

# **REGLEMENT DE LA FRANÇAISE DES JEUX POUR L'OFFRE DE PARIS SPORTIFS A COTE PROPOSEE SUR INTERNET**

Applicable à compter du 24 mars 2025

## **Article 1er Cadre juridique**

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs qui jouent en ligne à l'offre de paris sportifs en ligne de la Française des Jeux autorisée par l'agrément n° 0013-PS-2010- 06-05 délivré à la Française des Jeux par l'Autorité de Régulation des jeux en ligne dans sa décision n° 2010-014 du 5 juin 2010, conformément aux dispositions de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.

1.2. Les « Conditions Générales » acceptées par le joueur à l'ouverture de son compte et à chaque modification s'appliquent aux joueurs effectuant leurs prises de jeu en ligne sur les pages du site [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr) et à partir des applications, accessibles depuis différents supports tels que, ordinateurs, terminaux mobiles et/ou tablettes...

Certains paris et/ou pronostics peuvent ne pas être disponibles depuis les applications, depuis certains supports ou sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr).

1.3. Conformément aux articles L320-7 et L320-8 du code de la sécurité intérieure, le propriétaire, les dirigeants, les mandataires sociaux et le personnel de La Française des Jeux ne peuvent engager à titre personnel, directement ou par personne interposée des mises sur des paris proposés par La Française des Jeux.

## **Article 2 Description du jeu**

### **2.1. Définitions**

2.1.1. Le terme jeu désigne l'ensemble des règles permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude d'un ou plusieurs pronostics sportifs d'une combinaison.

2.1.2. La manifestation sportive est le match ou la compétition servant de support à un ou plusieurs paris. Elle se déroule sur une ou plusieurs périodes de jeu.

Plusieurs manifestations sportives peuvent servir de support à un seul pari.

2.1.3. La période d'une manifestation sportive représente l'intervalle de temps de la phase de jeu sur lequel peut porter un pari. La période à prendre en compte peut être le temps réglementaire, une journée ou partie d'une journée de compétition ou toute autre période précisée dans le présent règlement ou dans l'intitulé de la formule de pari présentée au joueur. A défaut d'être précisée, la période à prendre en compte est le temps réglementaire.

Les gains des joueurs sont déterminés en fonction des résultats intervenant à l'issue de la période sur laquelle porte le pari.

Les règles spécifiques de détermination des résultats sont détaillées à l'article 4.

2.1.4. Le pari est une question posée au joueur portant sur une période d'une ou plusieurs manifestations sportives. La question est propre à chaque formule de pari, telle que mentionnée au sous article 2.3.

Deux types de paris sont proposés au joueur :

- Un pari pré-match porte sur une période de validation se finissant au plus tard au début de la ou les manifestations sportives.

- Un pari en direct porte sur une période de validation commençant au plus tôt une heure avant la ou les manifestations sportives et au plus tard jusqu'à la fin de la ou les manifestations sportives. Certaines fonctionnalités peuvent ne pas être éligibles au pari en direct.

Les dates et heures prévisionnelles de chaque manifestation sportive présentées au joueur correspondent aux dates et heures de métropole.

2.1.5. Le pronostic est l'une des réponses à la question posée dans le pari.

2.1.6. Une cote est affectée à chaque pronostic ; elle est supérieure ou égale à 1 et comporte jusqu'à deux décimales.

Les cotes sont établies par La Française des Jeux et sont susceptibles d'être modifiées pendant la période de validation des prises de jeu d'un pari.

La cote faisant foi pour la détermination du gain d'une combinaison est celle enregistrée et scellée informatiquement lors de la validation de la prise de jeu et indiquée sur l'écran de confirmation.

2.1.7. La combinaison est l'association d'un à vingt pronostics de différents paris. Un seul pronostic est possible par pari.

2.1.8. Scellement informatique

Le scellement informatique est la méthode par laquelle l'intégrité des données informatiques peut être prouvée grâce à un « sceau » (parfois appelé « empreinte numérique ») qui permet de détecter toute modification.

2.2. L'offre de pari accessible sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr) et depuis les applications, est séquencée de la manière suivante :

- Discipline sportive,
- Pays ou regroupement de pays, le cas échéant
- Manifestation sportive.

Pour chaque pari, les cotes associées aux pronostics sont mentionnées.

2.3. Les différentes formules de pari

Les paris peuvent être de plusieurs natures et sont à ce titre déclinés en différentes formules pouvant être associées entre elles. Conformément à la loi du 12 mai 2010 modifiée, seules les formules de pari portant sur des manifestations sportives et disciplines sportives autorisées par l'Autorité nationale des jeux sont proposées aux joueurs. Des formules de paris autorisées peuvent néanmoins ne pas être proposées par La Française des Jeux et/ou ne pas être disponibles sur tout ou partie des supports. L'ordre de citation des équipes ou des sportifs faisant foi est celui mentionné par La Française des Jeux.

Lorsque l'intitulé de la formule de pari proposée comporte les termes « équipe à domicile » et « équipe à l'extérieur », l'équipe à domicile correspond à la première équipe citée et l'équipe à l'extérieur correspond à la deuxième équipe citée.

Dans certains cas l'intitulé des formules de pari et/ou les pronostics proposés peuvent comporter des abréviations.

Exemples : « Passes D » est l'abréviation de « Passes Décisives », « Pts » est l'abréviation de « Points », « Rbds » est l'abréviation de « Rebonds ».

2.3.1. Les formules de pari

Des formules de pari peuvent ne pas être proposées sous forme de pari pré-match ou sous forme de pari en direct.

2.3.1.1. Pari « 1N2 » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « 1N2 » consiste à déterminer le résultat d'une manifestation sportive à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

La formule de pari « 1N2 Mi-temps » consiste à déterminer le résultat de la première période de la manifestation sportive, c'est-à-dire du coup d'envoi jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période.

La formule de pari « 1N2 2ème période » consiste à déterminer le résultat de la seconde période de la manifestation sportive, c'est-à-dire de la mi-temps jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la deuxième période.

Dans le cas spécifique du basket :

- la période de la manifestation sportive à prendre en compte pour une mi-temps est :
  - du 1er quart-temps à la fin du deuxième quart-temps, pour la 1ère mi-temps
  - du 3ème quart-temps à la fin du quatrième quart-temps, pour la 2ème mi-temps
- la période désignée par quart-temps est également proposée pour ce sport

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 » correspond à la victoire de la première équipe (ou du premier sportif) citée dans le pari ;
- Le pronostic « N » correspond à un match nul ;
- Le pronostic « 2 » correspond à la victoire de la deuxième équipe (ou du deuxième sportif) citée dans le pari.

2.3.1.2 Pari « 1N2 (nombre de buts) » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « 1N2 (nombre de buts) » consiste à déterminer le résultat de plusieurs manifestations sportives à la fin de la période sur laquelle porte le pari, en additionnant le nombre total de buts marqués par les équipes dites à domicile et en additionnant le nombre total de buts marqués par les équipes dites à l'extérieur.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 » correspond au fait que les équipes à domicile marquent davantage de buts que les équipes à l'extérieur.
- Le pronostic « N » correspond à un match nul, c'est-à-dire à un nombre équivalent de buts pour les équipes à domicile et les équipes à l'extérieur.
- Le pronostic « 2 » correspond au fait que les équipes à l'extérieur marquent davantage de buts que les équipes à domicile

2.3.1.3. Pari « 1N2 handicap » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « 1N2 handicap » consiste à déterminer le résultat d'une manifestation sportive à la fin de la période sur laquelle porte le pari, en prenant en compte un handicap affecté à l'une des deux équipes ou l'un des deux sportifs, caractérisé par un ou plusieurs buts, points, sets ou tours d'avance accordés à l'autre équipe ou sportif.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 » correspond à la victoire de la première équipe (ou du premier sportif) citée dans le pari, en tenant compte du handicap ;
- Le pronostic « N » correspond à un match nul en tenant compte du handicap ;
- Le pronostic « 2 » correspond à la victoire de la deuxième équipe (ou du deuxième sportif) citée dans le pari, en tenant compte du handicap.

Exemple fourni à titre purement illustratif des dispositions précédentes du règlement de l'offre : dans un match de football, si la deuxième équipe citée dans le pari se voit accorder trois buts d'avance (matérialisés par [+ 3] après son nom), le résultat du match à prendre en compte est le résultat réel modifié par l'ajout de trois buts au nombre de buts réellement obtenus par la deuxième équipe citée dans le pari.

Pour pronostiquer le résultat de ce pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 » correspond à la victoire de la première équipe citée dans le pari, en tenant compte de l'avantage de trois buts accordés à la deuxième équipe : pour que le pronostic « 1 » soit gagnant, la première

équipe citée dans le pari doit gagner avec plus de trois buts d'écart.

- Le pronostic « N » correspond à un match nul en tenant compte du handicap : pour que le pronostic « N » soit gagnant, la première équipe citée dans le pari doit gagner avec exactement trois buts d'écart.
- Le pronostic « 2 » correspond à la victoire de la deuxième équipe citée dans le pari en tenant compte de l'avantage de trois buts qui lui a été accordé par rapport à la première équipe : pour que le pronostic « 2 » soit gagnant, la première équipe citée dans le pari doit gagner avec moins de trois buts d'écart, faire match nul ou perdre le match.

#### 2.3.1.4. Pari « Double chance » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Double chance » consiste à pronostiquer le résultat d'une manifestation sportive à la fin de la période sur laquelle porte le pari. Dans cette formule de pari, le joueur effectue un pronostic dit « double ».

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- le pronostic « 1/N » correspond à la victoire de la première équipe (ou du premier sportif) citée dans le pari ou à un match nul ;
- le pronostic « N/2 » correspond à un match nul ou à la victoire de la deuxième équipe (ou du deuxième sportif) citée dans le pari ;
- le pronostic « 1/2 » correspond à la victoire de la première équipe (ou du premier sportif) citée dans le pari ou à la victoire de la deuxième équipe (ou du deuxième sportif) citée dans le pari.

La Française des Jeux se réserve le droit de ne proposer qu'un ou deux pronostics parmi les trois pronostics possibles sur un pari.

#### 2.3.1.5. Pari « Mi-temps / Fin de match » portant sur le résultat à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire

- La formule de pari « Mi-temps / Fin de match » consiste à pronostiquer le résultat à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire, fondé sur le principe du « 1N2 » (1 = 1ère équipe citée dans le pari, N = match nul, 2 = 2ème équipe citée dans le pari).

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- « 1/1 » : L'équipe 1 (1ère équipe citée dans le pari) mène à la mi-temps et gagne le match à la fin du temps réglementaire,
- « 1/N » : L'équipe 1 mène à la mi-temps et il y a match nul à la fin du temps réglementaire,
- « 1/2 » : L'équipe 1 mène à la mi-temps et l'équipe 2 (2ème équipe citée dans le pari) gagne le match à la fin du temps réglementaire,
- « N/1 » : Il y a match nul à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match à la fin du temps réglementaire,
- « N/N » : Il y a match nul à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire,
- « N/2 » : Il y a match nul à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match à la fin du temps réglementaire,
- « 2/1 » : L'équipe 2 mène à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match à la fin du temps réglementaire,
- « 2/N » : L'équipe 2 mène à la mi-temps et il y a match nul à la fin du temps réglementaire,
- « 2/2 » : L'équipe 2 mène à la mi-temps et gagne le match à la fin du temps réglementaire.

#### 2.3.1.6 Pari « Période avec le plus de buts / points »

La formule de pari « Période avec le plus de buts / points » consiste à pronostiquer la période de la manifestation sportive durant laquelle il y aura le plus de buts / points.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Plus de buts / points durant la première période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- Plus de buts / points durant la seconde période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- Autant de buts / points durant chaque période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

#### 2.3.1.7 Pari « Une équipe remportera-t-elle les 2 mi-temps ? »

La formule de pari « Une équipe remportera-t-elle les 2 mi-temps ? » consiste à déterminer si l'une des deux équipes s'opposant lors d'une manifestation sportive remportera les deux mi-temps de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie qu'une des deux équipes remportera les deux mi-temps de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari,
- Le pronostic « Non » signifie qu'aucune des deux équipes ne remportera les deux mi-temps de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari,

#### 2.3.1.8. Pari « Plus ou Moins » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Plus ou Moins » consiste à pronostiquer si le nombre total, par exemple, de but(s), de point(s), d'essai(s), de jeu(x), d'ace(s), dropgoal(s), transformation(s), touchdown(s), tir(s), round(s), manche(s), mène(s), set(s), inning(s), run(s), frame(s), Field goal(s), pénalité(s), panier(s) à 3 points inscrits, de tir(s) cadré(s), home run(s), ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari ou si le nombre total de médailles remportées par pays durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari, sera supérieur (pronostic « Plus ») ou inférieur (pronostic

« Moins ») à la valeur indiquée dans la rubrique correspondant au pari et défini par La Française des Jeux.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Plus » signifie que le nombre total, par exemple, de but(s), de point(s), d'essai(s), de jeu(x), d'ace(s), dropgoal(s), transformation(s), touchdown(s), tir(s), round(s), manche(s), mène(s), set(s), inning(s), run(s), frame(s), Field goal(s), pénalité(s), panier(s) à 3 points inscrits, de tir(s) cadré(s), home run(s) ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari ou médailles remportées par pays sera supérieur à la valeur indiquée
- Le pronostic « Moins » signifie que le nombre total, par exemple, de but(s), de point(s), d'essai(s), de jeu(x), d'ace(s), dropgoal(s), transformation(s), touchdown(s), tir(s), round(s), manche(s), mène(s), set(s), inning(s), run(s), frame(s), Field goal(s), pénalité(s), panier(s) à 3 points inscrits, de tir(s) cadré(s) home run(s) ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari ou médailles remportées par pays sera inférieur à la valeur indiquée

#### 2.3.1.9. Pari « Quelle équipe/sportif marquera/obtiendra le Xème Y ? » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Quelle équipe/sportif marquera/obtiendra le Xème Y ? » consiste à pronostiquer quel(le) sera l'équipe/sportif à obtenir/marquer le Xème Y dont la nature est précisée dans l'intitulé du pari, par exemple but, point, essai, jeu, ace, dropgoal, transformation, touchdown, tir, round, manche, mène, set, inning, run, frame, Field goal, pénalité, panier à 3 points inscrits, tir cadré ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari,

d'une manifestation sportive avant la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- La première équipe/le premier sportif cité(e) dans le pari marque/obtient le Xème Y précisé dans l'intitulé du pari, par exemple but, point, essai, jeu, ace, dropgoal, transformation, touchdown, tir, round, manche, mène, set, inning, run, frame, Field goal, pénalité, panier à 3 points inscrits, tir cadré ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari.
- La deuxième équipe/le deuxième sportif cité(e) dans le pari marque/obtient le Xème Y précisé dans l'intitulé du pari, par exemple but, point, essai, jeu, ace, dropgoal, transformation, touchdown, tir, round, manche, mène, set, inning, run, frame, Field goal, pénalité, panier à 3 points inscrits, tir cadré ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari.
- « Aucun(e) » : aucun(e) équipe/sportif cité(e) dans le pari ne marque/obtient le Xème Y précisé dans l'intitulé du pari, but, point, essai, jeu, ace, dropgoal, transformation, touchdown, tir, round, manche, mène, set, inning, run, frame, Field goal, pénalité, panier à 3 points inscrits, tir cadré ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari.

2.3.1.10. Pari « Equipe inscrivant le premier but » portant sur le résultat final d'une période La formule de pari « Equipe inscrivant le premier but » consiste à pronostiquer l'équipe qui ouvrira le score d'une manifestation sportive avant la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- La première équipe citée dans le pari ouvre le score,
- La deuxième équipe citée dans le pari ouvre le score,
- « Pas de but » : aucune équipe citée dans le pari n'ouvre le score (ce qui équivaut au score 0 à 0).

2.3.1.11. Pari « Premier Buteur/Premier Marqueur Essai/Premier marqueur Touchdown »

La formule de pari « Premier Buteur/Premier Marqueur Essai/ Premier marqueur Touchdown » consiste à pronostiquer qui marquera le premier but/essai/Touchdown de la manifestation sportive avant la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Cette formule de pari peut être déclinée sous la forme « Double chance Premier Buteur/Premier Marqueur Essai/ Premier marqueur Touchdown ».

Exemple : Joueur A, Joueur B, Joueur C, Joueur A ou Joueur C...

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

Un pronostic « Pas de but/Pas d'essai/ pas de Touchdown » permet de pronostiquer sur une absence de but/essai/touchdown à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un sportif différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Dans le cas où le premier but serait marqué par un joueur contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

Dans le cas où le premier essai serait un essai de pénalité, cet essai ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

Dans le cas du pari « Double chance Premier Buteur/Premier Marqueur Essai/ Premier marqueur Touchdown » et dans le cas du pronostic « Joueur A ou Joueur C », si tous les joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic ne participent pas à la manifestation sportive ou si tous les joueurs entrent en cours de jeu sur le terrain et que le premier but/essai a déjà été marqué alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic participe à la manifestation sportive avant que le premier but/essai ne soit déjà marqué alors le pari est maintenu.

Dans le cas du pari « Triple chance Premier Buteur/Premier Marqueur Essai/ Premier marqueur Touchdown » et dans le cas du pronostic « Joueur A ou Joueur B ou Joueur C », si tous les joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic ne participent pas à la manifestation sportive ou si tous les joueurs entrent en cours de jeu sur le terrain et que le premier but/essai a déjà été marqué alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic participe à la manifestation sportive avant que le premier but/essai ne soit déjà marqué alors le pari sera maintenu.

2.3.1.12 Pari « Equipe inscrivant le dernier but » portant sur le résultat final d'une période.

La formule de pari « Equipe inscrivant le dernier but » consiste à pronostiquer l'équipe qui clôturera le score d'une manifestation sportive avant la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- La première équipe citée dans le pari clôture le score, avant la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- La deuxième équipe citée dans le pari clôture le score avant la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- « Pas de but » : aucune équipe citée dans le pari ne marque de but avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

2.3.1.13 Pari « Equipe encaissant le dernier but » portant sur le résultat final d'une période.

La formule de pari « Equipe encaissant le dernier but » consiste à pronostiquer l'équipe qui encaissera le dernier but d'une manifestation sportive avant la fin de la période sur laquelle porte le pari. Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- La première équipe citée dans le pari encaisse le dernier but avant la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- La deuxième équipe citée dans le pari encaisse le dernier but avant la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- « Pas de but » : aucune équipe citée dans le pari n'encaisse de but avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

2.3.1.14. Pari « Dernier buteur »

La formule de pari « Dernier Buteur » consiste à pronostiquer qui marquera le dernier but de la manifestation sportive avant la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Cette formule de pari peut être déclinée sous la forme « Double chance dernier Buteur ».

