Quelle équipe marquera en 1er X points »**

Un pari « Quelle équipe marquera le Xème point » consiste à déterminer quel acteur inscrira le Xème point/but/essai/etc. du match, du quart-temps, de la mi-temps, etc.

Un pari « Quelle équipe marquera en 1er X points » consiste à déterminer quel acteur inscrira en 1er X points dans le match, quart-temps, la mi-temps, etc.

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.

❖ **Pari « But sur X » / « Joueur marque un but sur X »**

Le pari porte sur le fait qu'un but de type X soit marqué/qu'un joueur marque un but sur X au cours du match.

*Ex A : but sur penalty/de la tête/sur coup-franc direct au cours du match Paris / Marseille.*

*Ex B : but sur penalty/de la tête/sur coup-franc direct du joueur Y pendant Paris / Marseille.*

Le penalty/coup franc doit être marqué directement pour qu'il soit gagnant. Si le penalty/coup franc est tiré mais n'est pas marqué dès le premier tir, le pari est perdant.

Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés. Le joueur doit commencer le match pour que le pari soit valide.

*A titre d'exemple, un pari live « type du prochain but » peut être proposé selon les choix ci-après :*

- *Tir : comprend tous les cas qui ne figurent pas dans les autres possibilités*
- *Tête : le buteur a touché pour la dernière fois le ballon de la tête*
- *Coup-franc : le but est inscrit directement sur coup-franc*
- *Pénalty : le but est inscrit directement sur pénalty*
- *Contre son camp : le but est déclaré comme marqué contre son camp*
- *Pas de but : Il n'y a plus de but inscrit dans le match*

## 2.6.5. Autres paris

❖ **Double / triple chance**

Un pari double / triple chance consiste à déterminer l'issue d'un match, le(s) buteur(s)/marqueur(s), le vainqueur, l'acteur présent sur le podium/dans le top X, etc. La particularité du pari double / triple chance est de permettre au parieur de miser sur deux / trois options, sachant qu'il suffit que l'une des options se réalise pour que le pari soit gagnant.

Ex A :

*Le parieur désigne 2 joueurs comme marqueurs de Touchdown pendant un match de football américain. Il suffit que l'un des joueurs marque un touchdown pour que le pari soit gagnant.*

Ex B :

*Le joueur parie sur la victoire ou le nul d'une équipe dans un match de football. Si le résultat du match correspond à l'un OU l'autre des deux résultats possibles choisis, le pari est gagnant.*

Dans le cadre d'une double / triple chance buteur, il suffit qu'au moins l'un des joueurs participe au match pour que le pari soit valide (gagnant ou perdant). Si aucun des joueurs désignés ne participe au match, alors les paris sont annulés et donc remboursés.

❖ **Pari « Remboursé si X »**

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

Ex :

- *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, etc.

❖ **Pari « Oui / Non »**

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

❖ **Pari « nationalité », « pays » ou continent.**

Un pari « nationalité », « pays » ou « continent » porte sur le pays ou le continent d'origine d'un vainqueur de compétition internationale.

### 2.6.6. Paris mixtes

❖ **Pari « mi-temps + résultat final »**

Un pari « mi-temps + résultat final » 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 », etc.

❖ **Pari « mi-temps + Résultat final // nombre de buts marqués » ou « mi-temps + résultat final // plus ou moins de X buts »**

Un pari « mi-temps + résultat final // nombre de buts marqués » ou « mi-temps + résultat final // plus ou moins de X buts » porte sur la survenance des deux occurrences choisies par le joueur. Il consiste à parier sur la combinaison d'un résultat à la mi-temps associé à un résultat à la fin du temps réglementaire et le nombre de buts/points/essais/etc. inscrits durant cette période.

❖ **Pari « Résultat // les 2 équipes marquent (1<sup>ère</sup> mi-temps uniquement) » ou « Résultat // plus ou moins X buts (1<sup>ère</sup> mi-temps uniquement) »**

Un pari « Résultat // les 2 équipes marquent (1<sup>ère</sup> mi-temps uniquement) » ou « Résultat // plus ou moins de X buts (1<sup>ère</sup> mi-temps uniquement) » porte sur la survenance des deux occurrences choisies par le joueur durant la 1<sup>ère</sup> mi-temps.

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

❖ **Pari « Double chance // plus ou moins de X buts » ou « Double chance // les deux équipes marquent »**

Un pari « Double chance // plus ou moins de X buts » ou « Double chance // les deux équipes marquent » porte sur la survenance des deux occurrences choisies par le joueur.

Le pari « Double chance // plus ou moins de X buts » consiste à parier sur le résultat d'un match et le nombre de buts/points/etc. inscrits durant cette période.

Le pari « Double chance // les deux équipes marquent » consiste à parier sur le résultat d'un match et sur le fait que les deux équipes marquent au moins un but/point/etc. ou pas.

❖ **Pari « buteur » // « Résultat du match »**

Le pari porte sur la survenance des deux occurrences suivantes : le joueur mentionné dans l'intitulé du pari marque un ou plusieurs but(s) pendant le temps réglementaire ET le match se termine sur le résultat choisi (Equipe 1 – Nul – Equipe 2). Les règles qui s'appliquent au pari individuel sont applicables au pari mixte. Si l'un des paramètres de la combinaison n'est pas rempli, le pari est perdant selon les dispositions des paris individuels.

Exemples de paris mixtes :

- Buteur et son équipe gagne
- Buteur et son équipe fait match nul
- Buteur et l'équipe adverse gagne
- 1er buteur et son équipe gagne
- 1er buteur et son équipe fait match nul
- 1er buteur et l'équipe adverse gagne
- Buteur et l'équipe adverse marque
- Buteur et l'équipe adverse ne marque pas
- Buteur et Plus de 2,5 buts dans le match
- Buteur et Moins de 2,5 buts dans le match

❖ **Pari mixte « buteur » // « score exact »**

Le pari porte sur la survenance des deux occurrences suivantes : le joueur désigné dans l'intitulé du pari marque un ou plusieurs but(s) pendant le temps réglementaire ET le score exact de la période de jeu spécifiée (en fonction de l'intitulé du pari) choisi par le parieur est juste. Les règles qui s'appliquent au pari individuel sont applicables au pari mixte. Si l'un des paramètres de la combinaison n'est pas rempli, le pari est perdant selon les dispositions des paris individuels.

Si le joueur rentre sur le terrain alors que le score exact ne peut plus être mathématiquement réalisé, le pari est perdant.

Ex. :

*Le pari place le joueur Y buteur et Paris gagnant à 1-0 contre Rennes. Le joueur Y commence le match sur le banc. Lors de la 1<sup>ère</sup> mi-temps, Le joueur Z marque 1 but.*

*Si le joueur Y rentre sur le terrain dans la 2<sup>ème</sup> mi-temps, le pari est validé comme perdant puisqu'il est impossible que le joueur Y marque tout en respectant la prédiction du score exact de 1-0 pour Paris.*

### 2.6.7. Cash-out

Le cash-out est une offre permettant au joueur de revendre certains de ses paris. Il peut récupérer tout ou partie de la mise et/ou générer une potentielle plus-value.

NB : les conditions d'éligibilité à l'offre, son montant et ses modalités (paris simples, paris combinés, sports, compétitions, paris pré-match, paris live...) sont définis par Betsson pour chaque offre de cash-out. Le montant du cash-out est défini par Betsson et est indiqué sur le bouton cash-out dans le pari. Tous les paris éligibles au cash-out précisent le montant et se retrouvent dans l'onglet « mes paris ».

NB : Betsson peut à tout moment modifier les conditions d'éligibilité, suspendre ou arrêter l'offre sans information préalable. Néanmoins, cela ne remet en question aucune des autres offres déjà acceptées par le joueur et créditées sur son compte.

*Ex : Un cash-out est disponible avant la rencontre, mais n'est pas disponible dans le cadre de l'offre de paris live : la fonctionnalité cash-out ne sera plus accessible dès le début de cette rencontre.*

Lorsque la demande de cash-out est validée, le pari est immédiatement considéré comme terminé, sous réserve que la transaction de cash-out ne résulte pas d'une erreur technique.

Betsson ne saurait garantir la disponibilité permanente d'une offre de cash-out sur son site ou son application. L'indisponibilité d'une offre cash-out, quelle qu'en soit la raison (arrêt / suspension de l'offre, erreur technique, déroulé de l'évènement, faits de jeu), ne saurait engager la responsabilité de Betsson.

NB : les paris live, étant soumis à de fortes variations dans des délais très courts, rendent la permanence de l'offre impossible. A ce titre, entre le moment où le joueur active une demande de cash-out et le moment où l'offre est validée, les modalités d'éligibilité et le montant de l'offre ont pu changer. Le cash-out peut alors être refusé. Le joueur peut alors activer une nouvelle demande de cash-out – sous réserve qu'une offre soit toujours disponible.

## 2.7. Annulations, reports & modifications

Lorsqu'un pari est annulé ou considéré comme nul, la mise du pari est remboursée.

Pour les paris simples : le joueur obtiendra le remboursement d'un montant égal à sa mise.

Pour les paris multiples :

- la cote totale sera ajustée avec une cote de 1.00 sur l'évènement concerné annulé
- les autres composants du pari sont maintenus.

Le pari multiple peut donc quand même être remporté si tous les autres paris qu'il contient sont remportés.

### NB : Ordre des équipes

Que le match soit joué sur terrain neutre, à domicile ou à l'extérieur, c'est toujours l'équipe indiquée en premier dans l'énoncé du pari qui est considérée comme "l'équipe à domicile". Par conséquent, l'équipe indiquée en second dans l'énoncé du pari est "l'équipe à l'extérieur".

*Ex : Si Toulouse-Lyon est joué sur Terrain neutre à Montpellier, Toulouse sera considéré comme " l'équipe à domicile " et le Lyon comme « l'équipe à l'extérieur ».*

Si le lieu d'une rencontre est modifié suite à une décision officielle, les paris restent valables si et seulement si l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile. Dans le cas contraire, si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari sont annulés et donc remboursés.

Tout sera mis en œuvre afin d'identifier les matchs joués sur terrain neutre ; cependant, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le site).