Exemple : Joueur A, Joueur B, Joueur C, Joueur A ou Joueur C...

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

Un pronostic « Pas de but » permet de pronostiquer sur une absence de but à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un sportif différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Dans le cas où le dernier but serait marqué par un joueur contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

Pour le pari « dernier buteur », tous les joueurs qui participent à la rencontre seront pris en compte. Les paris placés sur les joueurs remplacés ou exclus avant que le dernier but ait été marqué seront considérés comme perdants.

Dans le cas du pari « Double chance dernier Buteur » et dans le cas du pronostic

« Joueur A ou Joueur C », si tous les joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic participe à la manifestation sportive avant que le premier but/essai ne soit déjà marqué alors le pari sera maintenu.

2.3.1.15. Pari « Nombre de buts » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Nombre de buts » consiste à pronostiquer le nombre total de buts inscrits à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 But » permet de pronostiquer sur un total de 1 but inscrit à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- Le pronostic « 2 Buts » permet de pronostiquer sur un total de 2 buts inscrits à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- Le pronostic « 3 Buts ou plus » permet de pronostiquer sur un total de 3 buts ou plus inscrits à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Le pronostic « Pas de but » permet de pronostiquer sur une absence de but à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

2.3.1.16 Pari « Nombre de points/essais/touchdowns/tirs au but/jeux/aces/dropgoals/transformations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points /tirs cadrés inscrits/ home run(s) » portant sur le résultat final d'une période.

La formule de pari « Nombre de points/essais/touchdowns/tirs au but/jeux/aces/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/ frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points /tirs cadrés inscrits/ home run(s) » consiste à pronostiquer parmi les intervalles proposés, l'intervalle exact du nombre total d'essais, points, touchdowns, tirs au but, jeux, aces, dropgoals, transformations, tirs, rounds, manches, mènes, sets, innings, runs, frames, Field goals, pénalités, paniers à 3 points, tirs cadrés, home run(s) inscrits à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

- Le pronostic « XX points/essais/touchdowns/tirs au but/jeux/aces/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/ frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points /tirs cadrés/ home run(s) inscrits » permet de pronostiquer sur un total de XX /points/essais/touchdowns/tirs au but /jeux/aces/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/ frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points /tirs cadrés/ home run(s) inscrits à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « XXX points/essais/touchdowns/tirs au but/jeux/aces/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points/tirs cadrés/ home run(s) inscrits » permet de pronostiquer sur un total de XXX points/essais/touchdowns/tirs au but /jeux/aces/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/ frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points/tirs cadrés/ home run(s) inscrits à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « XXXX points/essais/touchdowns/tirs au but /jeux/aces/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/ frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points /tirs cadrés/home run(s) inscrits ou plus » permet de pronostiquer sur un total de XXXX points/essais/touchdowns/tirs au but/jeux/aces/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/ frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points /tirs cadrés/home run(s) inscrits ou plus à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

- Le pronostic « aucun(e) » permet de pronostiquer sur une absence de point/essai/touchdown/tirs au but /jeux/dropgoals/transmutations/tirs/rounds/manches/mènes/sets/innings/runs/ frames/Field goals/pénalités/paniers à 3 points/tirs cadrés/home run(s) inscrits à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

#### 2.3.1.17 Pari « Nombre de buts – Equipe X » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Nombre de buts - Equipe X » consiste à pronostiquer le nombre total de buts inscrits par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 But – Equipe X » permet de pronostiquer sur un total de 1 but inscrit par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « 2 Buts - Equipe X » permet de pronostiquer sur un total de 2 buts inscrits par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « 3 Buts ou plus » permet de pronostiquer sur un total de 3 buts ou plus inscrits par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

- Le pronostic « Pas de but - Equipe X » permet de pronostiquer sur une absence de but inscrit par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

#### 2.3.1.18 Pari « Nombre de buts – Joueur Y » ou « Nombre exact de buts – Joueur Y » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Nombre de buts – Joueur Y » consiste à pronostiquer le nombre total de buts inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 But – Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de 1 but inscrit par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « 2 Buts - Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de 2 buts inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « 3 Buts ou plus - Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de 3 buts ou plus inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

- Le pronostic « Pas de but - Joueur Y » permet de pronostiquer sur une absence de but inscrit par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9

La formule de pari « Nombre exact de buts – Joueur Y » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Nombre exact de buts – Joueur Y » consiste à pronostiquer le nombre exact total de buts inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Exactement 1 But – Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de 1 but inscrit par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « Exactement 2 Buts - Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de 2 buts inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

- Le pronostic « Exactement 3 Buts - Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de 3 buts inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

- Le pronostic « Exactement 4 Buts - Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de 4 buts inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

- Le pronostic « Plus de X,5 Buts - Joueur Y » permet de pronostiquer sur un total de plus de X,5 buts inscrits par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

- Le pronostic « Pas de but - Joueur Y » permet de pronostiquer sur une absence de but inscrit par le Joueur Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

2.3.1.19 Pari « Nombre d'essais – Equipe X » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Nombre d'essais - Equipe X » consiste à pronostiquer le nombre total d'essais inscrits par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

• Le pronostic « XX Essais – Equipe X » permet de pronostiquer sur un total de xx essais inscrit par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

• Le pronostic « XXX Essais - Equipe X » permet de pronostiquer sur un total de xxx essais inscrits par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

• Le pronostic « XXXX Essais ou plus » permet de pronostiquer sur un total de xxxx essais ou plus inscrits par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

• Le pronostic « Pas d'essai - Equipe X » permet de pronostiquer sur une absence d'essai inscrit par l'Equipe X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

2.3.1.20 Pari « Buteur/Marqueur Essai/Marqueur Touchdown/Marqueur Points »

La formule de pari « Buteur/ Marqueur Essai/Marqueur Touchdown/Marqueur Point » consiste à pronostiquer si un joueur marquera au moins un but/essai/touchdown/point avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Cette formule de pari peut être déclinée sous les formes « Double chance Buteur/ Marqueur Essai/ Marqueur Touchdown/ Marqueur Point » et « Combiné Buteur/ Marqueur Essai/ Marqueur Touchdown/ Marqueur Point »

Exemple : Joueur A, Joueur B, Joueur C, Joueur A et Joueur C, Joueur A ou Joueur C...

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

Un pronostic « Pas de but/Pas d'essai/Pas de touchdown/pas de point » permet de pronostiquer sur une absence de but/essai/touchdown/point à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un sportif différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Dans le cas où un but serait marqué par un joueur contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

Dans le cas où le premier essai serait un essai de pénalité, cet essai ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

Dans le cas du pari « Double chance Buteur/ Marqueur Essai/ Marqueur Touchdown/ Marqueur Point » et dans le cas du pronostic « Joueur A ou Joueur C », si tous les joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic participe à la manifestation sportive alors le pari sera maintenu.

Dans le cas du pari « Triple chance Buteur/ Marqueur Essai/ Marqueur Touchdown/ Marqueur Point » et dans le cas du pronostic « Joueur A ou Joueur B ou Joueur C », si tous les joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari et/ou pronostic participe à la manifestation sportive alors le pari sera maintenu.

#### 2.3.1.21 Pari « Quel sera le poste du premier marqueur d'essai ? »

La formule de pari « Quel sera le poste du premier marqueur d'essai ? » consiste à pronostiquer le poste du premier marqueur d'essai durant la manifestation sportive.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- « Avant » : le premier marqueur d'essai est un avant
- « Arrière » : le premier marqueur d'essai est un arrière
- « Pas d'Essai » : aucun joueur n'inscrit d'essai

Un joueur est considéré comme « avant » s'il fait partie 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 fait partie des 7 joueurs composant la ligne arrière (numérotés de 9 à 15, ou leur remplaçant poste pour poste). Les essais de pénalité ne sont pas pris en compte et, dans ce cas précis, c'est l'essai suivant qui sera pris en compte pour valider le résultat de ce pari.

#### 2.3.1.22 Pari « Un drop sera-t-il marqué ? » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Un drop sera-t-il marqué ? » consiste à pronostiquer si au moins un drop sera marqué avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie qu'au moins un drop sera marqué avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari,
- Le pronostic « Non » signifie qu'aucun drop ne sera marqué au cours de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari,

#### 2.3.1.23. Pari « Quelle équipe marquera le prochain but/point/essai/touchdown ? » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Quelle équipe marquera le prochain but/point/essai/touchdown ? » consiste à pronostiquer l'équipe qui inscrira le prochain essai/touchdown d'une manifestation sportive avant la fin de la période sur laquelle porte le pari. Les essais de pénalité sont également à prendre en compte et à comptabiliser pour cette formule de pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- La première équipe citée dans le pari marque le prochain but/point/essai/touchdown
- La deuxième équipe citée dans le pari marque le prochain but/point/essai/touchdown,
- « Pas de but/point/essai/touchdown » : aucune équipe citée dans le pari ne marque le prochain but/point/essai/touchdown

#### 2.3.1.24 Pari « quel joueur marquera le prochain essai/but/point ? »

La formule de pari « quel joueur marquera le prochain essai/but/point ? » consiste à pronostiquer quel joueur marquera le prochain essai/but/point avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

Un pronostic « Pas d'essai/but/point » ou « Aucun but/point/essai » permet de pronostiquer sur une absence d'essai/but/point à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un sportif différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Dans le cas où un but serait marqué par un joueur contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

#### 2.3.1.25. Pari « Equipe inscrivant le premier essai/un essai » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Equipe inscrivant le premier essai/un essai » consiste à pronostiquer l'équipe qui marquera le premier essai avant la fin de la période sur laquelle porte le pari. Les essais de pénalité sont également à prendre en compte et à comptabiliser pour cette formule de pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- La première équipe citée dans le pari marque le 1er essai/un essai,
- La deuxième équipe citée dans le pari marque le 1er essai/un essai,
- « Pas d'essai » : aucune équipe citée dans le pari n'inscrit d'essai durant la période sur laquelle porte le pari.

#### 2.3.1.26 Pari « L'équipe X obtiendra-t-elle un bonus offensif / défensif ? »

La formule de pari « L'équipe X obtiendra-t-elle un bonus offensif / défensif ? » consiste à pronostiquer si l'équipe X obtiendra un point de bonus à la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que l'équipe X obtient le bonus offensif / défensif,
- Le pronostic « Non » signifie que l'équipe X n'obtient pas le bonus offensif / défensif

NB : les règles d'obtention du bonus offensif / défensif sont définies par les instances officielles et peuvent ainsi différer selon les compétitions.

#### 2.3.1.27 Pari « Quel sera le type du prochain point inscrit ? » ou « Type du Xème point inscrit ? »

La formule de pari « Quel sera le type du prochain point inscrit ? » consiste à pronostiquer la façon dont le prochain point sera inscrit durant la manifestation sportive.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

Par exemple :

- « Drop » : le prochain point marqué durant le match est un drop
- « Essai » : le prochain point marqué durant le match est un essai
- « Aucun point » : il n'y a plus de point marqué durant le match
- « Touchdown » : le prochain point marqué durant le match est un touchdown

« Field Goal » : le prochain point marqué durant le match est un field goal

« Autres scores » : le prochain point marqué durant le match est un autre score que ceux proposés dans les pronostics.

#### 2.3.1.28. Pari « Vainqueur équipe / individuel »

La formule de pari « Vainqueur équipe / individuel » consiste à pronostiquer quel sera le vainqueur d'une manifestation sportive, à titre individuel ou en équipe.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un vainqueur à titre individuel ou en équipe différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Si une équipe ou un sportif à titre individuel proposé(e) dans cette formule de pari et prenant part à la manifestation sportive sur laquelle porte le pari ne se qualifie pas pour la phase finale de la manifestation sportive, l'équipe ou le sportif à titre individuel est alors déclaré(e) perdant(e).

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Dans le cas où plusieurs sportifs ou équipes proposés obtiennent exactement le même résultat alors les cotes appliquées à ce résultat seront calculées conformément au sous-article 8.4.

- La formule de pari « Vainqueur sans équipe / individuel » consiste à pronostiquer quel sera le mieux classé d'une manifestation sportive, à titre individuel ou en équipe sans tenir compte du résultat de l'équipe(s) ou du sportif(s) cité(e)(s) dans l'intitulé du pari.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un « mieux classé » à titre individuel ou en équipe différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Si une équipe ou un sportif à titre individuel proposé(e) dans cette formule de pari et prenant part à la manifestation sportive sur laquelle porte le pari ne se qualifie pas pour la phase finale de la manifestation sportive, l'équipe ou le sportif à titre individuel est alors déclaré(e) perdant(e).

Dans le cas où plusieurs sportifs ou équipes proposés obtiennent exactement le même résultat alors les cotes appliquées à ce résultat seront calculées conformément au sous-article 8.4.

2.3.1.29. La formule de pari « Maxi Cote » consiste, au sein d'un seul et même pari portant sur plusieurs manifestations sportives, à effectuer un seul pronostic portant sur la victoire des joueurs ou équipes proposés. Par exemple, le pari proposé consiste à pronostiquer la victoire de 3 joueurs ou équipes nommément désignées dans l'offre de pari.

#### 2.3.1.30. Pari « Podium »

La formule de pari « Podium » consiste à pronostiquer quelle équipe ou quel sportif terminera dans les 3 premiers d'une manifestation sportive.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer une équipe ou un sportif terminant dans les trois premiers de la manifestation sportive différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Si une équipe ou un sportif proposé(e) dans cette formule de pari et prenant part à la manifestation sportive sur laquelle porte le pari ne se qualifie pas pour la phase finale de la manifestation sportive, l'équipe ou le sportif est alors déclaré(e) perdant(e).

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.31. Pari « Equipe remportant la coupe »

La formule de pari « Equipe remportant la coupe » consiste à pronostiquer quelle équipe remportera la coupe.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.32. Pari « Quelle équipe va se qualifier ? »

La formule de pari « Quelle équipe va se qualifier ? » consiste à pronostiquer quelle équipe se qualifiera à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Remarque : pour certaines manifestations sportives se déroulant sous forme de match aller/retour, gagner le match retour n'implique pas la qualification pour le tour suivant.

#### 2.3.1.33. Pari « Les deux équipes marqueront-elles ? »

La formule de pari « Les deux équipes marqueront-elles ? » consiste à déterminer si chacune des deux équipes s'opposant lors d'une manifestation sportive inscrira au moins un but à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que les deux équipes ont inscrit au moins un but chacune,
- Le pronostic « Non » signifie qu'aucune ou qu'une seule des deux équipes a inscrit un ou plusieurs buts.

#### 2.3.1.34. Pari « But par tranche de 15 minutes »

La formule de pari « But par tranche de 15 minutes » consiste à déterminer si un but sera inscrit durant la période sur laquelle porte le pari. Il est précisé qu'un penalty marqué ou transformé est considéré comme un but.

La période sur laquelle porte ce pari peut être notamment l'une des périodes suivantes et est précisée dans l'intitulé du pari :

- Du début de la manifestation sportive jusqu'à la minute 14'59 secondes
- De la minute 15'00 seconde jusqu'à la minute 29'59 secondes
- De la minute 30'00 seconde jusqu'à la fin de la première mi-temps, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période
- Du début de la seconde mi-temps jusqu'à la minute 59'59 secondes
- De la minute 60'00 seconde jusqu'à la minute 74'59 secondes
- De la minute 75'00 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » correspond à l'inscription d'un but par l'une des deux équipes,
- Le pronostic « Non » correspond au fait qu'aucune des deux équipes ne modifie le score sur la période.

#### 2.3.1.35 Pari « Période du prochain but ? »

La formule de pari « Période du prochain but ? » consiste à pronostiquer dans quel intervalle de temps de 5mn, 10mn ou 15mn le prochain but sera inscrit durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Un pronostic « Pas de but » permet de pronostiquer sur une absence de but à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Les intervalles de temps proposés peuvent être par exemple :

- 00:00-14:59 : Du début de la manifestation sportive jusqu'à la minute 14'59 seconde incluse
- 15:00-29:59 : De la minute 15'00 seconde jusqu'à la minute 29'59 seconde incluse
- 30:00-Mi-temps : De la minute 30'00 seconde jusqu'à la fin de la première mi-temps, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période ;
- Début de la 2<sup>de</sup> période - 59 : 59 : Du début de la seconde mi-temps jusqu'à la minute 59'59 secondes incluses ;
- 60:00-74 :59 : De la minute 60'00 seconde jusqu'à la minute 74'59 seconde incluse ;
- 75:00-Fin du Temps réglementaire: De la minute 75'00 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période.

- 00:01-15:00 : Du début de la manifestation sportive jusqu'à la minute 15'00 seconde incluse
- 10:01-20:00 : De la minute 10'01 seconde jusqu'à la minute 20'00 seconde incluse
- 05:01-10:00 De la minute 05'01 seconde jusqu'à la minute 10'00 seconde incluse
- 40:01- Mi-temps : De la minute 40'01 seconde jusqu'à la fin de la première mi- temps, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période
- 30:01- Mi-temps : De la minute 30'01 seconde jusqu'à la fin de la première mi- temps, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période
- 40:01- 50:00 : De la minute 40'01 seconde jusqu'à la minute 50'00 seconde incluse incluant les éventuels arrêts de jeu de la 1ere mi-temps
- 75:01-Fin de 2nde période : De la minute 75'01 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période
- 85:01-Fin de 2nde période : De la minute 85'01 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période
- 80:01-Fin de 2nde période : De la minute 80'01 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période

#### 2.3.1.36 Pari « Moment du premier but ? »

La formule de pari « Moment du premier but ? » consiste à pronostiquer dans quel intervalle de temps de 10mn ou 15mn le premier but sera inscrit durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Un pronostic « Aucun » permet de pronostiquer sur une absence de but à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Les intervalles de temps proposés peuvent être par exemple :

- 00:00- 09:59 : Du début de la manifestation sportive jusqu'à la minute 09'59 seconde incluse
- 10:00-19:59 : De la minute 10'00 seconde jusqu'à la minute 19'59 seconde incluse
- 20:00-29:59 : De la minute 20'00 seconde jusqu'à la minute 29'59 seconde incluse
- 30:00-39:59 : De la minute 30'00 seconde jusqu'à la minute 39'59 seconde incluse
- 40:00-49:59 : De la minute 40'00 seconde jusqu'à la minute 49'59 seconde incluse, incluant les éventuels arrêts de jeu de la 1ere mi-temps
- 50:00-59:59 : De la minute 50'00 seconde jusqu'à la minute 59'59 seconde incluse
- 60:00-69:59 : De la minute 60'00 seconde jusqu'à la minute 69'59 seconde incluse
- 70:00-79:59 : De la minute 70'00 seconde jusqu'à la minute 79'59 seconde incluse
- 80:00-Fin du temps réglementaire: De la minute 80'00 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période
- 00:00-14:59 : Du début de la manifestation sportive jusqu'à la minute 14'59 seconde incluse
- 15:00-29:59 : De la minute 15'00 seconde jusqu'à la minute 29'59 seconde incluse
- 30:00-Mi-temps De la minute 30'00 seconde jusqu'à la fin de la première mi-temps, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période
- Début de la 2nde période - 59 : 59 : Du début de la seconde mi-temps jusqu'à la minute 59'59 incluses
- 60:00-74 :59 : De la minute 60'00 seconde jusqu'à la minute 74'59 seconde incluse
- 75:00-Fin du Temps réglementaire: De la minute 75'00 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu de cette période

#### 2.3.1.37. Pari « Essai par tranche de 10 minutes »

La formule de pari « Essai par tranche de 10 minutes » consiste à déterminer si un essai sera inscrit durant la période sur laquelle porte le pari. Il est précisé que seuls les essais inscrits et les essais de pénalités accordés par l'instance d'arbitrage sont pris en compte.

La période sur laquelle porte ce pari peut être notamment l'une des périodes suivantes et est précisée dans l'intitulé du pari :

- Du début de la manifestation sportive jusqu'à la minute 09'59 seconde incluse

- De la minute 10:00 seconde jusqu'à la minute 19'59 seconde incluse
- De la minute 20:00 seconde jusqu'à la minute 29'59 seconde incluse
- De la minute 30:00 seconde jusqu'à la fin de la première mi-temps, incluant les éventuels arrêts de jeu
- Du début de la seconde mi-temps jusqu'à la minute 49'59 seconde incluse
- De la minute 50:00 seconde jusqu'à la minute 59'59 seconde incluse
- De la minute 60:00 seconde jusqu'à la minute 69'59 seconde incluse
- De la minute 70:00 seconde jusqu'à la fin du temps réglementaire, incluant les éventuels arrêts de jeu.

2.3.1.38. Pari « Score exact » portant sur le résultat final d'une période et Pari « Score exact - Mi-temps / Fin de match » portant sur le résultat à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire.

- La formule de pari « Score exact » portant sur le résultat final d'une période consiste à pronostiquer le score exact de la manifestation sportive à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Dans le cas d'un pari portant sur la période « Prolongations », le score à prendre en compte est exclusivement celui des prolongations sans tenir compte du score de la période « Temps Réglementaire ».

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un score de la manifestation sportive à la fin de la période sur laquelle porte le pari, différent de ceux proposés sans préciser le score. Pour un pari en direct, le pronostic « Autre(s) » exclut le score de la manifestation sportive au moment où est placé le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Exemple pour le football :

Plusieurs pronostics possibles peuvent être proposés sur le temps réglementaire :

- La 1ère équipe citée dans le pari gagne : « 1:0 », « 2:0 », « 2:1 », « 3:0 », « 3:1 », « 3:2 », « 4:0 », « 4:1 », « 4:2 » et « 4:3 »,
- Pour un match nul : « 0:0 », « 1:1 », « 2:2 », « 3:3 », « 4:4 »,
- La 2ème équipe citée dans le pari gagne : « 0:1 », « 0:2 », « 0:3 », « 0:4 », « 1:2 », « 1:3 », « 1:4 », « 2:3 », « 2:4 » et « 3:4 »,
- Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un résultat différent de ceux proposés, sans en préciser la valeur (ex : « 6:0 » ou « 5:4 »).

Exemple pour le tennis :

Plusieurs pronostics possibles peuvent être proposés :

- Sur un jeu :

- Le pronostic « 0 » signifie que le joueur qui sert gagne le jeu et que son adversaire ne marque aucun point,
- Le pronostic « 15 » signifie que le joueur qui sert gagne le jeu et que son adversaire marque 15 points,
- Le pronostic « 30 » signifie que le joueur qui sert gagne le jeu et que son adversaire marque 30 points,
- Le pronostic « Après égalité » signifie que le joueur qui sert gagne le jeu après une égalité à 40-40,
- Le pronostic « Break » signifie que le joueur qui sert perd le jeu.

- Sur un match en 2 sets gagnants :

- Le premier joueur cité dans le pari gagne le match : « 2:0 », « 2:1 »,
- Le second joueur cité dans le pari gagne le match : « 0:2 », « 1:2 ».

- Sur un match en 3 sets gagnants :

- Le premier joueur cité dans le pari gagne le match : « 3:0 », « 3:1 », « 3:2 »
- Le second joueur cité dans le pari gagne le match : « 0:3 », « 1:3 », « 2:3 »

- La formule de pari « Score exact - Mi-temps / Fin de match » consiste à pronostiquer le score exact à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire.

Si un score « 4+ » est proposé, il permet de pronostiquer tous les scores comptabilisant au moins 4 buts (ex : « 3:1 », « 4:0 », « 3:2 », « 5:0 », « 2-2 », « 3-3 »).

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

« 0:0/0:0 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et il y a match nul « 0:0 » à la fin du temps réglementaire,  
 « 0:0/0:1 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/0:2 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/0:3 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:3 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/1:0 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 1:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/1:1 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et il y a match nul « 1:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/1:2 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 1:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/2:0 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/2:1 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/3:0 » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 3:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:0/4+ » Il y a match nul « 0:0 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts ,

« 0:1/0:1 » L'équipe 2 mène « 0 :1 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:1/0:2 » L'équipe 2 mène « 0 :1 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:1/0:3 » L'équipe 2 mène « 0 :1 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:3 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:1/1:1 » L'équipe 2 mène « 0 :1 » à la mi-temps et il y a match nul « 1:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:1/1:2 » L'équipe 2 mène « 0 :1 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 1:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:1/2:1 » L'équipe 2 mène « 0 :1 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:1/4+ » » L'équipe 2 mène « 0 :1 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts ,

« 0:2/0:2 » L'équipe 2 mène « 0 :2 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:2/0:3 » L'équipe 2 mène « 0 :2 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:3 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:2/1:2 » L'équipe 2 mène « 0 :2 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 1:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:2/4+ » L'équipe 2 mène « 0 :2 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts ,

« 0:3/0:3 » L'équipe 2 mène « 0 :3 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 0:3 » à la fin du temps réglementaire,

« 0:3/4+ » L'équipe 2 mène « 0 :3 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts ,

« 1:0/1:0 » » L'équipe 1 mène « 1 :0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 1:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:0/1:1 » L'équipe 1 mène « 1:0 » à la mi-temps et il y a match nul « 1:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:0/1:2 » L'équipe 1 mène « 1:0 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 1:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:0/2:0 » L'équipe 1 mène « 1:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:0/2:1 » L'équipe 1 mène « 1:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:0/3:0 » L'équipe 1 mène « 1:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 3:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:0/4+ » L'équipe 1 mène « 1 :0 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts ,

« 1:1/1:1 » Il y a match nul « 1:1 » à la mi-temps et il y a match nul « 1:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:1/1:2 » Il y a match nul « 1:1 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 1:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:1/2:1 » Il y a match nul « 1:1 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:1/4+ » Il y a match nul « 1:1 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts,

« 1:2/1:2 » L'équipe 2 mène « 1:2 » à la mi-temps et l'équipe 2 gagne le match « 1:2 » à la fin du temps réglementaire,

« 1:2/4+ » L'équipe 2 mène « 1:2 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts,

« 2:0/2:0 » L'équipe 1 mène « 2:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 2:0/2:1 » L'équipe 1 mène « 2:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 2:0/3:0 » L'équipe 1 mène « 2:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 3:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 2:0/4+ » L'équipe 1 mène « 2:0 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts,

« 2:1/2:1 » L'équipe 1 mène « 2:1 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 2:1 » à la fin du temps réglementaire,

« 2:1/4+ » L'équipe 1 mène « 2:1 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts ,

« 3:0/3:0 » L'équipe 1 mène « 3:0 » à la mi-temps et l'équipe 1 gagne le match « 3:0 » à la fin du temps réglementaire,

« 3:0/4+ » L'équipe 1 mène « 3:0 » à la mi-temps et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts,

« 4+/4+ » Le score à la mi-temps comptabilise au moins 4 buts, et le score à la fin du temps réglementaire comptabilise au moins 4 buts.

#### 2.3.1.39. Pari « Face à Face »

- Pari « face à face » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Face à Face » consiste à pronostiquer pour une manifestation sportive individuelle ou par équipe, quel sera le vainqueur de la manifestation sportive dont un vainqueur doit obligatoirement être déclaré et dont une égalité entre les sportifs ou les équipes est impossible ou celui qui terminera devant l'autre à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari sous réserve de l'article 5.4. En conséquence pour certains sports, il sera tenu compte des éventuelles prolongations et séances de tirs au but.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 » correspond à la victoire de la première équipe ou du premier sportif cité citée dans le pari ;
- Le pronostic « 2 » correspond à la victoire de la deuxième équipe ou du deuxième sportif cité dans le pari.

- Pari « face à face remboursé si nul » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Face à Face remboursé si nul » consiste à pronostiquer pour une manifestation sportive individuelle ou par équipe, quel sera le vainqueur de cette manifestation sportive ou celui qui terminera devant l'autre à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 » correspond à la victoire de la première équipe ou du premier sportif cité citée dans le pari ;
- Le pronostic « 2 » correspond à la victoire de la deuxième équipe ou du deuxième sportif cité dans le pari.

En cas d'égalité, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- Pari « face à face Sportif X vs Autre(s) » portant sur le résultat final d'une période La formule de pari « Face à Face Sportif X vs Autre(s) » consiste à pronostiquer pour une manifestation sportive individuelle, quel sera le vainqueur de cette manifestation sportive ou celui qui terminera devant l'autre à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Le pronostic « Autre(s) » permet de pronostiquer sur l'ensemble des sportifs différents de celui proposé en « Sportif X », sans en préciser le nom.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Si le « Sportif X » désigné dans le pari et/ou pronostic ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

2.3.1.40. Pari « Face à Face handicap » ou « Ecart de » portant sur le résultat final d'une période

La formule de pari « Face à Face handicap » ou « Ecart de » consiste à pronostiquer pour une manifestation sportive individuelle ou par équipe, quel sera le vainqueur de la manifestation sportive dont un vainqueur doit obligatoirement être déclaré et dont une égalité entre les sportifs ou les équipes est impossible à la fin de la période sur laquelle porte le pari. Le pronostic doit prendre en compte un handicap exprimé sous forme de valeur décimale affecté à l'une des deux équipes ou l'un des deux sportifs, caractérisé par exemple par un ou plusieurs buts, points, sets d'avance ou tout autre type de point précisé dans l'intitulé du pari accordés à l'autre équipe ou sportif. En conséquence, pour certains sports, il sera tenu compte des éventuelles prolongations et séances de tirs au but.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1 » correspond à la victoire de la première équipe (ou du premier sportif) citée dans le pari, en tenant compte du handicap ;
- Le pronostic « 2 » correspond à la victoire de la deuxième équipe (ou du deuxième sportif) citée dans le pari, en tenant compte du handicap.

2.3.1.41. Pari « Le penalty sera-t-il marqué ? »

La formule de pari « Le penalty sera-t-il marqué ? » consiste à pronostiquer si un penalty sera marqué par l'une des deux équipes, la décision de l'instance d'arbitrage faisant foi. Le penalty doit être marqué de manière directe, sans qu'aucun joueur, autre que le gardien de but, ne touche la balle, entre le moment où le penalty est tiré et où il est marqué. Dans le cas où un penalty devrait être tiré à nouveau, seul le résultat consécutif au penalty tiré à nouveau sera pris en compte pour la promulgation.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que le penalty sera marqué,
- Le pronostic « Non » signifie que le penalty ne sera pas marqué.

2.3.1.42. Pari « Xième tir au but (équipe) marqué »

La formule de pari « Xième tir au but (équipe) marqué » consiste à pronostiquer si le prochain tir au but sera marqué durant la séance de tirs au but.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que le Xième tir au but sera marqué par l'équipe citée dans l'intitulé du pari,
- Le pronostic « Non » signifie que le Xième tir au but ne sera pas marqué par l'équipe citée dans l'intitulé du pari.

2.3.1.43. Pari « Ecart entre les équipes »

La formule de pari « Ecart entre les équipes » consiste à pronostiquer un écart de buts, d'essais ou de points d'une des deux équipes ou d'un des deux sportifs sur l'autre à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.44. Pari « Nombre de sets dans le match »

La formule de pari « Nombre de sets dans le match » consiste à pronostiquer sur le nombre total de sets à l'issue de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.45. Pari « Qui remportera au moins un set ? – Joueur X »

La formule de pari « Qui remportera au moins un set ? – Joueur X » consiste à pronostiquer si le joueur X remportera au moins un set à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que le Joueur X a remporté au moins un set,
- Le pronostic « Non » signifie que le Joueur X n'a remporté aucun set.

#### 2.3.1.46. Pari « Première équipe/joueur qui marquera X point(s) » portant sur une période de la manifestation sportive

La formule de pari « Première équipe/joueur qui marquera X point(s) » portant sur une période de la manifestation sportive consiste à pronostiquer quelle équipe/joueur marquera X point(s) en premier au cours de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.47 Pari « Quel joueur remportera les jeux X et Y lors d'un set ? »

La formule de pari « Quel joueur remportera les jeux X et Y lors d'un set ? » consiste à pronostiquer quel joueur remportera les jeux X et Y lors d'un set au cours de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Un pronostic « Aucun des deux » permet de pronostiquer que les deux joueurs remporteront chacun un des deux jeux.

#### 2.3.1.48 Pari « Premier joueur qui marquera 10, 15 ou 20 point(s) lors d'un set »

La formule de pari « Premier joueur qui marquera 10, 15 ou 20 point(s) lors d'un set » consiste à pronostiquer quel joueur marquera 10,15 ou 20 point(s) en premier lors d'un set au cours de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.49 Pari « Nombre de jeux lors d'un set ? »

La formule de pari « Nombre de jeux lors d'un set » consiste à pronostiquer le nombre total de jeux lors d'un set au cours de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.1.3.50 Pari « Y aura-t-il un tie-break dans le set / match ? »

La formule de pari « Y aura-t-il un tie-break dans le set / match ? » consiste à pronostiquer si un jeu décisif (tie-break) aura lieu durant le set / match.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie qu'il y aura un ou plusieurs tie-breaks durant le set / match
- Le pronostic « Non » signifie qu'il n'y aura aucun tie-break durant le set / match

#### 2.1.3.51 Pari « Vainqueur du 1er set/match »

La formule de pari « Vainqueur du 1er set/match » consiste à pronostiquer le résultat à la fin du 1er set et à la fin du match, fondé sur le principe du « 1/2 » (1 = 1er joueur ou 1ère équipe cité(e) dans le pari, 2 = 2ème joueur ou 2ème équipe cité(e) dans le pari).

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- « 1/1 » : Le joueur 1 ou L'équipe 1 (1er joueur ou 1ère équipe cité(e) dans le pari) gagne le 1er set et gagne le match,
- « 1/2 » : Le joueur 1 ou L'équipe 1 (1er joueur ou 1ère équipe cité(e) dans le pari) gagne le 1er set et le joueur 2 ou L'équipe 2 (2ème joueur ou 2ème équipe cité(e) dans le pari) gagne le match,
- « 2/1 » : Le joueur 2 ou L'équipe 2 (2ème joueur ou 2ème équipe cité(e) dans le pari) gagne le 1er set et le joueur 1 ou L'équipe 1 (1er joueur ou 1ère équipe cité(e) dans le pari) gagne le match,
- « 2/2 » : Le joueur 2 ou L'équipe 2 (2ème joueur ou 2ème équipe cité(e) dans le pari) gagne le 1er set et gagne le match

#### 2.1.3.52 Pari « Vainqueur du Xème point dans le jeu Y du set Z »

La formule de pari « Vainqueur du Xème point dans le jeu Y du set Z » consiste à pronostiquer le joueur qui remportera le Xème point dans le jeu Y du set Z.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Le premier joueur cité dans le pari remporte le Xème point dans le jeu Y du set Z
- Le deuxième joueur cité dans le pari remporte le Xème point dans le jeu Y du set Z

#### 2.3.1.53. Pari « Top X »

La formule de pari « Top X » consiste à pronostiquer quelle(s) équipe(s) ou quel sportif terminera(ront) dans les X premiers de la manifestation sportive.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer une équipe ou un sportif terminant dans les X premiers de la manifestation sportive différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Si une équipe ou un sportif proposé(e) dans cette formule de pari et prenant part à la manifestation sportive sur laquelle porte le pari ne se qualifie pas pour la phase finale de la manifestation sportive, l'équipe ou le sportif est alors déclaré(e) perdant(e).

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.54 Pari « Equipe reléguée » portant sur le résultat final d'une équipe en fin de saison d'une manifestation sportive.

La formule de pari « Equipe reléguée » consiste à pronostiquer parmi les équipes proposées quelle équipe sera reléguée en division inférieure à la fin de la saison de la manifestation sportive.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.55 Pari « Equipe promue » portant sur le résultat final d'une équipe en fin de saison d'une manifestation sportive.

La formule de pari « Equipe promue » consiste à pronostiquer parmi les équipes proposées quelle équipe sera promue en division supérieure à la fin de la saison de la manifestation sportive.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.56 Pari « Equipe non-reléguée »

La formule de pari « Equipe non-reléguée » consiste à pronostiquer parmi les équipes proposées, quelle équipe ne sera pas reléguée en division inférieure à la fin de la saison de la manifestation sportive.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.57 Pari « Quel pays remportera le plus de médailles ? » portant sur le résultat final d'un pays à la fin d'une manifestation sportive.