### 2.7.1. Cas d'annulation ou de limitation

- Tout événement, match ou épreuve reporté ou abandonné qui ne reprend pas dans les 48 heures suivant le coup d'envoi originel de l'évènement (délai étendu à 96h pour les matchs de tennis), sauf indication spécifique de la part de l'organisateur, entraîne une annulation des paris.
- Tout événement sportif qui ne va pas au terme de sa durée réglementaire, entraîne une annulation des paris, sauf ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès lors que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.  
NB : un match est considéré comme débuté dès le premier point joué.
- Si les équipes à domicile et à l'extérieur sont inversées, et que cela n'est pas dû à une erreur de Betsson, tous les paris pour lesquels la liste erronée a servi de support de pari seront annulés.
- Si la mise envisagée par un joueur excède la limite de mise qu'il s'est fixée ou en cas d'application de limites plus strictes que celle que celui s'est fixée, pour des raisons de jeu responsable, Betsson refusera ou annulera un pari.
- Betsson pourra fixer des limites de mises et / ou de gains différents par sport, par catégorie, par compétition et par question et s'engage à en informer les personnes concernées et par les moyens à sa disposition.

- Betsson pourra fixer des limites de mises différentes en fonction du type de match ou de pari, des comportements de jeu du joueur (collusion, utilisation de robot et soupçon avéré de fraude) ou de son profil s'il a été relevé par Betsson que celui-ci avait du mal à garder la maîtrise de son jeu, dans la démarche globale de Betsson sur le jeu responsable.
- Betsson peut refuser la prise de pari ou annuler tout pari s'il n'y a plus d'aléa sur la sélection, c'est à dire que l'ensemble des sélections proposées pour ledit pari présente un taux de retour supérieur à 100% au moment de la prise de pari. Cette condition s'applique également sur un groupe de sélections dès lors qu'il y a nécessairement un résultat gagnant parmi ces sélections.  
Le taux de retour théorique se calcule comme suit :  $1/((1/\text{cote sélection 1})+(1/\text{cote sélection 2})+\dots+(1/\text{cote sélection n}))$ .

### 2.7.2. Cas où les paris restent valides

- lorsqu'un événement est interrompu, les paris dont le résultat a été prononcé au moment où survient l'interruption resteront valides.
- les paris placés sur des événements se déroulant à huis clos suite à une décision officielle resteront valides.
- si le lieu d'une rencontre est modifié, les paris restent valables dès lors que l'équipe qui reçoit est toujours considérée comme l'équipe à domicile, sauf indication contraire dans le cadre des règles spécifiques des paris
- en cas d'un report de la compétition (inférieur à 11 mois) ou de certains matchs de ladite compétition, les paris long terme sur une compétition (par opposition à ceux sur un événement), comme par exemple le vainqueur d'un championnat ou le meilleur buteur d'un tournoi, resteront valides.
- Dans les compétitions, si l'athlète ou l'équipe est encore sur la liste officielle des participants lorsque le tout premier athlète de la toute première épreuve s'élance, les paris restent valides, sauf mention contraire. L'athlète ou l'équipe correspondant au pari ne participe pas nécessairement à cette toute première épreuve. Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas.

NB : si une compétition est interrompue avant son terme, Betsson procédera au règlement des paris long terme en fonction de la décision de l'instance sportive officielle (promulgation d'un vainqueur et des résultats ou non).

### 2.7.3. Cas de correction d'erreurs

Toutes les cotes sont sujettes à variations, et deviennent fixes à partir du moment où un pari est placé (validation du coupon). Ainsi Betsson pourra corriger les erreurs manifestes dans la saisie des cotes des paris ou la définition du pari, étant entendu que cela sera fait pour les paris futurs non sur ceux déjà placés.

NB : s'entend comme « erreur manifeste » :

- une erreur lors de la saisie d'une cote aboutissant à un affichage incohérent pour un joueur normalement avisé ;
- une erreur lors de la saisie de la définition du pari aboutissant à un affichage incohérent pour un joueur normalement avisé ou non-conforme aux règles du sport concerné ;
- une erreur provenant d'une source d'information officielle ;
- une erreur si grave qu'elle fait obstacle à la formation du contrat formé lors du placement de pari par le joueur ;

Betsson ne peut être tenu responsable d'une erreur manifeste d'affichage quant aux résultats ou statistiques ne relevant pas de son fait. Par conséquent, aucun joueur ne peut prétendre bénéficier d'une telle erreur.

## 2.8. Résultats des paris

### 2.8.1. Promulgation

Betsson procède au règlement des paris sur la base de l'annonce des résultats par l'organisateur de l'évènement (après arbitrage, le cas échéant) sur le terrain de jeu, pendant et à l'issue de l'évènement (fin de mi-temps, set, course, de match, de combat, de compétition, etc.). Conformément à la réglementation en vigueur, l'exécution des paris est définitive à compter de la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition ou la manifestation sportives et ce même si, par la suite, ceux-ci devaient faire l'objet de modifications conformément aux dispositions applicables à cette compétition.

Les résultats sur les paris à long terme (championnats, phases de qualification, joueurs et classements finaux des compétitions) ou le parcours des joueurs et des équipes dans la compétition sont déterminés à la fin prévue des calendriers officiels associés. Ces résultats prennent en compte, entre autres, la règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 en cas d'ex-æquo. Il ne sera ensuite procédé à aucune modification due à d'éventuels matchs complémentaires ou modification de résultats réalisées par les organismes officiels. En cas de modification du format de la compétition, le classement final officiel de la fédération fera foi (par exemple, dans le cas d'une saison écourtée ou en cas de modification du format original de la compétition).

Le classement final de groupes / divisions détermine le classement à utiliser pour les paris liés à des positions. Aucune décision ultérieure d'institutions organisatrices de la compétition n'est prise en compte. Les paris sur des participants n'ayant pas joué l'intégralité de ses matchs sont comptabilisés.

N'entrent pas en compte dans le résultat du pari :

- toute modification ultérieure du score / du résultat, disqualification ou autre, même par une source officielle
- les résultats issus de mesures disciplinaires prononcées par une autorité sportive postérieurement au déroulement de l'évènement sportif

S'il existe une divergence entre un résultat saisi par Betsson et l'image / la vidéo fournie par un organisateur, Betsson se référera alors au site et aux scores officiels de la compétition, afin de déterminer le résultat à prendre en compte. En cas d'absence de ce type d'information, Betsson basera la saisie de ses résultats sur ses propres données sportives collectées.

### 2.8.2. Cas d'égalité

Dans le cas où plusieurs compétiteurs et/ou équipes obtiennent exactement le même résultat, les cotes appliquées à ce résultat seront divisées par le nombre de participants à égalité, comme suit : cote/nombre de participants à égalité, sans que cela ne résulte à une cote inférieure à 1. Le gain potentiel du joueur est recalculé en multipliant sa mise par la cote révisée.

*Ex : le pari est de 10€ sur un joueur Y, meilleur buteur de la ligue 1 avec une cote de 1.6. Son gain possible est de 16€. Le joueur Y et un joueur Z finissent meilleurs buteurs de la ligue 1 à égalité. La cote révisée est à 1.6/2, soit une cote à 0.8. Celle-ci étant inférieure à 1, elle ne sera pas retenue et une cote égale à 1 sera alors considérée pour recalculer le pari. Son gain sera donc de 10€ (c'est-à-dire le remboursement de sa mise initiale).*

Cette règle s'applique sur chaque sélection concernée dans le cadre d'un pari multiple ou pari système.

## 2.9. Paiement des gains

### 2.9.1. Limites générales

Dans le cas où le gain théorique du joueur excède les limites spécifiques de gains fixées par le joueur lui-même ou par Betsson (dans le cadre du jeu responsable et/ou de la gestion des risques de fraude), Betsson ne validera pas un pari. Ainsi, le parieur ne pourra obtenir de coupon. Pour rappel, ces limites concernent les mises et/ou les gains par sport, catégorie, compétition, et profil du joueur à risque dans le contexte de la démarche de Betsson sur le jeu responsable.

Par ailleurs, Betsson peut choisir d'appliquer une mesure prudentielle et ainsi refuser de valider des paris excédant un certain montant et ce afin de limiter son risque financier. Suite à cette décision, la limite sera appliquée à l'ensemble des joueurs souhaitant placer un pari.

### 2.9.2. Limites spécifiques selon le sport

Les limites particulières à chaque type de sport stipulées dans les règles particulières (cf. infra) s'appliquent en sus des règles de limites ci-dessus. En cas de contradiction entre les limites stipulées ci-dessus et les limites par type de sport, la plus faible des deux sera la limite applicable.

## 3. Règles particulières par sport

---

### 3.1. BASEBALL / SOFTBALL

#### 3.1.1. Règles

Les matchs de baseball se disputent en 9 manches. Pendant chaque manche, chaque équipe joue une fois en attaque (batte) et une fois en défense (lancé). En cas d'égalité au terme des 9 manches, une prolongation a lieu : des manches supplémentaires sont disputées jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Dans certaines compétitions, si les équipes sont toujours à égalité à la fin des 9 manches (ainsi que des éventuelles manches supplémentaires), le résultat du match est nul. Certains matchs peuvent donc se conclure par un match nul et sans prolongation.

Les paris sur le baseball englobent les 9 manches et les éventuelles manches supplémentaires jouées durant les prolongations.

Pour que les paris soient valides, le match doit aller au terme des 9 manches sauf si :

- Le match se termine au bout de 8,5 manches (car l'équipe menée ne peut plus gagner). Dans ce cas, tous les paris sont maintenus. Le score final avant l'interruption sera celui qui sera pris en compte.
- Dans le cas d'une « Mercy Rule » (le match est arrêté à la demande de l'équipe menée), le match se termine au bout de 4.5 (ou 5) manches. Tous les paris sont alors maintenus.
- Un match a lieu deux fois dans la même journée. Les matchs peuvent se jouer en 7 innings au lieu de 9 (extra inning en manche 8 en cas d'égalité).

Les paris incluent les manches supplémentaires, sauf indication contraire.

En cas de double confrontation (lorsque les mêmes équipes jouent à la suite deux matchs différents), Betsson ne peut être tenu pour responsable en cas d'erreur de pari placé sur le mauvais match. Il est de la responsabilité du preneur de pari de vérifier la date et l'heure du coup d'envoi de chaque match. En cas d'erreur de la part du joueur lors du placement de son pari, son pari ne pourra être annulé.



Si un pari sur le vainqueur ou sur le total se termine par une égalité et qu'aucune cote n'a été offerte pour cette option, tous les paris seront alors déclarés nuls.