La formule de pari « Quel pays remportera le plus de médailles ? » consiste à pronostiquer quel pays/équipe remportera le plus de médailles à la fin d'une manifestation sportive.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un pays différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Chaque médaille remportée par les membres de l'équipe d'un pays au titre d'une même épreuve est considérée comme une seule médaille, quel que soit le nombre de membres composant l'équipe (ex : relais). Dans le cas où plusieurs sportifs ou équipes proposés obtiennent exactement le même résultat alors les cotes appliquées à ce résultat seront calculées conformément au sous- article 8.4.

2.3.1.58 Pari « Quel pays remportera le plus de médailles d'or ? » portant sur le résultat final d'un pays à la fin d'une manifestation sportive.

La formule de pari « Quel pays remportera le plus de médailles d'or ? » consiste à pronostiquer quel pays remportera le plus de médailles d'or à la fin d'une manifestation sportive.

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer un pays différent de ceux proposés, sans en préciser le nom.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Chaque médaille d'or remportée par les membres de l'équipe d'un pays au titre d'une même épreuve est considérée comme une seule médaille, quel que soit le nombre de membres composant l'équipe (ex : relais). Dans le cas où plusieurs sportifs ou équipes proposés obtiennent exactement le même résultat alors les cotes appliquées à ce résultat seront calculées conformément au sous- article 8.4.

2.3.1.59 Pari « Combien de médaille(s) le pays X va-t-il remporter ? »

La formule de pari « Combien de médaille(s) va remporter le pays X ? » consiste à pronostiquer sur une fourchette de valeurs comprenant le nombre total de médailles ou sur le nombre total de médailles obtenues par un pays à la fin d'une manifestation sportive.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

2.3.1.60 Pari « Combien de médaille(s) d'or le pays X va-t-il remporter ? »

La formule de pari « Combien de médaille(s) d'or va remporter le pays X ? » consiste à pronostiquer sur une fourchette de valeurs comprenant le nombre total de médailles d'or ou sur le nombre total de médailles d'or obtenues par un pays à la fin d'une manifestation sportive.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

2.3.1.61 Pari « Le sportif X battra-t-il le record Y ? »

La formule de pari « Le sportif X battra-t-il le record Y ? » consiste à déterminer si le sportif X battra le record Y à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que le sportif X battra le record Y à la fin de la période sur laquelle porte le pari.
- Le pronostic « Non » signifie que le sportif X ne battra pas le record Y à la fin de la période sur laquelle porte le pari.

2.3.1.62 Pari « Quelle performance le(s) sportif(s) X/l'(les) équipe(s) va(vont)-t-il(s)/elle(s) réaliser ? »

La formule de pari « Quelle performance le(s) sportif(s) X/l'(les) équipe(s) Y va(vont)-t-il(s)/elle(s) réaliser ? » peut être déclinée sous les formes :

« Quelle performance le sportif X va-t-il réaliser ? » qui consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Exemples :

- L'intitulé « Sportif X vs Equipe (Remboursé si non titulaire) » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Sportif X vs Sportif Y (Remboursé si non titulaire) » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive d'un des sportifs désignés dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9,

- L'intitulé « Paris Spéciaux Buteurs : Sportif X » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive d'un des sportifs désignés dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Qui marquera le + de but(s) ? » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Dans le cas où plusieurs sportifs ou équipes proposés obtiennent exactement le même résultat alors les cotes appliquées à ce résultat seront calculées conformément au sous- article 8.4.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Duel de Buteurs ou Duel de Buteurs (Remboursé si non titulaire) » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles. En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous- article 5.9.

- L'intitulé « Combien de buts Sportif X + Sportif Y+... marqueront ils ? » consiste à pronostiquer la performance réalisée par les sportifs à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Si tous les sportifs désignés dans le pari ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari participe à la manifestation sportive alors le pari sera maintenu.

- L'intitulé « Performance Joueur – Points » ou « Points – Joueur » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le ou les sportif(s) à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Exemple :

- Le pronostic « Joueur - Plus Z points » signifie que le ou les Joueur(s) aura(ont) inscrit plus de Z points.

- Le pronostic « Joueur - Y points + » signifie que le ou les Joueur(s) aura(ont) inscrit au minimum Y points.

- L'intitulé « Duel de Marqueurs Essai ou Duel de Marqueurs Essai (Remboursé si non titulaire) »

consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles. En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous- article 5.9.

- L'intitulé « Duel de Marqueurs Touchdown ou Duel de Marqueurs Touchdown (Remboursé si non titulaire)»

consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles. En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous- article 5.9.

- L'intitulé « Meilleur Buteur/Marqueur essai/Marqueur Touchdown/Marqueur Points – Compétition » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas d'égalité entre plusieurs sportifs, dès lors que l'organisateur de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari prévoit des règles complémentaires pour départager et attribuer le titre à un seul sportif, celles-ci seront prises en compte lors de la promulgation des résultats du pari.

En cas de non-participation à la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Nombre de but(s) Le Duo marque +X,5 buts ? » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le Sportif X plus le Sportif Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Si tous les sportifs désignés dans le pari ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari participe à la manifestation sportive alors le pari sera maintenu.

- L'intitulé « Nombre de but(s) Le Trio marque +X,5 buts ? » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le Sportif X plus le Sportif Y plus le Sportif Z à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Si tous les sportifs désignés dans le pari ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Si au moins un des joueurs désignés dans le pari participe à la manifestation sportive alors le pari sera maintenu.

En Basketball, l'intitulé « Performance Joueurs - Total Points » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le Sportif X plus le Sportif Y à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un ou plusieurs pronostics parmi les pronostics possibles.

Exemple :

Le pronostic « Sportif X / le Sportif Y - Plus Z points » signifie que les Joueurs auront inscrit plus de Z points.

Si au moins un des sportifs désignés dans le pari ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

- En Basketball, l'intitulé « Performance Trio - Total Points » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le Sportif X plus le Sportif Y plus le Sportif Z à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un ou plusieurs pronostics parmi les pronostics possibles.

Exemple :

Le pronostic « Sportif X / le Sportif Y / le Sportif Z - Plus W points » signifie que les Joueurs auront inscrit plus de W points.

Si au moins un des sportifs désignés dans le pari ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

- En Basketball, l'intitulé « Performance Quatuor - Total Points » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le Sportif W plus le Sportif X plus le Sportif Y plus le Sportif Z à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un ou plusieurs pronostics parmi les pronostics possibles.

Exemple :

Le pronostic « Sportif W / le Sportif X / le Sportif Y / le Sportif Z - Plus V points » signifie que les Joueurs auront inscrit plus de V points.

Si au moins un des sportifs désignés dans le pari ne participent pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

- L'intitulé « Nombre de passes décisives – Joueur » ou « Nombre de passes décisives - Joueur (Remboursé si non titulaire) » consiste à pronostiquer la performance réalisée par le sportif à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Joueur décisif – Sportif X » ou « Joueur décisif – Sportif X (Remboursé si non titulaire) » consiste à pronostiquer si le Sportif X aura marqué au moins un but ou réalisé au moins une passe décisive à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Double-double – Sportif X » consiste à pronostiquer si le Sportif X va réaliser un Double-double (le Sportif X aura enregistré au moins dix unités dans deux des cinq catégories statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, interceptions et contres) à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-participation à la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Triple-double – Sportif X » consiste à pronostiquer si le Sportif X va réaliser un Triple-double (le Sportif X aura enregistré au moins dix unités dans trois des cinq catégories statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, interceptions et contres) à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-participation à la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- L'intitulé « Quadruple-double – Sportif X » consiste à pronostiquer si le Sportif X va réaliser un Quadruple-double (le Sportif X aura enregistré au moins dix unités dans quatre des cinq catégories

statistiques suivantes : points, rebonds, passes décisives, interceptions et contres) à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

En cas de non-participation à la manifestation sportive du sportif désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9.

- Au Hockey sur glace, l'intitulé « Nombre de points marqués par Sportif X » consiste à pronostiquer le nombre de points (Passe décisive et/ou But marqué) réalisés et/ou marqués par le Sportif X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Si le Sportif X désigné dans le pari ne participe pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

- Au Hockey sur glace, l'intitulé « Nombre de passes décisives inscrites par Sportif X » consiste à pronostiquer le nombre de passes décisives (aussi appelées « assistances ») inscrites par le Sportif X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Si le Sportif X désigné dans le pari ne participe pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

- Au Baseball, l'intitulé « Nombre de points marqués par Sportif X » consiste à pronostiquer le nombre de points (aussi appelées « runs ») marqués par le Sportif X à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Si le Sportif X désigné dans le pari ne participe pas à la manifestation sportive alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

#### 2.3.1.63 Pari « Vainqueur du point X »

La formule de pari « Vainqueur du point X » consiste à pronostiquer le joueur ou l'équipe qui remportera le point X au cours d'une période de la manifestation sportive. Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Le premier joueur ou équipe cité dans le pari remporte le point X.
- Le deuxième joueur ou équipe cité dans le pari remporte le point X.

#### 2.3.1.64 Pari « Premier joueur à gagner X manches »

La formule de pari « Premier joueur à gagner X manches » consiste à pronostiquer le joueur qui gagnera X manche(s) en premier lors de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.65 Pari « Comment sera marqué le 1er but »

La formule de pari « Comment sera marqué le 1er but » consiste à pronostiquer de quelle manière sera marqué le 1er but avant la fin de la période de la manifestation sportive désignée le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles. Exemple : Tête, Coup Franc direct, Penalty...

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer une manière différente de celles proposées, sans la préciser.

Dans le cas où un but serait marqué par un joueur contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

#### 2.3.1.66 Pari « Coup franc direct marqué »

La formule de pari « Coup franc direct marqué » consiste à pronostiquer si un coup Franc direct sera marqué avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

Dans le cas où un but serait marqué par un joueur contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

#### 2.3.1.67 Pari « Y aura-t-il un but de la tête ? »

La formule de pari « Y aura-t-il un but de la tête ? » consiste à pronostiquer si un but sera marqué de la tête avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

Dans le cas où un but serait marqué par un joueur contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

#### 2.3.1.68 Pari « Un match se finira-t-il sur le score X-Y ? »

La formule de pari « Un match se finira-t-il sur le score X-Y ? » consiste à pronostiquer si un des matches participants à la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari se finira par le score indiqué dans l'intitulé du pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.69 Pari « Dans quel match sera inscrit le but le plus rapide ? »

La formule de pari « Dans quel match sera inscrit le but le plus rapide ? » consiste à pronostiquer le match au cours duquel sera inscrit le but le plus rapide de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

#### 2.3.1.70 Pari « Equipe X gardera-t-elle sa cage inviolée ? »

La formule de pari « Equipe X gardera-t-elle sa cage inviolée ? » consiste à pronostiquer si l'Equipe X n'encaissera pas de buts avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que l'Equipe X n'encaissera pas de buts avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.
- Le pronostic « Non » signifie que l'Equipe X encaissera au moins un but avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

#### 2.3.1.71 Pari « Y aura-t-il des prolongations ? »

La formule de pari « Y aura-t-il des prolongations ? » consiste à pronostiquer si des prolongations auront lieu à la fin du temps réglementaire.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie qu'il y aura des prolongations à la fin du temps réglementaire.
- Le pronostic « Non » signifie qu'il n'y aura pas des prolongations à la fin du temps réglementaire.

#### 2.3.1.72 Pari « Y aura-t-il une séance de tirs au but ? »

La formule de pari « Y aura-t-il une séance de tirs au but ? » consiste à pronostiquer si une séance de tirs au but aura lieu à la fin du temps réglementaire ou à la fin des prolongations.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie qu'il y aura une séance de tirs au but à la fin du temps réglementaire ou à la fin des prolongations.
- Le pronostic « Non » signifie qu'il n'y aura pas une séance de tirs au but à la fin du temps réglementaire ou à la fin des prolongations.

#### 2.3.1.73 Pari « Résultat ou Les deux équipes marquent »

La formule de pari « Résultat ou Les deux équipes marquent » consiste à pronostiquer si le résultat proposé dans le pari a lieu ou si les deux équipes marquent au moins un but chacune avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari. Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie qu'au moins une condition est remplie.

• Le pronostic « Non » signifie que les deux conditions ne sont pas remplies. Exemple :

Equipe X vs Equipe Y: score 2 – 0 à la fin du match.

- Pari : Equipe X gagne ou les deux équipes marquent, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Equipe Y gagne ou les deux équipes marquent, Résultat : pronostic gagnant « Non ».

- Pari : Egalité ou les deux équipes marquent, Résultat : pronostic gagnant « Non ».

Equipe X vs Equipe Y: score 3 – 2 à la fin du match.

- Pari : Equipe X gagne ou les deux équipes marquent, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Equipe Y gagne ou les deux équipes marquent, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Egalité ou les deux équipes marquent, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

#### 2.3.1.74 Pari « Résultat ou Une équipe n'encaissent pas de but »

La formule de pari « Résultat ou Une équipe n'encaissent pas de but » consiste à pronostiquer si le résultat proposé dans le pari a lieu ou si au moins une des deux équipes n'encaissent pas de but avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

• Le pronostic « Oui » signifie qu'au moins une condition est remplie.

• Le pronostic « Non » signifie que les deux conditions ne sont pas remplies. Exemple :

Equipe X vs Equipe Y: score 2 – 0 à la fin du match.

- Pari : Equipe X gagne ou une équipe n'encaissent pas de but, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Equipe Y gagne ou une équipe n'encaissent pas de but, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Egalité ou une équipe n'encaissent pas de but, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

Equipe X vs Equipe Y: score 3 – 2 à la fin du match.

- Pari : Equipe X gagne ou une équipe n'encaissent pas de but, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Equipe Y gagne ou une équipe n'encaissent pas de but, Résultat : pronostic gagnant « Non ».

- Pari : Egalité ou une équipe n'encaissent pas de but, Résultat : pronostic gagnant « Non ».

#### 2.3.1.75 Pari « Résultat ou Plus ou Moins »

La formule de pari « Résultat ou Plus ou Moins » consiste à pronostiquer si le résultat proposé dans le pari a lieu ou si le nombre total de but(s) à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari correspondra à la valeur indiquée dans l'intitulé du pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

• Le pronostic « Oui » signifie qu'au moins une condition est remplie.

• Le pronostic « Non » signifie que les deux conditions ne sont pas remplies. Exemple :

Equipe X vs Equipe Y: score 2 – 0 à la fin du match.

- Pari : Equipe X gagne ou plus de 2.5 buts, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Equipe Y gagne ou plus de 2.5 buts, Résultat : pronostic gagnant « Non ».

- Pari : Egalité ou plus de 2.5 buts, Résultat : pronostic gagnant « Non ».

Equipe X vs Equipe Y: score 3 – 2 à la fin du match.

- Pari : Equipe X gagne ou plus de 2.5 buts, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Equipe Y gagne ou plus de 2.5 buts, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

- Pari : Egalité ou plus de 2.5 buts, Résultat : pronostic gagnant « Oui ».

#### 2.3.1.76 Pari « Méthode de qualification »

La formule de pari « Méthode de qualification » consiste à pronostiquer de quelle manière une équipe va se qualifier avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles. Exemple : 90 mn, prolongation, tirs au but....

### 2.3.1.77 Pari « Méthode de victoire »

La formule de pari « Méthode de victoire » consiste à pronostiquer de quelle manière une équipe va gagner sa qualification ou le tournoi avant la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari. Cette qualification ou victoire du tournoi peut être obtenue soit à l'issue d'un match unique, soit après des matchs aller- retour.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles. Exemple : 90mn, prolongation, tirs au but....

### 2.3.1.78 Pari « Ecart du gagnant / Marge du Vainqueur »

La formule de pari « Ecart du gagnant / Marge du Vainqueur » consiste à pronostiquer l'écart/la marge avec laquelle le vainqueur va gagner à la fin de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Cette formule de pari peut être déclinée sous la forme « Différence X ».

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

### 2.3.1.79 Pari « Mi- temps la plus prolifique - Joueur X »

La formule de pari « Mi- temps la plus prolifique - Joueur X » consiste à pronostiquer dans quelle Mi-temps le Joueur X marquera le plus de but.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « 1ère Mi-temps » consiste à pronostiquer que le Joueur X marquera plus de buts en 1ère Mi-temps qu'en 2ème Mi-temps ;
- Le pronostic « N » consiste à pronostiquer que le Joueur X marquera le même nombre de buts en en 1ère Mi-temps qu'en 2ème Mi-temps ;
- Le pronostic « 2 » consiste à pronostiquer que le Joueur X marquera plus de buts en 2ème Mi-temps qu'en 1ère Mi-temps ;

Dans le cas où un but serait marqué par le joueur X contre son équipe, ce but ne sera pas pris en compte dans le résultat du pari.

En cas de non-présence au coup d'envoi de la manifestation Joueur X désigné dans le pari, le pari et/ou pronostic est annulé conformément au sous-article 5.9

### 2.3.1.80 Pari « Y aura-t-il un 6/0 ou un 0/6 dans le match ? »

La formule de pari « Y aura-t-il un 6/0 ou un 0/6 dans le match ? » consiste à pronostiquer si le score d'un set de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari sera « 6/0 ou 0/6 ».

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

### 2.3.1.81 Pari « Le jeu ira-t-il à égalité ? (40/40) »

La formule de pari « Le jeu ira-t-il à égalité ? (40/40) » consiste à pronostiquer si le jeu X du set Y ira à égalité (40/40). Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que le jeu ira jusqu'à égalité
- Le pronostic « Non » signifie que le jeu n'ira pas jusqu'à égalité

### 2.3.1.82 Pari « Premier joueur à X Jeux - Set Y »

La formule de pari « Premier joueur à X Jeux - Set Y » consiste à pronostiquer le premier joueur qui remportera X jeux dans le set Y.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles :

- Le premier joueur cité dans le pari remporte X jeux dans le set Y
- Le deuxième joueur cité dans le pari remporte X jeux dans le set Y

### 2.3.1.83 Pari « Y aura-t-il une frame décisive ? »

La formule de pari « Y aura-t-il une frame décisive ? » consiste à pronostiquer si une frame décisive aura lieu durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie qu'il y aura une frame décisive durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari
- Le pronostic « Non » signifie qu'il n'y aura aucune frame décisive durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari

#### 2.3.1.84 Pari « Type de victoire ? »

La formule de pari « Type de victoire ? » consiste à pronostiquer de quelle manière la victoire sera obtenue lors de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

Exemple : KO, KO Technique, soumission...

Si un pronostic « Autre(s) » est proposé, il permet de pronostiquer une manière différente de celles proposées, sans la préciser.

#### 2.3.1.85 Pari « Le combat ira-t-il à son terme ? »

La formule de pari « Le combat ira-t-il à son terme ? » consiste à pronostiquer si le combat ira jusqu'au terme du dernier round du nombre de rounds maximum prédéterminé pour le combat de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un et un seul pronostic parmi les pronostics possibles.

- Le pronostic « Oui » signifie que le combat ira jusqu'au terme du dernier round du nombre de rounds maximum prédéterminé pour le combat.
- Le pronostic « Non » signifie que le combat n'ira pas jusqu'au terme du dernier round du nombre de rounds maximum prédéterminé pour le combat.

#### 2.3.1.86 Pari « Premier Sportif à réaliser un break »

La formule de pari « Premier joueur à réaliser un break » consiste à pronostiquer quel joueur sera le premier à réaliser un break durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Si aucun break n'est réalisé lors de la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari, alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

#### 2.3.1.87 Pari « Sportif X réalise un break dans chaque set »

La formule de pari « Sportif X réalise un break dans chaque set » consiste à pronostiquer si le Sportif X va réaliser un break durant chaque set de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles :

- Le pronostic « Oui » signifie que le Sportif X va réaliser un break dans chaque set.
- Le pronostic « Non » signifie que le Sportif X ne va pas réaliser un break dans chaque set.

Si le pari trouve la réponse à sa question avant la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari alors le résultat sera promulgué même s'il y a un abandon par la suite.

Si un des Sportifs abandonne avant la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari et que le pari n'a pas encore trouvé la réponse à sa question, alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

#### 2.3.1.88 Pari « Nombre de breaks réalisés par le Sportif X »

La formule de pari « Nombre de breaks réalisés par le Sportif X » consiste à pronostiquer le nombre de breaks réalisés par le Sportif X durant la période de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Pour chaque pari, le joueur choisit un pronostic et un seul parmi les pronostics possibles.

Si un des Sportifs abandonne avant la fin de la manifestation sportive sur laquelle porte le pari et que le pari n'a pas encore trouvé la réponse à sa question, alors le pari sera annulé conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

## 2.4. Formules de jeu : simple, combiné ou multiple

Des formules de jeu peuvent ne pas être disponibles pour les paris en direct et pour certains paris pré-match.

### 2.4.1. Formule de jeu simple

La formule de jeu simple consiste pour le joueur à parier sur une à vingt combinaisons constituées d'un et un seul pronostic. Celles-ci sont regroupées dans un même panier, lequel constitue une prise de jeu unique. En cas de pronostic gagnant ou annulé, le gain de la combinaison associée ou le remboursement de la mise est payé de manière indépendante.

La formule de pari « Maxi Cote » n'est proposée qu'en formule de jeu simple.

### 2.4.2. Formule de jeu combiné

2.4.2.1 La formule de jeu combiné consiste pour le joueur à parier sur une et une seule combinaison constituée de deux à vingt pronostics.

Pour obtenir un gain, le joueur doit avoir sélectionné tous les pronostics exacts de la combinaison.

2.4.2.2 L'offre « Combi Boosté » est identifiable grâce au pictogramme dédié à l'offre. Elle peut être proposée sur une sélection de sports et de compétitions.

Si une compétition est éligible à l'offre « Combi Boosté », l'ensemble des matches et formules de paris proposés sur cette compétition est éligible à l'offre « Combi Boosté ».

L'offre « Combi Boosté » consiste à proposer au joueur un pourcentage de gain supplémentaire versé, selon le montant à verser, en euros ou en paris gratuits, sur une et une seule combinaison constituée d'un nombre minimum de pronostics déterminé par la Française des Jeux, à vingt pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté ». Le nombre minimum de pronostics requis pour être éligible à l'offre « Combi Boosté » peut varier et est indiqué au joueur au sein de la page dédiée à l'offre « Combi Boosté » sur le site Parionssport en ligne. Le pourcentage de gain supplémentaire proposé est progressif en fonction du nombre de pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté » sélectionnés.

Une cote minimale pour qu'un pronostic soit éligible à l'offre « Combi Boosté » peut également être mise en place et sera indiquée au sein de la page dédiée à l'offre de pari « Combi Boosté » sur le site Parionssport en ligne.

Le pourcentage de gain supplémentaire est calculé à partir du gain net de la combinaison (Gain net = mise x (cote - 1)).

Le gain additionnel potentiel versé en euros ou en paris gratuits est calculé de la façon suivante : (produit des cotes de tous les pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté » composant la combinaison x la mise) - la mise) x % additionnel.

Pour obtenir un gain, le joueur doit avoir sélectionné tous les pronostics exacts de la combinaison.

Dans le cas d'une prise de jeu comportant un gain additionnel, le montant du gain total de la combinaison est calculé de la façon suivante : (produit de toutes les cotes x la mise) + gain additionnel potentiel tel que calculé ci-dessus.

Exemple :

Pour une prise de jeu comportant une combinaison à 10 € composée de 5 pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté ».

Si le pourcentage additionnel pour 5 pronostics exacts est fixé à 7,5%.

Si le produit des cotes des 5 pronostics est de 25 et si tous les pronostics sont bons, alors :

Gain additionnel potentiel : 7,5 % de ((25 x 10 €) - 10 €) = 18 € Gain potentiel final : (25 x 10 €) + 18 € = 268 €

Le versement du gain additionnel potentiel lié à l'offre « Combi Boosté » peut être effectué, soit en euros, soit en paris gratuits en fonction du montant du gain additionnel à verser.

La valeur de ce montant peut varier et est précisée au joueur au sein de la page dédiée à l'offre « Combi Boosté » sur le site Parionssport en ligne et affichée dans le panier du joueur avant la validation de sa prise de jeu ;

Jusqu'à la valeur de ce montant incluse : le pourcentage de gain supplémentaire lié à l'offre « Combi Boosté » est versé uniquement en paris gratuits.

Au-delà de la valeur de ce montant : le versement du pourcentage de gain supplémentaire lié à l'offre « Combi Boosté » est versé uniquement en euros.

Exemples de versements de gain additionnel potentiel lié à l'offre « Combi Boosté » en euros et en paris gratuits avec une valeur du montant de gain additionnel potentiel pour le versement uniquement en euros fixée à 50€ :

1. Versement de gain additionnel potentiel lié à l'offre « Combi Boosté » uniquement en paris gratuits

Pour une prise de jeu comportant une combinaison à 10€ composée de 5 pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté ».

Si le pourcentage additionnel pour 5 pronostics exacts est fixé à 7,5%.

Si le produit des cotes des 5 pronostics est de 25 et si tous les pronostics sont bons, alors :

Gain additionnel potentiel : 7,5 % de  $((25 \times 10 \text{ €}) - 10 \text{ €}) = 18 \text{ €}$  Gain potentiel final (hors gain additionnel potentiel) = 250€ Gain potentiel final :  $(25 \times 10 \text{ €}) + 18 \text{ €} = 268 \text{ €}$

Le montant du gain additionnel potentiel est de 18€. 18 € est inférieur à la valeur du montant de gain additionnel potentiel fixée (ici 50 €) pour le versement uniquement en euros. Donc le gain additionnel potentiel de 18€ est versé uniquement en paris gratuits, le gain potentiel final (hors gain additionnel potentiel) est, lui, versé en euros.

2. Versement de gain additionnel potentiel lié à l'offre « Combi Boosté » en euros Pour une prise de jeu comportant une combinaison à 100€ composée de 5 pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté ».

Si le pourcentage additionnel pour 5 pronostics exacts est fixé à 7,5%

Si le produit des cotes des 5 pronostics est de 25 et si tous les pronostics sont bons, alors :

Gain additionnel potentiel : 7,5 % de  $((25 \times 100 \text{ €}) - 100 \text{ €}) = 180 \text{ €}$  Gain potentiel final (hors gain additionnel potentiel) = 2500€

Gain potentiel final :  $(25 \times 100 \text{ €}) + 180 \text{ €} = 2680 \text{ €}$

Le montant du gain additionnel potentiel est de 180€. 180€ est supérieur à la valeur du montant de gain additionnel potentiel fixée (ici 50€) pour le versement uniquement en euros. Donc le gain additionnel potentiel de 180€ est versé uniquement en euros, le gain potentiel final (hors gain additionnel potentiel) est, lui aussi, versé en euros.

En cas d'annulation de paris et/ou de pronostics conformément aux dispositions de l'article 5 du présent règlement, le pourcentage additionnel qui s'applique à la cote totale ne prend pas en compte les paris et/ou pronostics annulés.

Dans le cas d'une prise de jeu combinée comportant le nombre minimum de pronostics requis pour être éligible à l'offre « Combi Boosté », et faisant l'objet d'un pari et/ou pronostic annulé, aucun pourcentage additionnel n'est appliqué, en effet, l'offre « Combi Boosté » n'est applicable qu'à partir d'un nombre minimum de pronostics défini par La Française des Jeux et éligibles à l'offre.

Dans l'hypothèse où le nombre minimum de pronostics requis par La Française des Jeux est de trois, alors pour une prise de jeu combinée de quatre pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté » comportant un pari et/ou pronostic annulé, le pourcentage additionnel est appliqué sur la base des trois autres pronostics gagnants.

Dans le cas d'une prise de jeu combinée comportant des pronostics éligibles à l'offre « Combi Boosté » et des pronostics non éligibles, le pourcentage de gain additionnel est calculé uniquement sur la base du nombre de pronostics éligibles à l'offre.

Le montant maximal du gain boosté qui peut être attribué par prise de jeu comprenant une combinaison dont tout ou partie des pronostics sont éligibles à l'offre « Combi Boosté » est de 25.000 €.

L'offre « Combi Boosté » n'est pas cumulable avec des mises effectuées en paris gratuits.

#### 2.4.3. Formule de jeu multiple

La formule de jeu multiple consiste pour le joueur à parier sur plusieurs combinaisons constituées de un à huit pronostics. Celles-ci sont regroupées dans un même panier, lequel constitue une prise de jeu unique composée de trois à deux cent quarante-sept combinaisons.

Pour obtenir un gain, le joueur doit avoir sélectionné tous les pronostics exacts d'une combinaison. En cas de pronostic(s) gagnant(s) ou annulé(s), le gain de la combinaison associée ou le remboursement de la mise est payé de manière indépendante.

Exemple 1 : Jouer sur la formule de jeu multiple « 3 sur 6 » consiste à générer toutes les combinaisons possibles à trois pronostics parmi six, soit vingt combinaisons.

Exemple 2 : Jouer sur la formule de jeu multiple « Patent » consiste à réaliser un pronostic sur trois paris et à générer toutes les combinaisons possibles à un pronostic ET à deux pronostics ET à trois pronostics, portant sur trois pronostics sélectionnés, soit sept combinaisons unitaires, à savoir :

- 3 combinaisons à un pronostic,
- 3 combinaisons à deux pronostics,
- 1 combinaison à trois pronostics.

#### 2.4.4 Fonctionnalité « Pari-sur-Mesure »

La fonctionnalité « Pari-sur-Mesure » est proposée sur une sélection de paris, de sports et de manifestations sportives. Elle est identifiable grâce au logo « Pari-sur-Mesure ». Avant de créer son « Pari-sur-Mesure », le joueur peut consulter la page explicative dédiée à la fonctionnalité « Pari-sur-Mesure » disponible sur le site Parionssport en ligne.

La fonctionnalité « Pari-sur-Mesure » consiste à proposer au joueur sur une sélection de sports et de manifestations sportives, la possibilité de créer lui-même son pari avec les pronostics que le joueur a sélectionné et sur la manifestation sportive choisie.

Ainsi, un pari « Pari-sur-Mesure » est composé de 2 à 10 pronostics éligibles à l'offre

« Pari-sur-Mesure » choisis par le joueur, portant sur une même manifestation sportive et faisant l'objet d'une seule et unique cote calculée en fonction des pronostics sélectionnés par le joueur parmi les pronostics éligibles à la fonctionnalité « Pari-sur-Mesure ».

Pour obtenir un gain, le joueur doit avoir sélectionné l'ensemble des pronostics exacts composant son pari « Pari Sur Mesure ».

Si un seul pronostic, plusieurs pronostics ou l'ensemble des pronostics composant un pari « Pari-Sur-Mesure » est/sont annulé(s), alors le « Pari-Sur-Mesure » est annulé dans son intégralité conformément aux dispositions du sous-article 5.9.

Certains pronostics peuvent ne pas être intégrables au sein d'un même « Pari-sur-Mesure » et des pronostics contradictoires ne peuvent pas être intégrés au sein d'un même « Pari-Sur-Mesure » :

Par exemple : Score exact 2-0 et – de 1,5 buts sur le match

Des « Paris-sur-Mesure » portant sur une même manifestation sportive ne peuvent pas être combinés entre eux.

### Article 3

Prise de jeu, mise, pari gratuit et cash out

#### 3.1. Prise de jeu

Pour valider et confirmer une prise de jeu, le joueur doit être inscrit et authentifié sur le site internet ou les applications.

### 3.1.1. Le joueur prend connaissance de l'offre de paris.

Remarque : en ce qui concerne les manifestations sportives sur lesquelles elle propose une prise de pari en direct et sur certains supports, La Française des Jeux peut proposer un service de vidéo permettant l'aide au pari en direct, sous conditions d'accès consultables dans les conditions générales d'utilisation du service vidéos en direct disponibles sur [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr) à l'adresse suivante « <https://enligne.parionssport.fdj.fr/paris-sportifs/conditionsvideosendirect> ».

La Française des jeux fait ses meilleurs efforts pour que les services d'information et les données affichées sur le site parionssport en ligne ou les applications de prises de jeu de La Française des jeux tels que les statistiques, les vidéos, l'affichage des scores et résultats en cours ou à l'issue de la manifestation sportive ou toute autre information mise à la disposition du joueur par La Française des jeux soient corrects, mais des erreurs restent possibles.

L'ensemble de ces données est fourni à titre purement indicatif pour le joueur dans le cadre de la prise de pari et n'a pas vocation à se substituer à la consultation par le joueur des sources d'informations officielles avant de placer son pari. ,

-

Il choisit :

- la ou les manifestations sportives sur lesquelles il souhaite parier,
- un pronostic à sélectionner pour chaque pari,
- sa mise de base,
- et une formule de jeu.

Remarque : Si plusieurs pronostics ont été choisis pour un pari, la formule de jeu simple est sélectionnée par défaut.

Les différents choix du joueur s'inscrivent dans un panier, qui récapitule l'ensemble des éléments de sa prise de jeu, à savoir les pronostics sur ses paris, la formule de jeu, la mise de base et les gains possibles.

Les gains possibles correspondent aux gains maximum perçus par le joueur dans le cas où tous les pronostics de sa prise de jeu s'avèrent exacts et qu'aucun pronostic sélectionné n'ait fait l'objet d'une annulation.

Le joueur valide sa prise de jeu en cliquant sur le bouton « parier ».

3.1.2. Un écran de confirmation de la prise de jeu du joueur l'invite à vérifier sa prise de jeu avant de la confirmer en cliquant sur le bouton « parier ». Cet écran mentionne le montant de la mise totale de sa prise de jeu, qui sera débité sur les disponibilités du joueur, telles qu'elles sont définies par les " Conditions Générales ". Le joueur peut éventuellement modifier sa prise de jeu avant de la confirmer.

3.1.3. En cas de suspension du pari ou de réalisation du pari pendant la confirmation de sa prise de jeu par le joueur, un message d'information est affiché au joueur et la prise de jeu est refusée. Le joueur est alors invité à saisir une nouvelle prise de jeu.

Lors du premier cas de changement de cote de son ou ses pronostics intervenant au moment de la confirmation de sa prise de jeu, le joueur est invité à choisir comment il souhaite gérer les changements de cotes pour l'avenir.

Ainsi, le joueur a la possibilité d'accepter par avance toutes les variations de cotes à la hausse et à la baisse de son ou ses pronostics, ou d'accepter par avance toutes les variations de cotes à la hausse de son ou ses pronostics ou d'accepter par avance toutes les variations de cotes à la baisse de son ou ses pronostics.

Le joueur a également la possibilité de n'accepter par avance aucune variation de cotes. En fonction de son choix, en cas de changement de cotes de son ou ses pronostics pendant la confirmation de sa prise de jeu, sa prise de jeu est soit validée directement, soit après affichage du message d'information, la prise de jeu intégrant la cote modifiée est proposée au joueur qui peut la confirmer ou saisir une nouvelle prise de jeu.

Le joueur peut à tout moment modifier son choix en modifiant les paramètres accessibles depuis son panier.

3.1.4. Après confirmation, la prise de jeu devient irrévocable et la mise associée est irrévocablement débitée sur les disponibilités selon les modalités des " Conditions Générales ". L'annulation d'une prise de jeu par le joueur n'est pas possible.

L'écran récapitulatif de la prise de jeu mentionne la ou les manifestations sportives, le ou les paris et pronostics associés réalisés par le joueur, la formule de jeu sélectionnée ainsi que le montant de la mise totale et le montant total des gains possibles relatifs aux combinaisons de la prise de jeu.

Le joueur a la possibilité de vérifier le statut de ses pronostics et prises de jeu en consultant son historique de prise de jeu dans son compte FDJ®. La mention à l'écran

« En cours » signifie que l'enregistrement de la prise de jeu n'est pas confirmé. Cet écran est présenté à titre indicatif au joueur et ne peut servir de preuve de prise de jeu. Seuls font foi les enregistrements informatiques scellés par La Française des Jeux.

Dans le cas où la prise de jeu du joueur n'aurait pas été enregistrée pour quelque raison que ce soit, le montant initialement débité sera reversé au joueur sur ses disponibilités dès que possible et au plus tard le jour suivant.

Le tableau ci-après présente toutes les possibilités de jeu pouvant être offertes aux joueurs pour les formules de jeu « simple », « combiné » et « multiple », sous réserve des dispositions de l'article 6.