### 3.1.2. Annulation – Report

Le match doit débiter à la date programmée (heure locale) pour que les paris restent valables. Si le match commence mais est retardé / suspendu pour une raison quelconque (par ex. le mauvais temps), tous les paris sont maintenus et réglés d'après les résultats officiels communiqués par la fédération concernée - même en cas de changement de format du nombre de manches.

Dans tous les autres cas où le match ou la manche sont définitivement arrêtés, les paris sont annulés, sauf ceux pour les manches dont le résultat est déjà déterminé.

Sauf indication contraire, en cas de changement de format pour une saison, les paris sont réglés sur le classement officiel comme indiqué par la fédération.

Sauf mention contraire, les paris sur le vainqueur de la compétition incluent les play-offs. Les paris sur chaque division sont validés d'après les résultats officiels à la fin de la saison régulière.

### 3.1.3. Offre de paris particulière

#### ❖ Extra Innings / Manches Supplémentaires

Le pari porte sur le fait que le match ira ou non jusqu'aux manches supplémentaires (extra innings) pour décider du vainqueur. Les paris seront annulés si le match est abandonné.

*Ex. : le pari est gagnant si le joueur mise pour le « Oui » et que des manches supplémentaires sont requises pour départager les 2 équipes (et que le match n'est pas abandonné).*

#### ❖ Vainqueur de la compétition et de conférence

Les play-offs sont inclus.

#### ❖ Vainqueur de division

Les play-offs ne sont pas inclus.

## 3.2. BASKETBALL

### 3.2.1. Règles

Les paris sur le basketball sont proposés sur la base du temps total du match (temps réglementaire + prolongations éventuelles). Dans certains cas, les prolongations ne sont pas prises en compte : le cas échéant, Betsson le précisera dans l'intitulé du pari.

Dans le cas d'un match n'allant pas à son terme, tous les paris concernant une phase de jeu (mi-temps / quart-temps / point) totalement terminée sont considérés comme valides. NB : la première mi-temps comprend le premier et le deuxième quart-temps ; la deuxième mi-temps comprend la troisième et le quatrième quart-temps.

*Ex. : si le pari porte sur « l'équipe 1 vainqueur du 1<sup>er</sup> quart-temps » et que l'équipe 1 remporte le premier quart-temps mais que le match est interrompu : le pari est considéré comme gagnant, la phase de jeu « 1<sup>er</sup> quart-temps » étant entièrement terminée).*

Si le match est abandonné avant la fin du résultat officiel, les résultats sont considérés comme officiels s'il reste moins de 5 minutes au moment de l'abandon, ce qui signifie par exemple :

- « 43 » minutes de jeu comme par ex. pour NBA (48 minutes réglementaires de jeu)

- « 35 » minutes de jeu pour WNBA, NCAAB, FIBA (40 minutes réglementaires de jeu)

Exception : dans les paris en direct, le match doit être achevé pour que les paris soient valides. Si le match est abandonné à tout moment, alors tous les paris seront nuls, sauf pour les paris dont l'issue est déjà connue au moment de l'abandon.

Dans le cas d'une erreur constatée sur le lieu du match, les paris sont maintenus, sauf si l'équipe évoluant à domicile est annoncée comme évoluant à l'extérieur (et réciproquement).

Tout sera mis en œuvre par Betsson pour identifier les matchs joués sur terrain neutre. Cependant, tous les paris concernant un match joué sur terrain neutre restent valables quelle que soit l'équipe désignée comme évoluant à domicile (et que l'information figure ou non sur le site).

Lorsque le match n'est pas joué sur terrain neutre, l'équipe indiquée en premier dans l'intitulé du pari (l'équipe 1) est l'équipe considérée comme évoluant à domicile.

Toute prolongation est considérée comme l'équivalent d'un quart-temps.

#### Date de l'épreuve :

- Basket-ball US : tous les matchs doivent être joués au jour calendaire et au lieu prévus. Si tel n'est pas le cas, tous les paris sont nuls.
- Tous les autres matchs de basket-ball : si un match est reporté ou annulé et qu'il est joué de nouveau dans les 72 heures, les paris sont valables pour le nouveau match.

#### ❖ **Paris sur les joueurs**

Si un joueur participe à la rencontre et rentre sur le terrain, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref. Cependant, si un joueur ne participe pas au match, le pari est annulé et la mise remboursée.

#### ❖ **Paris Compétition**

Les paris portant sur les compétitions incluent les play-offs sauf indication contraire.

Les résultats sur les paris à long terme seront déterminés à la fin prévue de chacun des calendriers officiels associés pour :

- les championnats
- les phases de qualification
- les joueurs et les classements finaux des compétitions
- le parcours dans la compétition réalisés par les joueurs et les équipes

Dans le cas de formules de match Aller/Retour (scores cumulés pris en compte lors du match Retour), les types de paris incluant les prolongations s'arrêteront au temps réglementaire en cas de prolongations dues à l'égalité des scores cumulés.

#### ❖ **Paris Mi-temps ou Quart-temps**

Les différents paris peuvent porter spécifiquement sur les quart-temps ou les mi-temps. Ceux-ci n'incluent pas les prolongations.

NB : tous les quarts-temps et mi-temps doivent être joués entièrement. A défaut les paris seront annulés, à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, dès que la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

### 3.2.2. Offre de paris particulière

#### ❖ **Quart-temps ayant obtenu le plus haut score**

Tous les quatre quart-temps du jeu doivent être achevés. Les prolongations ne comptent pas. Si la partie est abandonnée, alors tous les paris seront nuls sauf si le plus grand nombre de points au moment de l'abandon a déjà été marqué au 4e quart-temps.

❖ **Nombre total de points (intervalle)**

Le résultat concerne le temps réglementaire. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

❖ **Vainqueur de conférence**

Ce pari inclut les play-offs.

❖ **Vainqueur de division / de saison régulière**

Les play-offs ne sont pas pris en compte.

❖ **Meilleur marqueur/passeur/contreur/intercepteur de la saison régulière**

La moyenne des points sera calculée en divisant le nombre total de points marqué, au cours de la saison régulière, par le nombre de matchs effectivement joués, c'est-à-dire les matchs où le joueur est entré sur le terrain, peu importe qu'il ait marqué ou non pendant le match. Le joueur doit jouer au moins 50% des matchs de son équipe durant la saison pour que le pari soit valide.

La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 peut s'appliquer.

❖ **Meilleur passeur / rebondeur de la saison régulière de NBA**

La moyenne des rebonds/ passes décisives sera calculée en divisant le nombre total de rebonds/ passes décisives, au cours de la saison régulière par le nombre de matchs effectivement joués, c'est-à-dire les matchs où le joueur est entré sur le terrain, peu importe qu'il ait effectué un rebond / une passe décisive ou non pendant le match. Le joueur doit jouer au moins 50 matchs durant la saison pour que le pari soit valide. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 peut s'appliquer. En cas de saison régulière de NBA de moins de 50 matchs, les paris sont annulés.

❖ **Meilleure attaque / défense de la saison régulière**

Le pari porte sur l'équipe qui marquera le plus / concèdera le moins de points durant la saison régulière. Les play-offs ne sont pas inclus dans la saison régulière. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 peut s'appliquer.

### 3.3. BOXE

#### 3.3.1. Règles

❖ **Période de jeu**

La durée d'un round et le nombre de rounds d'un match sont déterminés par l'organisateur pour chaque événement. En cas de changement de format du match (nombre de rounds, durée, match pour la ceinture, etc.) quelle qu'en soit la raison, l'ensemble des paris sont annulés. Il sera possible de placer de nouveaux paris sur le nouveau match. En cas de changement de lieu, tous les paris restent valides, sauf si l'événement a lieu dans un autre pays.

La fin de match est déterminée conformément aux règles officielles. La cloche donne le signal du début et de la fin de chaque round. Si l'un des concurrents ne reprend pas le combat à l'appel de la cloche, son adversaire est considéré comme vainqueur lors du round précédent.

La décision de l'arbitre fait foi :

- KO, KO Technique ou Disqualification : l'arbitre, le médecin, ou l'entraîneur décident d'arrêter le combat pour cause de KO, KO Technique, Disqualification, ou abandon en raison d'une blessure.
- Décision : les 3 juges assignés au combat désignent le vainqueur et la fin du match porte sur la base des points du tableau de bord (que la décision unanime ou partagée)
- Nul est lorsque les juges considèrent qu'aucun combattant n'a remporté le combat

Si le combat n'a pas lieu pour une raison quelconque et qu'il est reporté dans les 28 jours suivant la date de départ originale, alors tous les paris comptent pour le combat prévu à une nouvelle date. Si le combat n'a PAS lieu dans les 28 jours suivant la date de départ d'origine, alors tous les paris seront nuls.

#### ❖ Résultats

Le résultat se rapporte au verdict du ring, indépendamment de toute modification ultérieure par un organisme ou à une commission sauf dans le cas où celui-ci est dû à la correction ultérieure d'une erreur lors de l'annonce officielle du résultat sur le ring. Si le verdict de points est donné avant que le nombre total de rounds prévus ait été achevé, le résultat se basera sur le round dans lequel le combat a été arrêté.

#### ❖ Annulation

Si un combattant est remplacé, tous les paris seront annulés. Si un combattant ne parvient pas à faire le poids et que le statut du combat change, les paris seront annulés. Si le combat prend fin sur un non-lieu (« No Contest ») tous les paris seront annulés à l'exception des paris dont le résultat était déjà connu avant l'arrêt du match.

### 3.3.2. Offre de paris particulière

#### ❖ Pari « type de victoire »

Le pari porte sur la façon dont le match/combat est gagné.

*Ex. : la disqualification est incluse dans la sélection KO/KO technique. 3 possibilités sont proposées :*

- KO ou KO Technique
- Décision
- Nul

*Ex. : dans le combat Joueur Y VS. Joueur Z, si le pari donne le joueur Y gagnant par KO ou KO Technique, et que le joueur Y gagne par décision, le pari est perdu.*

#### ❖ Total des rounds (dessus/dessous)

Si le combat est abandonné avant sa fin, tous les paris seront nuls, à moins que le total le plus élevé sur lequel il est possible de parier ait déjà été atteint. Le cas échéant, les paris sont valides. Si un boxeur déclare forfait et ne participe pas à un round, le round précédent achevé est considéré comme le dernier round du combat.

## 3.4. CYCLISME

Aucun pari ne sera annulé suite à un changement d'horaire, un retard, quelle qu'en soit la raison (décalage dans le planning, conditions climatiques, etc.).

Sauf indication contraire, si les concurrents ne prennent pas le départ d'une étape/d'une course / d'une compétition, les paris portant sur ladite étape/ course/ compétition seront annulés. Autrement dit, les participants doivent passer la ligne de départ de l'événement en question pour que les paris portant sur l'événement demeurent valables, sinon les paris seront annulés. Si un concurrent (coureur ou équipe)

abandonne et/ou est exclu pour quelque raison que ce soit au cours d'un évènement/course/étape alors les paris seront considérés comme perdants.

Les paris sur ces compétitions seront finalisés d'après le résultat final officiel, le dernier jour de la course. Les disqualifications ultérieures seront ignorées pour le règlement des paris.

#### ❖ **Étape et classement général**

Les paris appariés sont pris en compte si :

- Au moins un(e) des coureurs/équipes doit terminer l'étape/la course.
- Tous les coureurs/toutes les équipes doivent prendre le départ de l'étape/la course.

Si les coureurs ne terminent pas l'étape/la course, les paris sont annulés.

## 3.5. FOOTBALL

### 3.5.1. Règles

#### ❖ **Périodes de Jeu**

Les paris peuvent être proposés :

- sur le match
- sur la première /seconde mi-temps
- sur les prolongations
- sur des intervalles définis

L'intitulé du pari détermine la période de jeu. En l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match. Les règles de validité du pari s'appliqueront sur la période de jeu considérée.

Lorsqu'il est fait référence au temps réglementaire, il sera entendu :

- 45 minutes pour une mi-temps plus le temps additionnel accordé par l'arbitre à l'issue de la mi-temps
- 90 minutes pour match, plus le temps additionnel accordé par l'arbitre à l'issue du match

Sauf indication contraire, le temps réglementaire ne prend pas en compte les éventuelles prolongations ou séances de tirs au but.

Les présentes règles s'appliquent également dans le cas de rencontres dont la durée peut être différente des 90 minutes habituelles. Par exemple, pour un match prévu pour une durée de 80 minutes, sauf mention contraire, tous les paris d'avant-match et live s'appliquent au temps réglementaire (80 minutes, soit deux mi-temps de 40 minutes), dont le temps additionnel, mais hors éventuelles prolongations ou séance de tirs au but.

#### - Intervalles 10 minutes

Sauf indication contraire, les paris sur des intervalles définies restent valides si le match est interrompu après que la période spécifiée a été totalement jouée. Les intervalles de fins de mi-temps incluent le temps additionnel de la mi-temps mais excluent les prolongations et séances de tirs au but.

Les intervalles sont les suivants :

- Intervalle 1-10 : période entre les minutes 00:00 et 09:59
- Intervalle 11-20 : période entre les minutes 10:00 et 19:59
- Etc.

NB : les intervalles 41-50 et 81-90 incluent l'éventuel temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps.

- Intervalles 15 minutes

Les actions de jeu qui ont lieu entre les périodes 00:00 et 14:59 (quatorze minutes et cinquante-neuf secondes) sont considérées comme faisant partie des 15 premières minutes du match.

Les intervalles sont les suivants :

- Intervalle 1-15 : période 00:00 –14:59
- Intervalle 15-30 : période 15:00–29:59
- Etc.

Les intervalles 30- 45 et 75-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps.

❖ **Résultats**

Le site officiel de la compétition fait foi en matière de résultats : uefa.com, lfp.fr, etc. Dans le cadre des matchs amicaux uniquement, les résultats sont promulgués dès le coup de sifflet final, que la rencontre soit allée ou pas au terme des 90 minutes réglementaires.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Les tirs au but ne sont pas comptabilisés, sauf mention contraire.

❖ **Joueur**

Si un joueur ne participe pas à la période indiquée, le pari est annulé ; si le joueur participe à un quelconque moment de la période indiquée, le pari est valide. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés, sauf mention contraire.

❖ **Annulation – Report**

Si les détails des équipes affichés dans le calendrier officiel auquel le match est rattaché sont différents de ceux affichés sur le site, les paris sont annulés et remboursés. Dans tous les autres cas, les paris restent valables, notamment si la mention par défaut « à 11 » n'est pas spécifiée dans le nom des équipes.

❖ **Paris compétition**

Par exception aux règles des paris et sauf indication contraire, certains paris proposés dans le cadre de phases finales de grandes compétitions (par ex. la Coupe du Monde ou l'Euro) peuvent répondre aux règles ci-après :

- Les prolongations sont prises en compte
- Les séances de tirs au but ne sont pas prises en compte

Les paris Trophées combinés (c'est-à-dire les trophées que remportera une équipe durant la saison) excluent les tournois amicaux, les Supercoupe (ex: Trophée des champions) et Coupe du Monde.

Le classement final de groupes / divisions détermine le classement utilisé pour les paris liés à des positions. Aucune décision ultérieure des organisateurs de la compétition ne sera prise en compte. Les paris sur des participants n'ayant pas joué l'intégralité de ses matchs seront comptabilisés.

Championnats sud-américains : en cas d'égalité, le vainqueur de la compétition est le vainqueur du play-off.

❖ **Paris spéciaux sur la période d'une compétition**

Ces paris concernent tous les matchs d'une compétition donnée pour une période spécifiée.

Si un match est reporté, voici les règles qui s'appliquent (si celui-ci n'est pas commencé ou repris dans les 48h suivant le coup d'envoi prévisionnel) :

- Paris à 2 choix sur le nombre de buts : le match est considéré comme ayant comptabilisé 2 buts.
- Paris sur le nombre de buts des équipes à domicile ou à l'extérieur : l'équipe concernée est considérée comme ayant inscrit 1 but.
- Paris sur le nombre de buts comprenant plus de 2 choix : le match est considéré comme ayant comptabilisé 2,5 buts.

Si 2 matchs ou plus sont reportés, tous les paris de la journée seront annulés et remboursés.

### 3.5.2. Offre de paris particulière

#### ❖ Équipes à marquer

Le pari porte sur le nombre d'équipes qui marquent dans la rencontre.

Le pari offre 3 possibilités :

- les deux équipes marquent au moins un but dans le match
- une équipe marque au moins un but, et l'autre ne marque pas
- le match s'achève sur un score nul et vierge

#### ❖ Prolongations – Résultat

Le pari porte sur le résultat à l'issue des prolongations, c'est-à-dire pendant les prolongations uniquement (plus temps additionnel des prolongations), à l'exclusion d'une éventuelle séance de tirs au but. Par conséquent, les paris sur la victoire de l'une des 2 équipes sont considérés comme perdants si le match va aux tirs au but, si le choix « Nul » est proposé pour ce pari.

#### ❖ L'équipe à domicile/extérieur ne prend pas de but / gagne sans prendre de but

Le pari porte sur le fait que l'équipe jouant à domicile ou à l'extérieur, selon l'intitulé du pari, n'encaisse pas de but/gagne sans encaisser de but.

#### ❖ Marquer dans les deux mi-temps

Le pari porte sur l'équipe qui marquera en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> mi-temps. Le pari offre 2 possibilités :

- Équipe 1 : l'équipe 1 marque à la fois en 1<sup>ère</sup> et en 2<sup>ème</sup> mi-temps
- Équipe 2 : l'équipe 2 marque à la fois en 1<sup>ère</sup> et en 2<sup>ème</sup> mi-temps

#### ❖ L'équipe X mène à la mi-temps mais ne gagne pas

Le pari porte sur le fait que l'équipe X se fera rattraper au score et obtiendra un match nul ou perdra le match après avoir mené à la mi-temps. Le pari offre 2 possibilités :

- Équipe 1 : la 1<sup>ère</sup> équipe se fera rattraper au score et obtiendra un match nul ou perdra le match après avoir mené à la mi-temps
- Équipe 2 : la 2<sup>ème</sup> équipe se fera rattraper au score et obtiendra un match nul ou perdra le match après avoir mené à la mi-temps

#### ❖ Les deux équipes marquent un penalty

Le pari porte sur le fait qu'au moins un penalty soit marqué par chaque équipe.

- Le penalty doit être marqué directement pour qu'il soit gagnant
- Si le penalty est tiré mais n'est pas marqué dès le premier tir, le pari est perdant
- Si l'une des deux équipes ne marque pas de penalty, le pari est perdant.

#### ❖ Minute du premier/dernier but

Le pari porte sur la minute où sera marqué le premier / dernier but de la rencontre OU sur la minute où sera marqué le premier ou le dernier but par équipe (selon l'intitulé du pari).

Seule la minute indiquée par le diffuseur fait foi, et dans le cas où le match ne serait pas diffusé, c'est le site Internet de la compétition qui fait foi. La minute du but prise en compte est celle à laquelle le but a été inscrit et non celle à laquelle le but a été attribué.

#### ❖ **Type de qualification**

Le pari porte sur la façon dont l'une des 2 équipes se qualifie.

Cette victoire peut être obtenue à l'issue d'un match unique, ou bien après des matchs aller / retour. Les prolongations et séance de tirs au but éventuelles sont prises en compte.

Le pari offre 4 possibilités :

- Équipe 1 en prolongations : l'équipe à domicile se qualifiera à l'issue des prolongations
- Équipe 1 aux tirs au but : l'équipe à domicile se qualifiera à l'issue de la séance de t-a-b
- Équipe 2 en prolongations : l'équipe visiteuse se qualifiera à l'issue des prolongations
- Équipe 2 aux tirs au but : l'équipe visiteuse se qualifiera à l'issue de la séance de t-a-b

#### ❖ **Pari premier/dernier buteur**

Le pari porte sur le joueur qui marque le premier/dernier but du match ou le joueur de l'équipe qui marque le premier/dernier but du match (selon l'intitulé du pari).

Les paris placés sont annulés et remboursés dans le cas où le joueur ne participe pas à la rencontre (ne rentre pas sur le terrain) ou si un but a déjà été inscrit au moment où il entre en jeu (à l'exclusion des buts contre leur camp). Les paris placés sur les joueurs remplacés ou exclus avant que le premier/dernier but ait été inscrit sont considérés comme perdants.