Les mises totales précisées ci-après correspondent à une mise de base de 1 euro.

Nombre de paris à sélectionner	Formule de jeu	Nom de la formule de jeu	Nombre de combinaisons	Nombre minimum de pronostic(s) exact(s) pour gagner	Nombre de pronostics par combinaison	Nombre de combinaison(s) unitaire(s)	Mise totale associée à la prise de jeu (mise de base 1€)	
1	Simple	1/1	1	1	1	1	1,00€	
2	Simple	1/1	2	1	1	2	2,00€	
	Combiné	2/2	1	2	2	1	1,00€	
3	Simple	1/1	3	1	1	3	3,00€	
	Combiné	3/3	1	3	3	1	1,00€	
		2/3	3	2	2	3	3,00€	
	TRIXIE			4	2	2	3	4,00€
						3	1	
Multiple	PATENT		7	1	1 2 3	3 3 1	7,00€	

4	Simple	1/1	1	1	1	4	4,00€							
	Combiné	4/4	4	4	4	1	1,00€							
	Multiple	2/4	6	2	2	6	6,00€							
		3/4	4	3	3	4	4,00€							
	YANKEE	11	2	2	3	4	11,00€							
								LUCKY 15	15	1	1	4	15,00€	
														2
	5	Simple	1/1	5	1	1	5	5,00€						
		Combiné	5/5	1	5	5	1	1,00€						
		Multiple	2/5	10	2	2	10	10,00€						
3/5			10	3	3	10	10,00€							
4/5		5	4	4	4	5	5,00€							
		CANADIAN	26	2	2	3	10	26,00€						
LUCKY 31									31	1	1	5	31,00€	
														2
3									4	5	1			
												4	5	1
5	1	5	1											
				6	Simple	1/1	6	1	1	6	6,00€			
Combiné	6/6	1	6		6	1	1,00€							
Multiple	2/6	15	2		2	15	15,00€							
	3/6	20	3		3	20	20,00€							
4/6	15	4	4		4	15	15,00€							
	5/6	6	5		5	6	6,00€							
HEINZ	57	2	2		3	4	15	57,00€						
									LUCKY 63	63	1	1	6	63,00€
									3	4	5	6		
				4									5	6
5	6	1	6											

7	Simple Combiné	1/1	7	1	1	7	7,00€	
		7/7	1	7	7	1	1,00€	
	Multiple	2/7	21	2	2	21	21,00€	
		3/7	35	3	3	35	35,00€	
		4/7	35	4	4	35	35,00€	
		5/7	21	5	5	21	21,00€	
		6/7	7	6	6	7	7,00€	
			SUPER HEINZ	120	2	2 3 4 5 6 7	21 35 35 21 7 1	120,00€
	8	Simple Combiné	1/1	8	1	1	8	
8/8			1	8	8	1		
2/8			28	2	2	28		
3/8			56	3	3	56		
4/8			70	4	4	70		
5/8			56	5	5	56		
6/8			28	6	6	28		
7/8			8	7	7	8		
Multiple		GOLIATH	247	2	2	28		
					3	56		
				4	70			
				5	56			
				6	28			
				7	8			
				8	1			
9	Simple Combiné	1/1 9/9	9 1	1 9	1 9	9 1	9,00€ 1,00€	
10	Simple Combiné	1/1 10/10	10 1	1 10	1 10	10 1	10,00€ 1,00€	
11	Simple Combiné	1/1 11/11	11 1	1 11	1 11	11 1	11,00€ 1,00€	
12	Simple Combiné	1/1 12/12	12 1	1 12	1 12	12 1	12,00€ 1,00€	
13	Simple Combiné	1/1 13/13	13 1	1 13	1 13	13 1	13,00€ 1,00€	
14	Simple Combiné	1/1 14/14	14 1	1 14	1 14	14 1	14,00€ 1,00€	
15	Simple Combiné	1/1 15/15	15 1	1 15	1 15	15 1	15,00€ 1,00€	
16	Simple Combiné	1/1 16/16	16 1	1 16	1 16	16 1	16,00€ 1,00€	

17	Simple Combiné	1/1 17/17	17 1	1 17	1 17	17 1	17,00€ 1,00€
18	Simple Combiné	1/1 18/18	18 1	1 18	1 18	18 1	18,00€ 1,00€
19	Simple Combiné	1/1 19/19	19 1	1 19	1 19	19 1	19,00€ 1,00€
20	Simple Combiné	1/1 20/20	20 1	1 20	1 20	20 1	20,00€ 1,00€

### 3.2. Mise

3.2.1. Le joueur sélectionne le montant d'une mise de base applicable à chaque combinaison de la formule de jeu sélectionnée.

3.2.2. Sous réserve des dispositions de l'article 6 et dans la limite des dispositions du sous- article 3.2.3, les montants maximum et minimum de la mise de base sont définis par La Française des Jeux. Le montant de la mise de base qui peut être engagé par le joueur peut être compris entre 0,10 euro et 50 000 euros. Le montant de la mise de base peut être défini jusqu'au centième d'euro au choix du joueur.

3.2.3. La mise totale de la prise de jeu à payer par le joueur correspond au montant de sa mise de base, multiplié par le nombre de combinaison(s) sélectionnée(s). En application des dispositions des « Conditions Générales» et sous réserve des dispositions de l'article 6, le montant total d'une prise de jeu est limité au montant des disponibilités figurant dans le compte FDJ® du joueur et est plafonné à 50 000 euros.

### 3.3 Prises de jeu effectuées en pari gratuit

Le joueur dispose dans son compte FDJ® d'un compartiment « pari gratuit » (aussi appelé « crédits de jeu » ou « crédits de jeu non retirables ») alimenté conformément aux dispositions des Conditions Générales.

Le joueur peut cumuler plusieurs paris gratuits au sein d'une même prise de jeu, mais seules les prises de jeu dont la mise totale est inférieure ou égale au solde du compartiment « pari gratuit » du joueur, peuvent être effectuées en pari gratuit.

En effet, il n'est pas possible de compléter le montant de la mise totale de la prise de jeu avec d'autres types de disponibilités.

Si le joueur coche « jouer en pari gratuit », alors le montant du gain potentiel se met à jour et équivaut au montant du gain net selon le calcul suivant :

Gain net = mise x (cote - 1).

S'il est gagnant, le compte FDJ® du joueur est crédité du montant du gain net.

En cas d'annulation d'un pari gratuit, le remboursement s'effectue en pari gratuit sur le compte FDJ® du joueur.

Dans ce cas, le nouveau pari gratuit ainsi versé sur le compartiment pari gratuit du joueur est d'une durée de validité de 15 jours, quelle que soit la durée de validité du pari gratuit initial.

### 3.4. Cash Out

3.4.1 Le Cash Out est une fonctionnalité qui permet aux joueurs d'intervenir sur leurs paris avant que le résultat final de ces derniers ne soit connu. L'activation du Cash Out se concrétise par une proposition financière faite aux joueurs avant ou pendant une manifestation sportive sur laquelle porte le pari.

Le montant de la proposition financière de Cash Out affiché, est calculé notamment sur un principe de différentiel entre la cote actuelle du pari concerné et la cote initiale de ce dernier au moment de sa validation par le joueur. Ce montant peut donc être inférieur ou supérieur à la mise initiale du joueur selon l'évolution de la manifestation sportive en cours et/ou du pari concerné

#### 3.4.2 Conditions et modalités du Cash Out :

##### 3.4.2.1 Conditions de la fonctionnalité du Cash Out La fonctionnalité Cash Out :

- peut être proposée en pré-match et /ou en direct.
- peut ne pas être disponible sur tous les supports, pour tous les types de pari, pour toutes les manifestations sportives et pour tous les sports.
- est disponible uniquement sur les formules de jeu simples et combinées
- Pour la formule de pari combinée, l'ensemble des paris composant le combiné doit être éligible au Cash Out.

Les paris effectués partiellement ou totalement avec des paris gratuits ne sont pas éligibles au Cash Out.

Les « Paris-sur-Mesure » ne sont pas éligibles au Cash Out.

Lorsque le joueur actionne la fonctionnalité Cash Out sur un pari éligible à l'offre « Combi Boosté » le montant de la proposition financière du Cash Out proposé exclut le bonus lié au « Combi Boosté ».

##### 3.4.2.2 Modalités d'activation de la fonctionnalité Cash Out :

- Une fois connecté à son compte FDJ®, le joueur retrouve l'ensemble de ses paris éligibles au Cash Out dans la page dédiée à l'offre sur le site Parions Sport en ligne. Chacun de ses paris éligibles au Cash Out est associé à un bouton spécifique qui indique le montant de la proposition financière Cash Out.
- En cliquant sur le bouton, le joueur accepte la proposition financière figurant sur le bouton Cash Out et après validation par La Française des Jeux de l'activation du Cash Out, le compte FDJ® du joueur est crédité du montant de celle-ci. Une fois l'activation du Cash Out confirmée et le montant de celui-ci crédité sur le

compte FDJ® du joueur, le pari est immédiatement terminé.

- L'activation par le joueur de la fonctionnalité de Cash Out peut échouer si le pari sélectionné est suspendu conformément à l'article 6.5 du présent règlement ou si une évolution de cote est en cours sur ce dernier.

- En cas d'échec de l'activation du Cash Out, un message d'erreur s'affiche.

- Si le pari est toujours éligible au Cash Out, une nouvelle proposition financière de Cash Out peut être proposée sur la base de l'évolution des cotes de la manifestation sportive et/ou du pari concerné.

- Un Cash Out activé et validé ne peut faire l'objet d'aucune annulation. Par conséquent, les dispositions de l'article 5 du présent règlement ne s'appliquent pas aux paris pour lesquels un Cash Out a été activé et validé.

## Article 4

### Détermination et promulgation des résultats

4.1. La promulgation des résultats est l'acte par lequel la Française des Jeux constate les résultats des manifestations sportives supports des paris qu'elle organise et au regard desquels elle détermine les gains des gagnants.

4.2. Quel que soit le sport, seuls sont pris en compte les résultats obtenus sur le terrain ou à l'issue de la manifestation sportive annoncés par l'organisateur de la manifestation. L'exécution des paris est définitive à compter de la première annonce des résultats par l'organisateur de la compétition ou la manifestation sportive et ce même si, par la suite, ceux-ci devaient faire l'objet de modifications conformément aux dispositions applicables à cette compétition.

Le résultat à considérer est notamment :

- Pour un pari portant sur le temps réglementaire, celui à la fin du temps réglementaire incluant les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage, mais n'incluant pas les éventuelles prolongations ou séance de tirs au but.

- Pour un pari Football portant sur la période « match », celui à la fin du temps réglementaire incluant les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage et incluant les éventuelles prolongations et séances de tirs au but ».

- Pour un pari Rugby portant sur la période « match », celui à la fin du temps réglementaire incluant les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage et incluant les éventuelles prolongations et séances de tirs au but ».

- Pour un pari Hockey sur glace portant sur la période « match », celui à la fin du temps réglementaire incluant les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage et incluant les éventuelles prolongations et séances de tirs au but ».

- Pour un pari Football portant sur la période « 90mn », celui à la fin de la période « 90mn » incluant les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage, mais n'incluant pas les éventuelles prolongations ou séance de tirs au but.

- Pour un pari Rugby portant sur la période « 80mn », celui à la fin de la période « 80mn » incluant les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage, mais n'incluant pas les éventuelles prolongations ou séance de tirs au but.

- Pour un pari portant sur un résultat à la mi-temps, celui à la mi-temps, c'est-à-dire au coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la période concernée.

4.3 Pour les épreuves relatives aux sports mécaniques (Formule 1, Rallye, moto), la course est considérée comme parvenue à son terme, si la totalité des points est attribuée au(x) pilote(s) par l'instance officielle.

4.4 Pour un pari relatif aux sports de combats (Boxe, UFC/MMA) portant sur le nombre de Rounds joués dans le combat, si un combattant se retire pendant la période entre les rounds, le combat est considéré comme terminé au round précédent.

Pour les seuils proposés en demi-rounds (exemple : Plus X,5 Rounds ou Moins X,5 Rounds) le temps à prendre en considération est la moitié du temps réglementaire dudit Round.

Exemple :

Pour les combats où les Rounds durent 3mn, le pronostic « Plus de 1.5 Rounds » sera donné gagnant si le combat va au-delà de 1mn29s dans le 2ème Round.

4.5 Pour l'ensemble des paris proposés dans l'offre de paris sportifs de la Française des Jeux, la promulgation des résultats tient compte des éventuelles informations complémentaires associées à chaque formule de pari.

Ces informations complémentaires peuvent être :

- La période sur laquelle porte le pari
- La valeur entière ou décimale du handicap accordé à l'une des équipes
- La valeur décimale du pari « Plus ou moins »

4.6 Si le résultat promulgué par La Française des Jeux n'est pas conforme au résultat obtenu sur le terrain et confirmé par l'organisateur de la manifestation sportive, il sera procédé à une modification de ce résultat. En conséquence, La Française des Jeux se réserve le droit de débiteur les joueurs payés à tort sur le montant de leurs disponibilités selon les modalités prévues aux « Conditions Générales ». Les joueurs dont la prise de jeu était considérée perdante à tort seront crédités de leur gain après rectification du résultat.

## Article 5

### Annulation de pari et de pronostic

5.1. A l'exception du tennis et du baseball, si une manifestation sportive est annulée ou reportée au-delà de 48 heures par rapport à sa date de début initialement prévue, La Française des Jeux annule les paris.

Si une manifestation sportive composant la formule de pari « Maxi Cote » est annulée ou reportée au-delà de 48 heures par rapport à sa date de début initialement prévue, La Française des Jeux annule les paris.

On entend par date de début initialement prévue, la date annoncée par l'organisateur de la manifestation sportive 7 jours avant le déroulement effectif de la manifestation sportive.

Pour le tennis, si la manifestation sportive est annulée ou reportée au-delà de 96 heures par rapport à sa date de début initialement prévue La Française des Jeux annule les paris. On entend par date de début initialement prévue pour le tennis, la date annoncée par l'organisateur de la manifestation sportive 24h avant le déroulement effectif de la manifestation sportive.

Pour le baseball, si la manifestation sportive est annulée ou reportée à un autre jour (heure locale) par rapport à sa date de début initialement prévue, La Française des Jeux annule les paris. On entend par date de début initialement prévue pour le baseball, la date annoncée par l'organisateur de la manifestation sportive 72h avant le déroulement effectif de la manifestation sportive.

5.2. Si une période d'une manifestation sportive ne parvient pas à son terme, La Française des Jeux promulgue les résultats des paris dans les cas suivants :

- un résultat de la manifestation sportive a été annoncé par l'organisateur et/ou
- les paris portent sur une période non interrompue de la manifestation sportive, la question posée par les paris trouve sa réponse soit sur une période non interrompue de la manifestation sportive, soit avant la fin de la période sur laquelle porte le pari et ce, même si la manifestation sportive est ensuite rejouée dans son intégralité.

Exemple 1 : Promulgation du résultat d'un pari portant sur le résultat à la fin de la première période de jeu (première mi-temps) d'un match de football interrompu au cours de la deuxième période de jeu (deuxième mi-temps).

Exemple 2 : Promulgation du résultat d'un pari portant sur le résultat à la fin d'un set d'un match de tennis interrompu si le set est arrivé à terme.

Exemple 3 : Promulgation du résultat d'un pari portant sur le nombre minimum de buts total d'une manifestation sportive trouvant sa réponse avant son interruption.

Dans les autres cas, les paris sont annulés.

5.3. Si une manifestation sportive est avancée par rapport à l'horaire annoncé par son organisateur ou par la Française des jeux :

Soit la manifestation sportive n'a pas débuté : les cotes des pronostics portant sur des paris pré-match sont maintenues mais l'heure de fin de validation est modifiée en fonction du nouvel horaire ;

Soit la manifestation sportive a déjà commencé au moment où le nouvel horaire est connu de la Française des Jeux : les prises de jeu sur des paris pré-match ne sont plus autorisées et les cotes en vigueur lors des prises de jeu réalisées par les joueurs avant le commencement de la manifestation sportive sont maintenues.

les pronostics des combinaisons de paris pré-match enregistrées après le début de la manifestation sportive sont annulés.

5.4. Pour certaines formules de pari, l'annulation d'un ou plusieurs pronostics aura lieu dans les cas suivants :

• Sports collectifs :

- si une équipe déclare forfait avant le coup de sifflet indiquant le début de son premier match.

• Hockey sur glace, Hockey sur Gazon, Rink Hockey : si pour un pari de type « Face à Face » les deux équipes arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée à l'issue de la période suivante: tiers-temps et match.

- Si pour un pari de type « premier buteur » le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match ou s'il entre en cours de jeu sur le terrain et que le premier but a déjà été marqué.

- Si pour un pari de type « dernier buteur » ou « Buteur » le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match

• Football américain : si pour un pari de type « Face à Face » les deux équipes arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée à l'issue des périodes suivantes : quart temps, mi-temps et match.

• Rugby : si pour un pari de type « Face à Face » les deux équipes arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée à l'issue de la période suivante : match.

• Baseball : si pour un pari de type « Face à Face » les deux équipes arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée à l'issue des périodes suivantes : match.

• Basket : si pour un pari de type « Face à Face » les deux équipes arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée à l'issue des périodes suivantes : quart temps, mi-temps et temps réglementaire.

- Si pour un pari de type « premier marqueur point » le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match ou s'il entre en cours de jeu sur le terrain et que le premier point a déjà été marqué.

- Si pour un pari de type « dernier marqueur point » ou « marqueur point » le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match

• Handball : si pour un pari de type « Face à Face » les deux équipes arrivent à égalité à l'issue du temps réglementaire dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée

- Si pour un pari de type « premier buteur » le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match ou s'il entre en cours de jeu sur le terrain et que le premier but a déjà été marqué.

- Si pour un pari de type « dernier buteur » ou « Buteur » le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match

• Football/Rugby :

- si pour un pari de type « premier buteur/Premier marqueur Essai » le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match ou s'il entre en cours de jeu sur le terrain et que le premier but/essai a déjà été marqué.
- si pour un pari de type « dernier buteur » ou « Buteur/marqueur Essai », le joueur désigné dans le pari ne participe pas au match.