Si le premier but du match est un but inscrit contre son camp, les paris sont alors reportés sur le but / buteur suivant/précédent. Tout est mis en œuvre par Betsson pour offrir l'opportunité de parier sur tous les joueurs. Toutefois, si un joueur qui n'était pas dans la liste des choix proposés vient à marquer un but, il est alors considéré comme le 1<sup>er</sup> / dernier buteur effectif.

#### ❖ **Premier/dernier buteur pendant les prolongations.**

Le pari porte alors sur le joueur qui inscrira le premier/dernier but des prolongations.

Les paris restent valables si le match est définitivement interrompu lors des prolongations, après que le résultat du pari a été saisi. Dans le cas contraire, les paris sont remboursés.

Les paris placés sur les joueurs qui n'ont pas pris part aux prolongations sont annulés et remboursés, ainsi que ceux concernant les joueurs rentrant en cours de prolongations après inscription du 1<sup>er</sup> but. Par conséquent, seuls les joueurs évoluant sur le terrain au moment du 1<sup>er</sup> but sont considérés comme des choix valides.

#### ❖ **Premier OU dernier buteur**

Le pari porte sur le joueur qui marquera le premier ou le dernier but du match. La réalisation d'au moins l'une des occurrences suffit à ce que le pari soit gagnant.

Les paris placés sont annulés et remboursés dans le cas où le joueur ne participe pas à la rencontre (ne rentre pas sur le terrain) ou si un but a déjà été inscrit au moment où il entre en jeu (à l'exclusion des buts contre leur camp). Les paris placés sur les joueurs remplacés ou exclus avant que le premier/dernier but ait été inscrit sont considérés comme perdants.

#### ❖ **Tous les joueurs marquent**



Le pari porte sur tous les joueurs marquant au moins un but.

Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Si un des joueurs de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si les joueurs rentrent à n'importe quel moment du match (temps réglementaire, temps additionnel et prolongations inclus) le pari est validé.

#### ❖ **Joueur VS. équipe qui marquera le plus ?**

Le pari porte sur le meilleur buteur entre le joueur nommé ou l'équipe nommée dans le pari, ou sur un match nul. L'équipe peut être l'équipe adverse du buteur ou l'équipe avec laquelle le buteur joue (ses coéquipiers).

Les tirs au but ne sont pas comptabilisés. Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire de la période de jeu sont pris en compte, hors prolongations éventuelles et séance de tirs au but. Pour le cas où le match est en direct, tous les paris seront comptabilisés même si le joueur ne débute pas la rencontre. Les buts contre son camp sont comptabilisés pour l'équipe adverse.

*Exemple dans un pari Joueur Y VS. Liverpool (équipe adverse), il y a 3 possibilités :*

- *Joueur Y : Joueur Y met plus de buts que tous les autres joueurs de Liverpool*
- *Nul : Joueur Y met le même nombre de buts que tous les autres joueurs de Liverpool*
- *Liverpool : les joueurs de Liverpool mettent plus de buts que le Joueur Y*

*Exemple dans un pari Joueur Y VS. Manchester United (son équipe), il y a 3 possibilités :*

- *Joueur Y : Joueur Y met plus de buts que tous ses coéquipiers de Manchester United*
- *Nul : Joueur Y met le même nombre de buts que tous ses coéquipiers de Manchester United*
- *Manchester United : les joueurs de Manchester United (hors Joueur Y) mettent plus de buts que le Joueur Z*

#### ❖ **Duel de buteurs**

Le pari porte sur le joueur qui marquera le plus de buts durant le match, au choix parmi deux joueurs (selon l'intitulé du pari). Les deux joueurs doivent débiter le match pour que le pari soit valide. Dans le cas où le match est en direct, les paris sont comptabilisés même si le(s) joueur(s) ne débute(nt) pas la rencontre.

#### ❖ **Un remplaçant marque un but**

Le pari porte sur le fait qu'un remplaçant inscrive un but durant le match. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.

#### ❖ **Paris Live**

- Minute du prochain but

Le pari porte sur la minute où est marqué le prochain but ou sur la minute où l'équipe à domicile / extérieur marque son prochain but (selon l'intitulé du pari). Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but. Les tirs au but ne sont pas comptabilisés.

Le pari offre 10 possibilités :

- 1-10 minutes : le prochain but est marqué entre la 1<sup>ère</sup> et la 10<sup>ème</sup> minute de jeu
- 11-20 minutes : le prochain but est marqué entre la 11<sup>ème</sup> et la 20<sup>ème</sup> minute de jeu
- 21-30 minutes : le prochain but est marqué entre la 21<sup>ème</sup> et la 30<sup>ème</sup> minute de jeu
- 31-40 minutes : le prochain but est marqué entre la 31<sup>ème</sup> et la 40<sup>ème</sup> minute de jeu
- 41-50 minutes : le prochain but est marqué entre la 41<sup>ème</sup> et la 50<sup>ème</sup> minute de jeu (incluant donc les buts marqués dans le temps additionnel)
- 51-60 minutes : le prochain but est marqué entre la 51<sup>ème</sup> et la 60<sup>ème</sup> minute de jeu
- 61-70 minutes : le prochain but est marqué entre la 61<sup>ème</sup> et la 70<sup>ème</sup> minute de jeu

- 71-80 minutes : le prochain but est marqué entre la 71<sup>ème</sup> et la 80<sup>ème</sup> minute de jeu
- 81-90 minutes : le prochain but est marqué entre la 81<sup>ème</sup> et la 90<sup>ème</sup> minute de jeu (incluant donc les buts marqués dans le temps additionnel à la fin du temps réglementaires
- Pas de but : aucun but n'est marqué dans le match.

- Nombre de buts à la Xème minute

Le pari porte sur le nombre de buts inscrits au cours de l'intervalle définie dans l'intitulé du pari. Les buts marqués par un joueur contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.

- Résultat du match après X minutes

Le pari porte sur le résultat du match après X minutes de jeu. Les buts contre son camp ou les tirs au but ne sont pas comptabilisés.

❖ **Paris compétition**

- Meilleur buteur championnat/compétition

Le pari porte sur le joueur qui inscrit le plus de buts pour son championnat / durant la compétition. Tous les matchs sont pris en compte.

Le joueur est considéré comme évoluant dans le championnat auquel l'équipe à laquelle il appartient est rattachée au jour du début de la compétition. Les buts inscrits en prolongation sont pris en compte, mais les buts inscrits lors de la séance de tirs au but et les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés.

Les paris « joueur » sont annulés dans le cas où il ne fait partie de l'équipe à aucun moment de la compétition / de la phase finale (pour un pari sur la phase finale uniquement). La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique dans le cas où plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de buts.

Si l'organisateur du championnat / de la compétition met en place des règles complémentaires pour l'attribution du trophée à un seul joueur, celles-ci ne sont pas prises en compte. Le pari prend uniquement en compte le nombre de buts marqués par le/les joueurs pendant le championnat / la compétition.

- Meilleur buteur de l'équipe

Le pari porte sur le joueur qui inscrit le plus de buts pour son équipe durant la compétition.

Tous les matchs sont pris en compte. Les buts inscrits en prolongation sont pris en compte, mais les buts inscrits lors de la séance de tirs au but et les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique si plusieurs joueurs inscrivent le même nombre de buts.

- Face à face buteurs

Le pari porte sur le joueur qui marque le plus de buts durant la compétition. Les buts marqués dans d'autres compétitions ne comptent pas.

Les buts marqués lors des prolongations sont pris en compte. Lors d'une séance de tirs au but, les penaltys ne sont pas pris en compte. Les buts marqués contre son camp ne sont pas non plus pris en compte.

- Meilleure équipe de la région X

Vous devez parier sur la meilleure équipe africaine/européenne/sud-américaine/d'Asie-Océanie, selon l'intitulé du pari. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique.

- Première victoire

Le pari porte sur le fait que le vainqueur remporte la compétition pour la première fois.

Les changements de noms d'équipes à la suite d'un changement de sponsor, par exemple, ne sont pas pris en compte.

- Meilleure attaque/défense

Le pari porte sur l'équipe qui concèdera le plus/moins de buts au cours de la compétition.

Le temps réglementaire et les prolongations sont pris en compte, mais les séances de tirs au but ne sont pas comptabilisées. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

- Nombre de buts ou +/- de buts de l'équipe

Le pari porte sur le nombre total de buts inscrits par l'équipe désignée dans l'intitulé du pari au cours de la compétition. Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire (90 minutes + temps additionnel) et les prolongations sont pris en compte, à l'exclusion des buts inscrits lors des séances de tirs au but. Les buts contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

- Nombre de buts du joueur

Le pari porte sur le nombre total de buts inscrits par un joueur pendant la compétition (et/ou la période spécifiée dans l'intitulé du pari). Seuls les buts inscrits dans le temps réglementaire (90 minutes + temps additionnel) et les prolongations sont pris en compte, à l'exclusion des buts inscrits lors des séances de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.

Dans le cas où le joueur participe au championnat mais est transféré dans un autre championnat en cours de saison, les paris sont annulés.

- Groupe du vainqueur

Le pari porte sur le groupe dont le vainqueur de la compétition est issu.

❖ **Paris spéciaux : période définie d'une compétition**

- Résultat de la journée (total des buts)

Le pari porte sur les équipes qui cumulent le plus de buts inscrits (équipes à domicile ou extérieures) au cours de la journée de compétition désignée dans l'intitulé du pari.

Ce pari s'applique au temps réglementaire, dont le temps additionnel, et aux prolongations, mais ne prend pas en compte l'éventuelle séance de tirs au but. Les buts inscrits contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

*Ex. : pari sur une supériorité du nombre de buts cumulés inscrits par les équipes à domicile par rapport au nombre de buts cumulés inscrits par les équipes à l'extérieur, lors de la 3<sup>ème</sup> journée de Ligue 1.*

*Les résultats sont les suivants :*

- Lyon – Troyes : 4-1
- Monaco – Lens : 1-4
- Marseille – Nantes : 2-1
- Strasbourg – Reims : 1-1
- Toulouse – Lorient : 2-2
- Montpellier – Auxerre : 1-2
- Clermont-Ferrand – Nice : 1-0
- Angers – Brest : 1-3
- Rennes – Ajaccio : 2-2
- Lille – Paris : 1-7

*Le pari est perdu : les équipes à domicile ont inscrit moins de buts (16) que les équipes à l'extérieur (23).*

- Nombre total/exact de buts ou total de buts de la période/journée

Le pari porte sur le nombre total de buts inscrits pendant la période/journée (selon l'intitulé du pari). Il s'applique au temps réglementaire, dont le temps additionnel, ainsi qu'aux prolongations, mais ne prend pas en compte l'éventuelle séance de tirs au but. Les buts inscrits contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

Le pari peut également porter sur le nombre total de buts inscrits pour la compétition / la période de la compétition (selon l'intitulé du pari) par l'équipe à domicile / à l'extérieur.

- 1ère équipe à marquer

Le pari porte sur l'équipe qui inscrit le 1<sup>er</sup> but parmi les matchs sélectionnés, en prenant en compte le décompte officiel propre à chaque rencontre. Seule l'horloge officielle de la rencontre fait foi. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique. Ce pari s'applique au temps réglementaire, dont le temps additionnel, ainsi qu'aux prolongations, mais ne prend pas en compte l'éventuelle séance de tirs au but. Les buts inscrits contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

- Meilleure attaque

Le pari porte sur l'équipe qui inscrit le plus grand nombre de buts parmi les matchs sélectionnés. En cas d'égalité, le vainqueur est l'équipe qui a inscrit le but le plus tôt dans le match (en prenant en compte le décompte officiel propre à chaque rencontre).

En cas d'égalité après application de cette règle, la règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique.

Ce pari s'applique au temps réglementaire, dont le temps additionnel, ainsi qu'aux prolongations, mais ne prend pas en compte l'éventuelle séance de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés.

- Premier/dernier buteur de la journée

Le pari porte sur le joueur qui inscrit le 1<sup>er</sup>/dernier but de la journée (en prenant en compte le décompte officiel propre à chaque rencontre). Seule l'horloge officielle de la rencontre fait foi. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique.

Ce pari s'applique au temps réglementaire, dont le temps additionnel, ainsi qu'aux prolongations, mais ne prend pas en compte l'éventuelle séance de tirs au but. Les buts contre son camp ne sont pas comptabilisés.

- Joueur qui inscrit le but qualificatif

Le pari porte sur le joueur qui inscrit le but qualificatif de la rencontre, sachant que le but considéré comme qualificatif est le dernier but inscrit modifiant le statut d'une équipe, la faisant passer de la position de non qualifiée à celle de qualifiée.

En cas d'égalité entre les deux équipes à l'issue des deux matchs, les prolongations sont prises en compte. Si les deux équipes sont encore à égalité à la fin des prolongations et qu'une séance de tirs au but est nécessaire, tous les paris sont annulés et remboursés.

Ce pari s'applique au temps réglementaire, dont le temps additionnel, ainsi qu'aux prolongations, mais ne prend pas en compte l'éventuelle séance de tirs au but. Les paris pris sur un joueur qui ne participe à aucun des deux matchs sont annulés et remboursés.

Si le but qualificatif est un but contre son camp, tous les paris sont annulés et remboursés.

Betsson fait le nécessaire pour essayer de proposer tous les joueurs dans la liste de choix possibles. Toutefois, tout autre joueur peut être ajouté ultérieurement et sera alors considéré comme vainqueur s'il est l'auteur du but qualificatif de la rencontre. Les joueurs remplacés ou exclus (par ex. en cas de carton rouge) avant l'inscription du but qualificatif sont considérés comme des choix perdants.

## 3.6. FOOTBALL AMÉRICAIN

### 3.6.1. Règles

Les matchs doivent être joués en intégralité pour que les paris restent valides. Tous les paris sur le match (à l'exception des paris « Mi-temps / Fin de match ») incluent les prolongations, sauf indication contraire.

#### ❖ **Annulation – Report**

Si un match est retardé ou reporté à un autre jour, les paris resteront valides, à condition que le match ait lieu dans la même « semaine NFL » (NFL Weekly schedule), c'est-à-dire avant le premier match de la « semaine NFL » (NFL Weekly schedule) suivante. Les paris seront réglés conformément aux résultats officiels communiqués par la Fédération concernée. Ceux-ci feront foi, même dans le cas d'une saison écourtée ou de changements de calendrier.

#### ❖ **Paris Compétition**

Tous les paris incluent les play-offs sauf indication contraire. En cas de changement de format d'une saison, et sauf indication contraire, les paris seront réglés conformément aux résultats officiels communiqués par la Fédération concernée. De même, les paris division sont validés en fonction des résultats officiels à la fin de la saison régulière.

#### ❖ **Paris sur les quart-temps**

Les paris sur les quart-temps et les prolongations (« Résultat », « Nombre de X », « Vainqueur » et « Écart de points ») sont validés d'après les résultats de chaque quart-temps et non pas en cumulant les scores de tous les quart-temps. Si le résultat du quart-temps est un match nul et que ce choix n'est pas proposé au parieur dans le cadre du pari « Vainqueur du quart-temps », tous les paris seront annulés.

#### ❖ **Paris joueurs en match individuel**

Sauf indication contraire, si un joueur participe à la rencontre et rentre sur le terrain, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref. Le marqueur d'un Touchdown est le joueur qui réceptionne une passe dans la zone des buts ou entre dans la zone rouge avec le ballon. Le passeur d'un touchdown n'est pas considéré comme le marqueur d'un touchdown.

### 3.6.2. Offre de paris particulière

#### ❖ **Prochains points marqués (pari live)**

Le pari porte sur la méthode qui sera utilisée pour marquer le prochain point (Touchdown, Field Goal/ Autre / Aucun).

#### ❖ **Méthode du premier point marqué**

Le pari porte sur la méthode qui sera utilisée pour marquer le premier point (Touchdown, Field Goal/ Autre).

#### ❖ **Tous les joueurs marquent un Touchdown**

Le pari porte sur le fait que tous les joueurs marquent au moins un touchdown. Les prolongations éventuelles sont prises en compte. Si un des joueurs de la sélection ne participe pas au match, le pari est annulé. Si les joueurs rentrent à n'importe quel moment du match, le pari est validé.

## 3.7. FORMULE 1

### 3.7.1. Règles

#### ❖ **Résultats**

Le début d'une course est marqué par le signal de départ du tour de formation. Tous les résultats sont promulgués en fonction du résultat communiqué par la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA). Sauf mention contraire, tous les paris sont réglés d'après le classement officiel promulgué au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification, appel, pénalité ou modification ultérieure des résultats. Si une course est interrompue et qu'un nouveau départ a lieu, les paris restent valides, quand bien même le classement des pilotes lors de ce nouveau départ diffère du classement du premier départ.

Les Paris pourront être proposés sur des épreuves distinctes du Grand Prix :

- Les qualifications
- Le sprint
- La course

Le terme « équipe » est utilisé sans distinction de sens avec les termes « constructeurs » et « écuries ».

#### ❖ **Annulation – Report**

Si un événement n'a pas lieu à la date programmée, les paris restent valides sauf si celui-ci est définitivement annulé. Si l'événement est suspendu ou reporté, les paris seront maintenus pendant une semaine. Dans le cas d'une saison écourtée ou de changements de calendrier, le classement final officiel de la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) fera foi.

#### ❖ **Paris sur les pilotes**

Un changement de pilotes pendant la trêve estivale n'a aucun impact sur les paris déjà placés. Un pilote participant à minima soit aux essais, aux qualifications, aux sprints, ou à la course, est considéré comme prenant part à l'épreuve. En revanche, dans le cas où il ne participe ni aux essais, ni aux qualifications, ni à la course, les paris sont annulés (et donc remboursés).

#### ❖ **Paris Compétition**

Les paris compétition sont valides à partir du moment où le pilote prend part à une épreuve de la compétition. Le classement officiel promulgué au moment de la présentation du dernier podium de la saison fait foi, indépendamment de toute disqualification, appel, pénalité ou modification ultérieure des résultats. Ce classement est déterminé par le nombre de points accumulés au cours de la saison.

### 3.7.2. Offre de paris particulière

#### ❖ **Résultat double**

Le pari porte sur le fait qu'un pilote remporte les qualifications ou le sprint (si cette épreuve a lieu), ainsi la course.

#### ❖ **Résultat triple**

Le pari porte soit sur :

- le fait qu'un pilote / constructeur remporte les qualifications ou le sprint (si cette épreuve a lieu), la course, et effectue le tour de circuit le plus rapide (pari oui / non)
- le pilote / l'équipe qui remporte les qualifications ou le sprint (si cette épreuve a lieu), la course, et effectue le tour de circuit le plus rapide.

#### ❖ **Un pilote français finira-t-il dans le Top X ?**

Le pari porte sur le fait qu'un pilote ayant la nationalité française termine dans les X premières places du classement de la course. Si aucun pilote français ne termine la course en étant classés dans le top X, les paris sont perdants.

### 3.8. GOLF

Le vainqueur est le joueur terminant à la meilleure place à la fin du tournoi. Si les Play-offs déterminent le vainqueur du tournoi, la règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique pour le classement.

Si des tournois sont affectés par les conditions météorologiques ou si le nombre de tours prévus est réduit, quelle qu'en soit la raison, les paris sur la compétition sont validés suivant le résultat officiel (et ce, quel que soit le nombre de tours joués). Les paris placés après que le tournoi est définitivement interrompu sont annulés.

NB : un pari est valide dès le premier coup. Si un joueur abandonne après avoir joué le premier coup, les paris sur la compétition, sur un groupe ou sur 18 trous sont réputés perdants.

#### ❖ Paris sur 18 trous

Le vainqueur est le joueur ayant le score le plus bas à l'issue des 18 trous. Si les paris « meilleur des 2 » ou « meilleur des 3 » sont réorganisés, ils seront validés en fonction des paires/groupes originaux. Dans le cas de plusieurs non-participants, les paris « meilleur des 2 » et « meilleur des 3 » seront annulés. Concernant le pari « meilleur des 2 », une cote sera proposée sur le match nul. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 est appliqué pour les paris « meilleur des 3 ».

Si un joueur est disqualifié, son adversaire est réputé vainqueur, sauf si le tour suivant a déjà débuté, auquel cas les paris sont validés en fonction du score original. Dans le cas où tous les joueurs sont disqualifiés, les paris sont annulés, sauf si le tour suivant a déjà débuté, auquel cas les paris sont validés en fonction du score original.