• Natation :

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux nageurs arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

• Athlétisme :

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux athlètes arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- - si pour un pari de type « Quelle performance le(s) sportif(s) X/l'(les) équipe(s) va(vont)-t-il(s)/elle(s) réaliser ? » portant sur un record, le record n'est pas homologué par l'organisateur de la manifestation sportive. (exemple : vent trop favorable)

• Badminton :

- Si un joueur (ou une équipe) déclare forfait.
- Si un joueur (ou une équipe) abandonne ou est disqualifié(e) alors que la période désignée dans le pari n'est pas achevée.

• Judo :

- Si un joueur (ou une équipe) déclare forfait.
- Si un joueur (ou une équipe) abandonne ou est disqualifié(e) alors que la période désignée dans le pari n'est pas achevée.

• Sports d'hiver :

- ski alpin, ski de fond, biathlon

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent au-delà de la 30ème position dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- en biathlon, si pour un pari de type « Plus ou moins » X tirs réussis, le sportif abandonne ou est disqualifié avant la réalisation de tous ses tirs.

- ski freestyle, snowboard

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent au-delà de la 30ème position dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- luge, skeleton, bobsleigh et patinage de vitesse (speed skating) :

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent au-delà de la 10ème position dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- short track :

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux sportifs arrivent au-delà de la 3ème position dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

- curling :

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux équipes arrivent à égalité dans les résultats officiels de la manifestation sportive concernée.

• Tennis :

- si un joueur (ou une équipe) déclare forfait.

si un joueur (ou une équipe) abandonne ou est disqualifié alors que la période (point, jeu, set ou match) désignée dans le pari n'est pas achevée. En revanche, tous les paris, portant sur une période de jeu (point, jeu, set) totalement terminée et/ou si la valeur seuil proposée dans le pari est atteinte ou dépassée au moment de l'abandon ou de la disqualification, sont promulgués (Par exemple : Un des deux joueurs d'un match de tennis abandonne ou est disqualifié au cours du 2ème set (score du match au moment de l'abandon ou de la disqualification : 1er set 6-4, 2ème set 3-0) le pari «Vainqueur du 1er set» sera promulgué, le pari « plus/moins 12.5 jeux match » sera promulgué).

- Pour les paris portant sur le vainqueur compétition, si un joueur (ou une équipe) abandonne ou est disqualifié avant le début de la compétition.

• Sports mécaniques :

- pour un pari de type « Vainqueur individuel d'un championnat » : si un pilote proposé dans une des listes n'est présent sur aucune grille ou ligne de départ d'aucune des courses constitutives de la saison de championnat concerné.

- si pour un pari de type « Face à Face » les deux pilotes arrivent au-delà de la dixième position dans les résultats officiels de la course concernée hors moto et si les deux pilotes arrivent au-delà de la quinzième position pour la moto.

- si la course ne parvient pas à son terme (sans attribution de la totalité des points au pilote par l'instance officielle conformément à l'article 4.3 du présent règlement).

• Tennis de table :

- Si un joueur (ou une équipe) déclare forfait.

- Si un joueur (ou une équipe) abandonne ou est disqualifié alors que la période désignée dans le pari n'est pas achevée.

• Snooker :

- Si un joueur (ou une équipe) déclare forfait.

- Si un joueur (ou une équipe) abandonne ou est disqualifié alors que la période désignée dans le pari n'est pas achevée.

• Golf :

- Si pour un pari de type « Vainqueur compétition » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de la compétition.

• Boxe :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement

• Taekwondo :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

• Aviron :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

• Tir à l'arc :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

- Si un joueur (ou une équipe) déclare forfait.

• Triathlon :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

• Pentathlon Moderne :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

• Haltérophilie :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

• Voile, Planche à Voile :

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

• Canoë Kayak :

- Si un joueur (ou une équipe) déclare forfait.

- Si pour un pari de type « Face à Face » un joueur (ou une équipe) déclare forfait avant le début de l'évènement.

5.5. Tout pari ou pronostic n'ayant pas de résultat sportif possible ou dont le résultat est déjà connu est annulé.

5.6 Les paris peuvent être enregistrés uniquement pendant la période de validation des paris définie par La Française des Jeux. A défaut, La Française des Jeux annule les paris, pronostics ou prises de jeu concernés.

5.7 En cas de fraude ou de soupçon de fraude, en application de l'adage « la fraude corrompt tout », La Française des Jeux se réserve le droit d'annuler les paris, pronostics ou prises de jeu concernés.

Si des paris font l'objet d'une interdiction de l'Autorité nationale des jeux, La Française des Jeux annule les paris, pronostics et/ou prises de jeu concernées.

5.8 L'annulation d'un pari entraîne l'annulation de tous les pronostics correspondants. Un pari ou un pronostic annulé n'est plus proposé dans l'offre de pari et n'est plus affiché ni jouable sur les sites internet et applications. Les cotes associées ne sont plus affichées.

5.9. Si l'ensemble des pronostics d'une combinaison est annulé, La Française des Jeux rembourse la mise de base correspondante au joueur. La mise totale du panier affichée dans l'historique du joueur est alors actualisée en conséquence.

Si une partie seulement des pronostics d'une combinaison est annulée, l'annulation des pronostics consiste à les considérer comme gagnants et à passer leur cote à 1 pour la détermination des gains des combinaisons.

## Article 6

Limites financières et restrictions de prise de jeu

6.1. La Française des Jeux peut à tout moment restreindre les formules de jeu proposées sur chaque pari. Par exemple, certains paris peuvent ne pas être proposés en formule de jeu simple.

6.2. La Française des Jeux peut à tout moment restreindre dans son offre de paris, les combinaisons possibles de paris. Par exemple, sous réserve du sous-article 2.4.4, les paris d'une même manifestation sportive ne

peuvent pas être combinés entre eux.

6.3 Tous les paris effectués par les joueurs doivent être placés sur une cote minimale supérieure ou égale à 1,10.

Si les paris sont effectués en formule de jeu combinée, le produit des cotes doit être supérieur ou égal à 1,10. Si les paris sont effectués en formule de jeu multiple, la cote minimale par combinaison doit être supérieure ou égale à 1,10.

Dans tous les cas où la cote n'est pas supérieure ou égale à la cote minimale de 1,10, la prise de jeu est refusée.

6.4. Pour les paris effectués en formule de jeu simple ou en formule de jeu multiple, les prises de jeu peuvent être refusées lorsque la cote totale de l'une des combinaisons excède 1 000.

Le cas échéant, le joueur en est informé au moment de prise de jeu.

Pour les paris effectués en formule de jeu combinée les prises de jeu peuvent être refusées lorsque la cote totale de l'une des combinaisons excède 100 000.

Le cas échéant, le joueur en est informé au moment de sa prise de jeu.

Les prises de jeu peuvent être refusées lorsque les gains potentiels de l'une des combinaisons sont supérieurs à 150 000 euros.

Le cas échéant, le joueur en est informé au moment de sa prise de jeu.

6.5. La Française des Jeux peut à tout moment restreindre ou suspendre temporairement ou définitivement les prises de jeu d'un pari et/ou d'un pronostic, et/ou la fonctionnalité cash out ou modifier les date et heure de fin de prise de jeu d'un pari.

6.6. Les prises de jeu portant sur l'un des pronostics d'un pari à cotes peuvent être restreintes ou bloquées à tout moment par La Française des Jeux, lorsque :

- les gains qui seraient à payer au titre de ces prises de jeu, si ledit pronostic s'avère exact, deviennent supérieurs au total des mises enregistrées par les joueurs pariant sur les divers pronostics dudit pari à cotes.
- les limites de mises établies par la Française des jeux en fonction de la cote, du sport, du type de compétition et/ou du type de pari afin de couvrir un risque financier auquel la Française des jeux se trouverait exposée au-delà, sont atteintes.

Le joueur en est informé au moment de sa prise de jeu.

6.7. Les prises de jeu peuvent être également refusées dans les cas suivants, le cas échéant, le joueur en est informé au moment de sa prise de jeu :

- Le montant total des mises enregistrées sur une combinaison pour l'ensemble des joueurs est supérieur à 50 000 euros.
- Les gains potentiels totaux de l'ensemble des joueurs sur une combinaison, sont supérieurs à 150 000 euros.
- Le montant total des mises enregistrées sur un pari, toutes combinaisons confondues, est supérieur à 100 000 euros.
- Le montant total des gains potentiels sur un pari, toutes combinaisons confondues, est supérieur à 300 000 euros.

6.8. Pour chaque joueur, les prises de jeu peuvent être refusées par La Française des Jeux dans les cas suivants, le cas échéant, le joueur en est informé au moment de sa prise de jeu :

- La totalité des gains potentiels sur un pronostic d'un pari, pour l'ensemble des prises de jeu du joueur, déduction faite de ses mises enregistrées sur le pari, est supérieure à 150 000 euros.
- La totalité des mises du joueur sur un pronostic d'un pari est supérieure à 50 000 euros, que celles-ci soient jouées sur une ou plusieurs combinaisons associant ce pronostic, et au travers d'une ou de plusieurs prises de jeu.

6.9. Au titre d'une journée de prises de jeu, celles-ci peuvent être refusées si le total des gains potentiels des joueurs est supérieur à la somme de 100 000 000 d'euros.

6.10. En cas de fraude ou de soupçon de fraude, les prises de jeu peuvent être interrompues ou refusées.

6.11 En vertu de ses obligations en matière de lutte contre la fraude et le blanchiment, de surveillance des conditions d'utilisation de ses services et de garantie de l'intégrité des opérations de jeu et afin de garantir une utilisation du service loyale et fidèle aux dispositions du présent règlement, les possibilités de prises de jeu de chaque joueur peuvent se trouver restreintes pour une durée limitée. Un message en informera le joueur au moment de sa prise de jeu. La Française des Jeux pourra notamment mettre en place ces mesures dans les cas de clôtures suivies d'une réouverture de compte qui deviendraient répétées de manière excessive et inexplicables chez un même joueur.

6.12 Le joueur s'engage également, à respecter l'ensemble des règlements de la Française des Jeux qu'il a accepté lors de la création de son compte, ainsi que lors de leurs modifications ultérieures, à ne pas avoir un comportement abusif ni formuler des propos insultants, des menaces, des injures ou autres propos déplacés à l'encontre du service client ou de La Française des Jeux, ses employés, dirigeants, actionnaires et partenaires. Un tel comportement ou un non-respect du règlement pourra entraîner la suspension ou un blocage partiel ou total du compte du joueur ou toutes autres mesures que La Française des Jeux jugera appropriées à chaque situation.

6.13 Risque financier encouru par le joueur, comportement de jeu et restrictions de prise de jeu  
Dans le cadre de la lutte contre le jeu excessif et pathologique, il est rappelé au joueur qu'il dispose, conformément aux dispositions des Conditions Générales, d'un outil Playscan d'évaluation de ses pratiques de jeu mais également d'un questionnaire d'auto-évaluation de ses habitudes de jeu.

Dans ce même cadre, La Française des jeux peut être amenée à limiter les possibilités de prises de jeu si elle estime que le risque financier encouru par le joueur peut être lié et/ou son comportement de jeu peut être assimilable, à un comportement de jeu excessif ou pathologique.  
Le joueur en est informé au moment de sa prise de jeu.

## **Article 7**

Enregistrement des jeux sur le site central informatique de La Française des Jeux

L'enregistrement et le scellement informatique par La Française des Jeux des prises de jeu en ligne sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux. En cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations mentionnées sur l'écran du joueur ayant effectué une prise de jeu en ligne et celles enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux, seules ces dernières informations font foi, sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de la Française des jeux.

Les informations mentionnées sur l'écran du joueur ou celles figurant sur une copie d'écran tirée sur papier sont purement informatives et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.

## **Article 8**

Gains

8.1. Les gains sont déterminés par combinaison quelle que soit la formule de jeu.

Les gains possibles indiqués dans le panier correspondent aux gains maximums perçus par le joueur dans le cas où tous les pronostics de sa prise de jeu s'avèrent exacts et qu'aucun pronostic sélectionné n'a fait l'objet d'une annulation.

Si le joueur a effectué un pari gratuit, les dispositions spécifiques du sous article 3.3 s'appliquent.

Si un joueur a bénéficié de l'offre « Combi Boosté », les dispositions spécifiques du sous-article 2.4.2.2 s'appliquent.

Si le joueur a activé la fonctionnalité Cash Out, les dispositions spécifiques du sous- article 3.4 s'appliquent.

Si un joueur a bénéficié de la fonctionnalité « Pari-sur-Mesure », les dispositions spécifiques du sous-article 2.4.4 s'appliquent.

8.2. Mode de calcul du gain d'une combinaison d'un seul pronostic :

Si le pronostic de la combinaison est exact, la cote est multipliée par le montant de la mise de base. Le résultat obtenu est arrondi au centième d'euro le plus proche.

8.3. Mode de calcul du gain d'une combinaison de plusieurs pronostics :

Si tous les pronostics de la combinaison sont exacts, toutes ses cotes associées sont multipliées entre elles. Le produit des cotes arrondi à la deuxième décimale la plus proche est multiplié par le montant de la mise de base du joueur. Ce résultat est arrondi au centième d'euro le plus proche. Si l'application de ce calcul donne un résultat qui se situe exactement au milieu, l'arrondi est pratiqué au centième d'euro supérieur.

8.4 Cas d'égalité

Pour certaines formules de pari, dans le cas où plusieurs sportifs ou équipes proposés obtiennent exactement le même résultat, les cotes appliquées à ce résultat sont divisées par le nombre de sportifs ou équipes qui ont réalisé ce résultat à égalité.

Exemple : lors d'une compétition de football, le sportif A (cote de 4,60) et le sportif B (cote de 9,00) terminent ex-aequo au classement du meilleur buteur. Le joueur ayant misé 10 euros sur le sportif A remporte 23 euros ( $Cote \times mise / nombre \text{ de pronostics corrects} = 4,6 \times 10 / 2$ ). Le joueur ayant parié 10 euros sur le sportif B remporte 45 euros ( $9,00 \times 10 / 2$ ).

Si après division de la cote, les gains versés aux joueurs concernés sont inférieurs à leur mise, alors les gains feront l'objet d'une régularisation consistant en un versement d'un complément de gain d'un montant égal à la différence entre le montant de la mise et le montant du gain déjà versé.

Exemple : lors d'une compétition de football, le sportif A (cote de 1.90) et le sportif B (cote de 3.00) terminent ex-aequo au classement du meilleur buteur. Le joueur ayant misé 10 euros sur le sportif A remporte 9.50 euros ( $Cote \times mise / nombre \text{ de pronostics corrects} = 1.90 \times 10 / 2$ ). Son gain 9.50 euros est inférieur à sa mise (10 euros) par conséquent, il lui sera versé un complément de gain de 0.50 euros.

## Article 9

Paiement des gains

9.1. Modalités de paiement des gains ou de remboursement des mises

Les gains sont payés conformément aux dispositions des « Conditions Générales ». Une même prise de jeu peut contenir plusieurs combinaisons gagnantes et/ou annulées. Quelle que soit la formule de jeu, les gains sont payés et les mises sont remboursées par combinaison. Ceux-ci sont payés au fur et à mesure de la promulgation du résultat de la manifestation sportive correspondante.

En cas de pronostics gagnants ou annulés sur la combinaison d'une formule de jeu

« Combiné », les gains sont payés suite à la promulgation du résultat du dernier pari de la combinaison.

9.2. Délai de paiement

9.2.1. Dès promulgation des résultats, le gain est porté au crédit des disponibilités du joueur.

9.2.2 Dans le cas de l'annulation du pronostic d'un pari associé à la dernière manifestation sportive sur laquelle porte une combinaison, le paiement peut avoir lieu dès connaissance de l'annulation, sous réserve que l'ensemble des résultats des autres pronostics soit déjà connu.

## Article 10

Données à caractère personnel

10.1 L'ensemble des traitements et modalités de traitement des données personnelles du joueur sont décrits dans les Conditions Générales et dans la Charte Vie Privée de La Française des Jeux disponible sur ses sites et applications.

10.2. Conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables en matière de données personnelles, le joueur dispose d'un droit à la limitation du traitement de ses données, d'un droit d'opposition, d'accès, de portabilité, de rectification et de suppression de ses données. Le joueur peut exercer ses droits sur simple demande

écrite en remplissant le formulaire : Comment exercer mes droits informatique et libertés ?

10.3. Conformément à l'article 85 de la loi informatique et libertés, le joueur a la possibilité de laisser des directives spécifiques sur la gestion de ses données personnelles après son décès. Cela lui permet de désigner une personne de confiance de son choix qui aura la possibilité, par exemple, d'accéder aux données personnelles concernant le joueur, de clôturer son compte joueur, etc. Si le joueur souhaite exercer ce droit, il peut en faire la demande via le même formulaire de contact que celui visé ci-dessus.

Pour obtenir plus d'informations sur les données à caractère personnel et sur ses droits, le joueur peut également consulter le site de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

## **Article 11**

### Conflit d'intérêts

Si l'existence d'un conflit d'intérêts relatif à une manifestation sportive et aux acteurs de cette manifestation sportive, tel que défini à l'article 32 de la loi n°2010-476 ou à l'article L 131-16 du Code du sport, est portée à la connaissance de La Française des Jeux, celle-ci se réserve le droit de prendre toute mesure appropriée.

## **Article 12**

### Adhésion au règlement

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'aux « Conditions Générales ».

## **Article 13**

### Publication, modifications et abrogation du règlement

13.1. Le présent règlement sera publié sur [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr).

13.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr).

Fait à Boulogne-Billancourt, le 19 octobre 2009 et dont la dernière modification a eu lieu le 5 mars 2025.

Directeur Général Délégué Charles LANTIERI

---

# REGLEMENT DE LA FRANÇAISE DES JEUX POUR L'OFFRE DE POKER PROPOSEE SUR INTERNET

Version applicable à compter du 3 décembre 2024

## Article 1er : Cadre juridique

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs qui jouent en ligne à l'offre de jeu de Poker en ligne de la Française des Jeux autorisée par agrément délivré à la Française des Jeux par l'Autorité Nationale des jeux, conformément aux dispositions de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.

1.2. Les « Conditions Générales » acceptées par le joueur à l'ouverture de son compte joueur et leurs modifications successives s'appliquent aux joueurs participant au jeu de poker en ligne accessible depuis l'url [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker) sur les pages du site [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr) et à partir des applications, accessibles depuis différents supports tels que, ordinateurs, terminaux mobiles et/ou tablettes.