#### ❖ Compétitions jouées en « match play »

Dans le cas où un match commence mais ne termine pas, quelle qu'en soit la raison, les paris sont validés suivant les résultats officiels.

#### ❖ Paris sur l'ensemble de la compétition

Les paris sur un joueur sont pris en compte, que celui-ci ait participé à la compétition ou pas. Dans le cas où moins de 36 trous sont joués pendant la compétition (arrêt avant la fin du 2ème tour), tous les paris sont annulés. La règle d'égalité détaillée dans l'article 2.8.2 s'applique. Tout joueur disqualifié est considéré comme finissant dernier.

### 3.9. HANDBALL

#### ❖ Périodes de Jeu

Selon leur intitulé, les paris peuvent être proposés :

- sur le match
- sur la première mi-temps
- sur les prolongations

NB : en l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match (et ne prend donc pas en compte les éventuelles prolongations et séance de tirs au but). Les paris proposés sur des prolongations excluent les tirs au but.

Pour les matchs se jouant en aller-retour (avec prise en compte du score cumulé), les paris incluant la prolongation s'arrêtent à la fin du temps réglementaire, au cas où la prolongation serait due à une égalité de score cumulé.

#### ❖ **Annulation – Report**

Les paris sont annulés si le résultat sportif laisse le résultat d'un type de pari correspondant indéterminé. Par ex., un pari est annulé sur le type de pari « 1<sup>ère</sup> équipe à marquer dans le jeu » s'il n'y a pas de buts inscrits dans le match.

### 3.10. HOCKEY SUR GLACE

#### 3.10.1. Règles

##### ❖ **Périodes de jeu**

L'intitulé du pari désigne la période de jeu. En l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match soit 60 (soixante) minutes. Les prolongations et les séances de tirs au but ne sont ainsi pas prises en compte dans la validation des résultats, sauf indication contraire. Une rencontre est considérée comme jouée (et non pas interrompue ou abandonnée) à partir du moment où le temps de jeu officiel restant est inférieur ou égal à 5 minutes.

##### ❖ **Résultats**

Les paris sur le nombre total de buts (plus/moins) sont annulés dans le cas où le score final du match est égal au montant proposé et qu'aucune cote n'est proposée pour ce résultat.

Paris vainqueurs / conférence / division : tous les paris restent valides en cas de transfert d'équipe, de changement du nom d'équipe ou de la durée de la saison.

Conformément au règlement du hockey/glace, l'équipe qui gagne la séance de tirs au but se voit créditer d'un but supplémentaire sur son score et remporte ainsi la rencontre. Ce but supplémentaire est comptabilisé comme un but pour tout pari portant sur le résultat du match, prolongations et tirs au but inclus.

*Exemple : République Tchèque - Canada 2-2, à la fin des prolongations. La République Tchèque remporte la séance de tirs au but. Le score final sera donc de 3-2 pour la République Tchèque.*

*Le nombre de buts marqués dans le match après prolongations et tirs au but sera de 5.*

##### ❖ **Annulation – Report**

Si un match est commencé, qu'il n'est pas terminé et qu'il reste plus de 5 minutes à jouer avant la fin réglementaire, les paris sont annulés, à l'exception de ceux dont l'issue est déjà connue et qui peuvent être validés, c'est-à-dire, si la condition de réalisation du pari est réalisée et irréversible, quelle que soit l'issue du match.

##### ❖ **Paris sur les joueurs**

Sauf indication contraire, si le joueur participe à la rencontre, les paris sont valides, même si son temps de jeu reste bref. En revanche, si un joueur ne participe pas au match, le pari sera remboursé.

##### ❖ **Paris Compétition**

Les paris portant sur les compétitions incluent les play-offs sauf indication contraire.

#### 3.10.2. Offre de paris particulière

##### ❖ **Les deux joueurs marquent/ tous les joueurs marquent**



Le pari porte sur le fait que les deux joueurs marquent chacun au moins un but dans le match. Dans le cas où l'un des joueurs, ou les deux joueurs, ne prend/prennent pas part au match, le pari est annulé et remboursé. Le pari est maintenu si les deux joueurs prennent part au match.

### 3.11. MMA-UFC

#### 3.11.1. Règles

##### ❖ Période de jeu

La durée et le nombre de rounds sont déterminés par l'organisateur de l'événement. Si le format du match change (nombre de rounds, durée, match pour la ceinture, etc.), quelle qu'en soit la raison, les paris sont annulés. Le parieur devra alors parier sur le nouveau match. La fin de match est déterminée conformément aux règles officielles. La décision de l'arbitre fait toujours foi :

- KO / KO Technique / Disqualification : l'arbitre, le médecin, ou l'entraîneur décident d'arrêter le combat pour cause de KO, KO Technique, Disqualification, ou abandon en raison d'une blessure
- Soumission : l'arbitre décide d'arrêter le combat en raison d'un tap-out, d'une soumission technique ou d'une soumission verbale
- Décision : le vainqueur est désigné par les trois juges assignés au combat et la fin du match porte sur la base des points du tableau de bord (que la décision soit unanime ou partagée)
- Nul : les juges considèrent qu'aucun combattant n'a remporté le combat

##### ❖ Annulation – Report

Si un combattant est remplacé ou ne parvient pas à faire le poids (et que le combat est annulé), les paris sont annulés. Si le combat prend fin sur un non-lieu (« No Contest »), les paris sont annulés, à l'exception des paris dont le résultat était déjà connu avant l'arrêt du match.

#### 3.11.2. Offre de paris particulière

##### ❖ Résultat du combat

Le pari porte sur l'événement qui mettra fin au match. En cas de match nul, le pari est considéré comme perdant. En cas de No Contest, le pari est annulé.

Plusieurs possibilités vous seront proposées :

- Décision des juges
- KO
- KO Technique
- Disqualification
- Soumission

### 3.12. NATATION

Le résultat annoncé sur le podium est considéré comme le résultat officiel, indépendamment de toutes les disqualifications / pénalités ultérieures possibles. Si la cérémonie n'a pas lieu, les résultats des paris sont validés d'après l'ordre d'arrivée à la fin de la course. En cas de changement de lieu, les paris sont maintenus.

## 3.13. RUGBY

### 3.13.1. Règles

Ces règles comprennent le Rugby à VII, le Rugby à XIII et le Rugby à XV. Toute spécificité liée au format du match sera précisée dans le détail du pari.

#### ❖ Périodes de Jeu

Les paris peuvent être proposés :

- sur le match
- sur la première / seconde mi-temps
- sur les prolongations
- sur des intervalles définis

L'intitulé du Pari définit la période de jeu, et les règles de validité du pari s'appliquent sur la période considérée de jeu. En l'absence d'indication contraire, le pari est proposé sur le temps réglementaire du match et ne prend donc pas en compte les éventuelles prolongations aux périodes "Golden points / Points en Or" et les séances de tirs au but.

Le temps réglementaire est entendu comme suit : 40 minutes pour une mi-temps et 80 minutes pour match.

NB : les paris sur les matchs de Rugby à VII s'appliquent aux 14 minutes de temps réglementaire (7 minutes par mi-temps) et 20 minutes pour les finales (10 minutes par mi-temps), sans prendre en compte les éventuelles prolongations et séance de tirs au but, sauf mention contraire. Les essais de pénalité sont pris en compte, sauf mention contraire.

#### Intervalles :

Les actions de jeu qui ont lieu entre les périodes 00:00 (début de la rencontre) et 09:59 (neuf minutes et cinquante-neuf secondes) sont considérés comme appartenant aux 10 premières minutes du match.

Les intervalles seront les suivants :

- intervalle 1-10 fait référence à la période entre les intervalles 00:00 et 09:59,
- intervalle 11-20 fait référence à la période entre les intervalles 10:00 et 19:59,
- ainsi de suite pour les intervalles suivants.

#### ❖ Résultats

Dans le cas des matchs amicaux uniquement, les résultats seront promulgués dès le coup de sifflet final, que la rencontre soit allée ou non au terme du temps réglementaire. Sauf mention contraire, les paris sur la compétition incluent les play-offs et seront donc validés à l'issue des play-offs, et non à la fin de la saison régulière.

Les paris concernant les essais excluent les essais de pénalité, auquel cas les paris sont reportés à l'essai valide suivant

Pour le Rugby à 7, les transformations ne comptent pas comme des drops marqués.

#### ❖ Annulation – Report

Si les détails des équipes affichés dans le calendrier officiel auquel le match est rattaché diffèrent de ceux affichés sur le Site, tous les paris seront remboursés.

### 3.13.2. Offre de paris particulière

#### ❖ 1er essai transformé

Le pari porte sur le fait que le 1<sup>er</sup> essai du match soit transformé. Les tentatives de pénalité ne comptent pas. Les paris sont annulés si aucun essai n'a été marqué. Si la pénalité doit être re-tirée, c'est le dernier coup de pied qui est pris en compte comme résultat officiel.

❖ **L'équipe à domicile/à l'extérieur obtient le bonus offensif / défensif**

Le pari porte sur l'équipe qui obtient le bonus offensif / défensif à l'issue du match conformément aux règles de la compétition. Le système de notation officiel de la fédération fait foi.

❖ **1er marqueur d'essai**

Les paris placés sont annulés si le joueur ne participe pas à la rencontre ou si un essai a déjà été inscrit au moment où il entre en jeu. Si le premier essai du match s'avère être un essai de pénalité, les paris portent alors sur l'essai suivant.

❖ **Tous les joueurs marquent un essai**

Le pari porte sur le fait que tous les joueurs spécifiés dans l'intitulé du pari marquent un essai.

❖ **Poste du joueur inscrivant le 1er essai**

Le pari vise à déterminer si le premier essai du match sera inscrit par un arrière ou un avant. S'il n'y a pas d'essai marqué, le pari est perdant. Un joueur est considéré comme « avant » s'il est l'un des 8 joueurs composant la mêlée (numérotés de 1 à 8, ou leur remplaçant poste pour poste). Un joueur est considéré comme « arrière » s'il est l'un des 7 joueurs composant la ligne arrière (numérotés de 9 à 15, ou leur remplaçant poste pour poste).

### 3.14. SPORTS MÉCANIQUES

Les règles ci-dessous s'appliquent aux disciplines suivantes : Course d'endurance, Indy Car, Moto GP, NASCAR, Rallye, Speedway et World Superbikes.

❖ **Résultats**

Tous les résultats seront promulgués en fonction du résultat communiqué par la fédération concernée. Sauf indication contraire, tous les paris sont réglés d'après le classement officiel promulgué au moment de la présentation du podium, indépendamment de toute disqualification, appel, pénalité ou modification ultérieure des résultats.

Si une course est interrompue et qu'un nouveau départ a lieu, les paris restent valides, même si le classement des pilotes lors de ce nouveau départ diffère du classement du premier départ.

❖ **Annulation – Report**

Si un événement n'a pas lieu à la date programmée, les paris restent valides sauf si celui-ci est définitivement annulé. Si l'événement est suspendu ou reporté, les paris sont maintenus pendant une semaine. Dans le cas d'une saison écourtée ou de changements de calendrier, le classement final officiel de la Fédération concernée fait foi.

❖ **Paris sur les pilotes**

Un changement de pilotes pendant une trêve n'a pas d'impact sur les paris déjà placés.

#### 3.14.1. MOTO

Un pilote qui participe à minima soit aux essais, aux qualifications ou à la course est considéré comme prenant part à l'épreuve. S'il ne participe ni aux essais, ni aux qualifications, ni à la course, les paris sont annulés et remboursés.

❖ **Offre de paris particulière**

- Vainqueur

Le pari porte sur le pilote/ constructeur qui remporte l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari. Concernant les paris sur les séances de qualifications, seuls les paris sur les pilotes participants à la dernière séance de qualification (Q2) sont maintenus.

- Vainqueur sans le favori

Le pari porte sur le pilote / constructeur qui remporte l'épreuve mentionnée dans l'intitulé du pari sans tenir compte du favori. Si un pari est placé sur un pilote / constructeur qui ne prend pas part à la course, les paris sont remboursés. Si un pilote / constructeur débute la course mais ne la termine pas, les paris restent valides.

- Face à Face – Course (Pilote/Constructeur)

Le pari porte sur le pilote /constructeur qui, parmi les deux proposés, a le meilleur classement à l'issue de la course. Si au moins l'un des pilotes /constructeur ne termine pas dans les 15 premières places du classement de la course, les paris sont annulés et remboursés. Les deux pilotes / constructeurs doivent prendre part à la course pour que le pari soit valide. Si les deux pilotes / constructeurs terminent dans le top 15, mais que l'un d'entre eux abandonne, celui qui a le meilleur classement est déclaré vainqueur face à l'autre pilote/ constructeur. En revanche, si les deux pilotes / constructeurs abandonnent, les paris sont annulés.

### 3.14.2. SUPERBIKE

Un pilote qui participe à la session de Superpole est considéré comme ayant participé à la fois aux Course 1 et Course 2.

### 3.14.3. NASCAR / INDY CAR

Un pilote qui participe à minima soit aux essais, aux qualifications ou à la course est considéré comme prenant part à l'épreuve. S'il ne participe ni aux essais, ni aux qualifications, ni à la course, les paris sont annulés et remboursés.

### 3.14.4. RALLYE

Les paris sur les pilotes n'ayant pas débuté la première étape sont annulés. Les paris concernant les pilotes ayant abandonné après le début de première étape sont considérés comme perdants.

### 3.14.5. ENDURANCE

Les paris sur les pilotes n'ayant pas débuté la première étape / course sont annulés. Les paris concernant les pilotes ayant abandonné après le début de première étape / course sont considérés comme perdants.

## 3.15. TENNIS

### 3.15.1. Règles

❖ **Résultats**

Un match de tennis est considéré comme ayant commencé après le premier service. Si un match est interrompu avant son terme suite à un abandon ou une disqualification, les paris sur le match sont annulés, sauf mention contraire.

#### ❖ **Annulation – Report**

Par exception aux règles générales et sauf indication contraire, tout événement annulé, reporté ou abandonné doit reprendre, dans les 96 heures suivant le coup d'envoi originel de l'événement pour que les paris restent valides. Si un point, un jeu, un set ou un tie-break ayant servi de support à des paris n'est pas joué, les paris sont annulés et remboursés.

Aucun pari ne peut être annulé suite à un changement d'horaire, un retard, quelle qu'en soit la raison (décalage dans le planning, conditions climatiques, changement de terrain, changement de surface, etc.)

Si le format d'un match est modifié avant le début de la rencontre (par ex. si un match au meilleur des 5 sets se joue finalement au meilleur des 3 sets), seuls les paris sur le vainqueur du match sont maintenus. Les autres paris proposés sur l'issue du match, d'un set, d'un jeu ou d'un point sont annulés et remboursés.

En cas d'abandon/disqualification de la part d'un joueur ou d'une équipe, le pari est annulé et remboursé.

#### ❖ **Tie -break**

Le tie-break est considéré comme un jeu, tandis que les « super tie-breaks » et « tie-breaks des champions » sont considérés comme un set. Ainsi, les points marqués durant ces tie-breaks sont considérés comme des points et non des jeux. Si un « super tie-break » ou un « tie-break des champions » est joué et que des types de paris ont été proposés par erreur sur le jeu et non sur le set (par ex. le vainqueur du jeu), les paris enregistrés par erreur sont annulés et remboursés.

#### ❖ **Infraction au code de conduite**

Si un premier point de pénalité est infligé pour infraction au code de conduite à chacun des joueurs, ce premier point est considéré comme tout autre point gagné dans le jeu. Ainsi, les résultats des paris qui y sont rattachés sont saisis normalement. Toutefois, toute pénalité supplémentaire infligée à chaque joueur est considérée comme nulle : elle implique donc l'annulation et le remboursement des paris qui y sont rattachés, que ce soit au niveau du jeu, du set ou du match.

#### ❖ **Erreur d'affichage du joueur au service**

Pour toute erreur de Betsson dans l'intitulé des paris, notamment si le serveur est indiqué à tort comme étant le relanceur et vice versa, les paris enregistrés sur le point / jeu en cours et les points / jeux à venir sont annulés et remboursés.

### 3.15.2. **Offre de paris particulière**

#### ❖ **Serveur qui remporte son premier jeu service à XX**

Le pari porte sur la victoire du joueur déclaré de son premier jeu de service au score indiqué. Si le premier jeu de service des joueurs déclarés n'est pas terminé, les paris seront annulés.

*Ex : Je parie que le joueur Y remporte son premier jeu de service à 0/15. Si le Joueur Y remporte son premier service à 0 ou 15, le pari est gagnant. Si le Joueur Y remporte son premier service à 30, 40 ou se fait breaker, le pari est perdant.*

#### ❖ **Pari vainqueur dans l'ordre des sets**

Le pari porte sur la victoire du joueur dans l'ordre des sets gagnés par les joueurs. Si l'un des choix n'est pas réalisé, le pari est perdant.

*Exemple : Le parieur mise sur Joueur Z Perdant Set 1 / Vainqueur Set 2 / Vainqueur Set 3 / Vainqueur Set 4. Si le Joueur Z est déclaré vainqueur à l'issue d'un match en 5 sets, le pari est perdu.*

#### ❖ **Quel joueur gagnera au moins un set dans le match ?**

Le pari porte sur le joueur qui gagnera au moins un set. Si le match n'est pas terminé, quelle qu'en soit la raison, les paris seront annulés sauf si la condition proposée dans le pari est alors réalisée.

*Exemple : le parieur mise sur la joueuse X gagnant 1 set dans le match. Elle gagne le premier set, mais abandonne au cours du 2e set. Le pari est gagnant.*

❖ **Paris compétitions / tournois**

- Si le/les joueur(s) n'arrive(nt) pas en finale et ne remporte(nt) pas la compétition, le pari est perdant.
- Si le/les joueur(s) visé(s) dans le pari abandonne(nt) en cours du tournoi, le pari est perdant.
- Si le/les joueur(s) ne participe(nt) pas à la compétition le pari est annulé.

❖ **Paris phase d'élimination**

Le pari porte sur le stade du tournoi auquel le joueur désigné dans le pari est éliminé. Selon la compétition, plusieurs possibilités s'offrent au parieur (1<sup>er</sup> tour / 8<sup>ème</sup> finale / Quart finale / Demi-Finale / Perdant finale / Vainqueur).

### 3.16. TENNIS DE TABLE

Si un joueur/équipe ne participe pas au tournoi, les paris seront nuls. Les paris restent valides si le concurrent débute la compétition mais ne la termine pas. Le cas échéant, les paris sont réglés sur les résultats officiels de la fédération, même en cas de saison écourtée ou de modification du format d'origine.

Si un match commencé n'est pas terminé, quelle qu'en soit la raison, tous les paris sur l'issue du match sont annulés. Les paris dont le résultat est déjà déterminé sont maintenus.

Si un match n'est pas joué ou qu'un joueur/une équipe ait été déclaré vainqueur par walk-over (après forfait de l'adversaire par exemple), les paris sur ce match sont annulés. Tous les paris placés sur un match non joué à la date prévue seront annulés. Néanmoins, si un match des Jeux Olympiques ou des Championnats du Monde est reporté, les paris seront maintenus, à la seule condition que ce match soit reprogrammé pour être joué avant la cérémonie de clôture.

#### 3.16.1. Offre de paris particulière

❖ **Vainqueur du set (résultat exact)**

Le pari se réfère au résultat final exact en sets.

❖ **Vainqueur du set**

Ce pari se réfère au vainqueur d'un set donné. Le set doit être achevé pour que les paris soient valides.

### 3.17. VOLLEY-BALL / BEACH-VOLLEY

Sauf mention contraire, toutes les règles s'appliquent aux paris d'avant-match et aux lives. Tous les paris sur la compétition incluent les play-offs, sauf mention contraire.

Tous les résultats de paris sur les matchs sont validés après un maximum de 5 sets joués (ou un maximum de 3 sets dans le cas du Beach Volleyball). Sauf indication contraire, les « Sets en or » (Golden Sets ou Extra Sets) ne sont pas comptabilisés.

Pour les matchs aller-retours, les « sets supplémentaires » pour déterminer une éventuelle égalité au score ne sont pas pris en compte.

❖ **Paris sur compétition**

*Règlement des paris [betsson.fr](http://betsson.fr)*

Sauf indication contraire, les marchés incluent les play-offs. Les paris sont réglés sur les résultats officiels de la fédération, même en cas de saison écourtée ou de modification du format d'origine.