1.3. Conformément aux articles L320-7 et L320-8 du code de la sécurité intérieure, les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard. Le propriétaire, les dirigeants, les mandataires sociaux et le personnel de La Française des Jeux ne peuvent engager à titre personnel, directement ou par personne interposée des mises sur des jeux ou des paris proposés par La Française des Jeux.

## Article 2 Description du jeu

### 2.1 Règles du poker

L'offre de jeu de poker est accessible sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr) à l'url [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker) et depuis les applications Parions Sport en ligne et Parions Sport en ligne Poker. Les cash games et certains types de tournois peuvent ne pas être proposés sur certains supports. Un lexique des principaux termes utilisés au poker est disponible sur [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr).

### 2.2. Les différentes variantes de jeu de Poker proposées

Deux types de variantes de jeu de Poker sont proposées par la Française des Jeux :

Le Texas Hold'em : chaque joueur reçoit 2 cartes privées au début de chaque main. L'objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les cartes communes face visibles qui sont au milieu de la table et les cartes privées du joueur. Cette variante se joue en No Limit, c'est-à-dire que le joueur peut, à chaque tour d'enchères, miser entre une grosse blinde et l'intégralité de son tapis.

L'Omaha à 4 cartes : chaque joueur reçoit 4 cartes privées au début de chaque main. L'objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant exactement 3 cartes communes face visibles qui sont au milieu de la table et 2 des 4 cartes privées du joueur.

Cette variante se joue en Pot Limit, c'est-à-dire que le joueur peut, à chaque tour d'enchères, miser entre une grosse blinde et un montant égal au paiement de la dernière mise réalisée sur le tour d'enchères en cours plus le montant total du pot incluant le paiement de la dernière mise réalisée.

Exemples :

1) Dans une partie d'Omaha à 1€/2€. Le premier joueur à parler au flop dans un pot de 15€ a le choix entre miser et faire parole. Le joueur peut alors miser un montant situé entre la grosse blinde (2€), jusqu'au montant total du pot (15€).

2) Si le premier joueur a misé 10€ et que le pot de départ est de 15€, le deuxième joueur à parler au flop a maintenant le choix entre se coucher, suivre (10€), ou relancer.

Dans cette main la relance minimum est de 20€ soit deux fois la mise précédente.

La relance maximum est égale au paiement de la mise précédente de 10€ (ce qui va faire monter le pot à 10€ + le pot initial de 15€ + la mise de 10€ du premier joueur soit 35€) plus une relance à hauteur du pot alors égal à 35€, soit une relance maximale de 45€.

Les limites et valeur des blinds des tables sont clairement notifiées sur les interfaces de jeu.

### 2.3. Le classement des mains

Une main de poker est la meilleure combinaison possible de cinq cartes parmi les sept cartes que forment les deux cartes privées et les cinq cartes communes du tableau.

Les cartes ci-dessous sont classées de la plus forte à la plus faible :

A : Ace (As), K : King (Roi), Q : Queen (Reine), J : Jack (Valet), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Le classement des combinaisons est détaillé ci-dessous, de la plus forte à la plus faible.

Quinte flush royale :

Suite de cinq cartes qui se suivent de la même couleur, de l'As au 10. Exemple : A(carreau), K(carreau), Q(carreau), J(carreau), 10(carreau),

Lorsque la quinte flush royale est constituée par les 5 cartes communes du tableau, le pot est partagé par les joueurs en lice.

Quinte flush :

Suite de cinq cartes qui se suivent de la même couleur. Exemple : 9(coeur), 8(coeur), 7(coeur), 6(coeur), 5(coeur)

Lorsque plusieurs joueurs possèdent une quinte flush à l'abattage, celui qui possède la carte privée la plus élevée constituant la quinte flush gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privées auquel cas le pot est partagé.

Carré :

Quatre cartes de même valeur. Exemple : 7(trèfle), 7(pique), 7(carreau), 7(coeur), K(trèfle)

Lorsque deux joueurs disposent d'un carré chacun, celui qui possède le carré le plus élevé gagne.

Si les deux joueurs ont le même carré, alors celui qui possède la carte privée la plus élevée gagne, si celle-ci est supérieure aux autres cartes du tableau.

Full House :

Trois cartes de même valeur plus une paire.

Exemple : 4(trèfle), 4(pique), 4(carreau), J(pique), J(coeur)

Lorsqu'il y a plusieurs Full House à l'abattage, celui qui contient les trois cartes les plus élevées gagne.

Couleur :

Cinq cartes de la même couleur (piques, cœurs, carreaux, trèfles). Exemple : K(pique), 10(pique), 8(pique), 5(pique), 2(pique)

Lorsque plusieurs joueurs possèdent une couleur à l'abattage, celui qui possède la carte privée de la couleur la plus élevée gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privées auquel cas le pot est partagé.

Suite (ou quinte) :

Cinq cartes qui se suivent, toutes n'étant pas de la même couleur. Un As peut être considéré à la fois haut et bas (mais pas haut et bas sur la même main).

Exemple : 6(pique), 7(carreau), 8(pique), 9(trèfle), 10(coeur) ou A(pique), 2(trèfle), 3(coeur), 4(carreau), 5(trèfle) ou 10(coeur), J(pique), Q(pique), K(carreau), A(coeur)

Lorsque plusieurs joueurs possèdent une suite à l'abattage, celui qui possède la carte privée la plus élevée constituant la suite gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privées auquel cas le pot est partagé.

Brelan :

Trois cartes de même valeur. Exemple : 7(trèfle), 7(pique), 7(carreau), A(coeur), 10(carreau),

Lorsque deux joueurs disposent d'un brelan chacun, celui qui possède le brelan le plus élevé gagne. Si les deux joueurs ont le même brelan, alors celui qui possède la carte privée la plus élevée gagne.

Deux paires :

Deux paires différentes, chacune composée de cartes de même valeur associées à une cinquième carte d'une autre valeur.

Exemple : 10(trèfle), 10(pique), 8(carreau), 8(coeur), K(pique)

Lorsque deux joueurs disposent de deux paires chacun, celui qui possède la paire la plus haute gagne. Si les deux joueurs ont la même paire haute, alors celui qui aura la paire basse la plus élevée gagne. Si les deux joueurs possèdent les deux mêmes paires, alors celui qui possède la carte non appariée la plus élevée gagne.

Une paire :

Deux cartes de même valeur associées à trois autres cartes ne formant aucune autre combinaison. Exemple : 6(trèfle), 6(coeur), Q(coeur), J(pique), 5(carreau),

Lorsque deux joueurs possèdent une paire chacun, celui qui possède la paire la plus haute gagne. Si les deux joueurs possèdent la même paire, alors celui qui possède la carte non appariée la plus élevée gagne.

Carte haute :

Main ne comportant aucune des combinaisons ci-dessus. Exemple : A(carreau), J(trèfle), 8(pique), 6(coeur), 2(trèfle)

Lorsque tous les joueurs ne possèdent qu'une carte haute, celui qui possède la carte privative la plus élevée gagne.

Un lexique Poker est également disponible sur la page poker tips du site : [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker)

## 2.4. Déroulement d'une partie de jeu

Lorsqu'un joueur est inscrit à une partie de poker, il est installé à une table de jeu avec un tapis de jetons pour jouer. Le joueur peut choisir des tables accueillant de 3 à 9 joueurs.

### 2.4.1 Distribution des cartes

Un bouton « donneur » ou « dealer » est attribué de manière aléatoire à un joueur en début de partie. C'est un jeton qui indique la personne qui distribue virtuellement les cartes. La distribution des cartes débute à partir de la première personne assise à la gauche du donneur. Après chaque main, le bouton « donneur » est déplacé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant la distribution des cartes les 2 joueurs à la gauche du joueur identifié comme le « dealer » ou « donneur » doivent payer un montant obligatoire qu'on appelle petite blinde et grosse blinde. La petite blinde est payée par le premier joueur situé à la gauche du donneur et la grosse blinde est posée par le joueur suivant. Chaque joueur reçoit ensuite 2 cartes faces cachées et personnelles dites cartes privatives en Hold'em et 4 cartes privatives en Omaha.

Au fur et à mesure de la main, cinq cartes communes vont être distribuées faces découvertes au centre de la table de jeu. La distribution des cartes est faite de manière aléatoire.

### 2.4.2 Les tours d'enchères

Après la distribution des cartes démarre le premier tour d'enchères ; il y a au total 4 tours d'enchères, un tour d'enchère se termine quand tous les joueurs encore en jeu ont tous misé le même montant ou lorsque tous les joueurs sauf un se sont couchés.

· 1er tour d'enchères : Préflop

Une fois les cartes privatives distribuées, le premier tour d'enchères débute. Les joueurs ont la possibilité de miser s'ils estiment que leur main est suffisamment forte pour continuer le jeu. Le 1er joueur à réaliser une action est celui qui est à gauche du joueur ayant payé la grosse blinde, appelé communément le 1er de parole. Il peut payer le montant de la grosse blinde, relancer ou passer conformément à l'article 2.6. Ensuite c'est au joueur à sa gauche de décider de l'action qu'il souhaite entreprendre. Pour poursuivre le jeu il doit miser au moins le montant maximum misé par un joueur le précédant sur le tour en cours. Sinon il passe et n'est plus impliqué dans la main en cours. Le tour d'enchères se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au joueur en grosse blinde qui est le dernier à parler s'il n'y a pas eu de relance. Si un joueur A a relancé la mise d'un joueur B qui le précède alors le joueur B sera le dernier à parler et aura la possibilité soit de se coucher, soit de payer le montant de la relance, soit de sur-relancer la relance du joueur A.

· Le deuxième tour d'enchère : Le Flop

Le deuxième tour d'enchères démarre après la distribution du Flop. Une fois que les mises ont été égalées pour la phase préflop, 3 nouvelles cartes du paquet sont dévoilées faces visibles au milieu de table. Ce sont les trois premières cartes communes qu'on appelle le Flop. S'en suit un nouveau tour d'enchères pour les joueurs encore dans le coup. Le 1er joueur à parler est cette fois-ci le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

· Le troisième tour d'enchères : Le Tournant (4e carte)

Le troisième tour d'enchères a lieu juste après la distribution du Tournant pour les joueurs encore en lice.

Après le flop, une 4e carte commune est dévoilée face visible : c'est le Tournant (ou le Turn). Le 1er joueur à parler est le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

· Le quatrième tour d'enchères : La Rivière (5eme carte)

Et s'il reste encore des joueurs après le troisième tour d'enchères, un quatrième tour d'enchères a lieu juste après la distribution d'une 5e carte commune dévoilée face visible : la Rivière (ou la River). Le 1er joueur à parler est le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

La main se termine obligatoirement après ce dernier tour d'enchères.

#### 2.4.3 Qui gagne ?

Pour gagner le coup et l'ensemble des jetons misés par les joueurs qui constituent le pot, il faut soit être le dernier en jeu, les autres joueurs s'étant couchés, soit aller à l'abattage des cartes et dévoiler les cartes des joueurs restants en combinant leurs 2 cartes privatives avec les 5 cartes communes afin d'obtenir la meilleure combinaison de 5 cartes selon le classement des mains décrit à l'article 2.4. Aller à l'abattage signifie donc que les tours d'enchères sont terminés et que les montants de mises ont été égalés entre les joueurs restants. En cas d'égalité à l'abattage les joueurs en lice se partagent le pot.

#### 2.4.4 Combien de jetons sont misés lorsque deux joueurs ou plus sont à tapis ?

Lorsque deux joueurs se retrouvent à tapis l'un contre l'autre, chacun engage un montant de jetons égal au plus petit tapis en jeu.

Exemple 1 : dans un pot de 100, le joueur A part à tapis pour ses 200 jetons restants. Le joueur B qui possède 300 jetons paie la mise à tapis. Le joueur B n'engage que 200 jetons. Quel que soit le résultat de la main, il conservera ses 100 jetons restants (300 jetons au départ moins les 200 engagés pour payer la mise à tapis du joueur A). Le joueur qui disposera de la meilleure main remportera le pot de 500 jetons (100 jetons au départ dans le pot + 200 jetons misés par le joueur A + 200 jetons misés par le joueur B). Exemple 2 : dans le cas où trois joueurs ou plus sont impliqués, plusieurs pots vont être créés. Dans un pot de 100, le joueur A part à tapis pour ses 200 jetons restants. Le joueur B qui possède 300 jetons paie la mise à tapis. Un joueur C qui possède 450 jetons paie également la mise à tapis du joueur A. A ce moment du tour d'enchères, les 3 joueurs peuvent espérer remporter le pot principal de 700 jetons (100 jetons au départ dans le pot + 200 jetons misés par le joueur A + 200 jetons misés par le joueur B + 200 jetons misés par le joueur C). Le joueur A n'a plus de jetons à miser et doit attendre la fin de la main. Les joueurs B et C ont encore des jetons qu'ils peuvent miser et constitueront un pot dit « secondaire ». Le joueur B part à tapis pour ses 100 jetons restants et le joueur C paie la mise à tapis du joueur B. Celui qui possède la meilleure main entre le joueur B et le joueur C remportera le pot secondaire de 200 jetons (100 jetons misés par le joueur B + 100 jetons misés par le joueur C).

Le joueur qui aura la meilleure main à l'abattage parmi les joueurs A, B et C remportera le pot principal.

## 2.5 Les actions de jeu

Les joueurs parlent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour de jouer, plusieurs actions peuvent être possibles suivant la situation.

Si aucune mise n'a été effectuée, il est possible de :

- Check = Faire parole : continuer de jouer sans miser et donner la parole au joueur suivant.
- Bet = Miser : continuer de jouer en misant un montant que les joueurs suivants devront au moins payer pour continuer le tour en cours.

Si une mise a déjà été effectuée, il est possible de :

- Call = Suivre = Payer : payer l'enchère maximum misee par un joueur précédent sur le tour d'enchères en cours afin de continuer celui-ci.
- Raise = Relancer : enchérir sur une mise précédente sur le même tour d'enchères, c'est-à-dire continuer de jouer en enchérissant sur la mise du joueur précédent. Une relance doit être d'un montant minimum équivalent à la relance précédente dans la limite de la table à laquelle le joueur est assis.
- Fold = Passer = Se coucher : abandonner le tour d'enchères en cours en refusant de payer ou relancer l'enchère précédente. Une fois couché, un joueur ne peut plus remporter le pot.

## 2.6 Exemple de déroulement d'une main

1. Six joueurs sont assis à la table. Le joueur 1 est à la petite blinde, le joueur 2 à la grosse blinde.
2. Deux cartes privatives sont distribuées à chacun des six joueurs.

3. Le tour d'enchères pré flop démarre : le joueur 3, à gauche de la grosse blinde, est le premier à parler. Il décide de se coucher car il estime que son jeu n'est pas assez fort. Les joueurs 4 et 5 se couchent également.
4. Le joueur 6, en position de donneur ou dealer, décide de miser un montant équivalent à deux fois la grosse blinde.
5. Les joueurs 1 et 2 suivent pour égaler la mise du joueur 6.
6. Trois joueurs sont encore en jeu : les joueurs 1, 2 et 6.
7. Le Flop est dévoilé.
8. Le joueur 1 est le premier joueur à la gauche du donneur ; il est donc le premier à devoir parler. Il décide de checker (faire parole). Les joueurs 2 et 6 décident également de faire parole.
9. Le Tournant est dévoilé.
10. Le joueur 1 doit parler en premier et décide de checker. Le joueur 2 décide de miser (un montant de 4 grosses blindses). Le joueur 6 paie la mise et le joueur 1 se couche.
11. Deux joueurs sont encore en jeu : les joueurs 2 et 6.
12. La Rivière est dévoilée.
13. Les joueurs 2 et 6 checkent.
14. Les tours d'enchères sont alors terminés. C'est la phase d'abattage durant laquelle les joueurs en lice dévoilent leurs jeux.
15. Le joueur 6 a une meilleure combinaison en main que le joueur 1. Il gagne le coup et remporte le pot, soit l'ensemble des mises réalisées depuis la distribution des cartes (incluant les blindses) moins le rake prélevé à chaque tour d'enchères.
16. Le coup est terminé.
17. Une nouvelle main commence.

### **Article 3**

L'offre de Poker proposée sur Parions Sport en ligne

#### 3.1. Interfaces de jeu de Poker Parions Sport en ligne

L'offre de poker Parions Sport en ligne est accessible dans les conditions détaillées ci-dessous :

- Une interface de jeu directement accessible depuis l'application mobile Parions Sport en ligne Poker.
  - Une interface de jeu directement téléchargeable sur l'ordinateur du joueur depuis la page Poker du site Parions Sport en ligne.
  - Depuis la page Poker du site Parions Sport en ligne directement sur le navigateur du joueur, sans téléchargement.
  - Une interface de jeu accessible directement depuis les applications mobiles Parions Sport en ligne.
- L'ensemble des formats de jeux disponibles en fonction des différents supports de jeu est détaillé sur notre site : <https://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker>

#### 3.2. Accueil du joueur

Quel que soit le support de jeu utilisé par le joueur pour accéder à l'interface de jeu poker et se connecter pour jouer au poker, le joueur doit préalablement s'inscrire sur Parions sport en ligne et créer un compte joueur dans les conditions mentionnées dans les Conditions Générales.

Par la suite, le joueur pourra consulter l'historique de ses parties et le déroulé des mains directement sur la plateforme de jeu de poker :

- Les gains ou pertes en cash game
- Les mises et actions des joueurs à chaque street en cash game
- Le rake prélevé à chaque main en cash game
- Les droits d'entrée en tournois et Sit and go
- Les gains en tournois et Sit and go
- Le déroulé de chaque main en tournois et Sit and go

#### 3.3. Choix du pseudonyme

Lors de sa première connexion à l'interface de jeu poker, le joueur doit choisir un pseudonyme, il est unique et apparaîtra sur toutes les tables de jeu que le joueur rejoindra. Un pseudonyme par défaut pourra être attribué si le joueur ne le saisit pas lors de sa première connexion.

Le pseudonyme peut être modifié par le joueur une fois tous les 6 mois, sur tous les supports de jeu à l'exception de l'application mobile Parions Sport en ligne, via l'icône ! située à droite du pseudonyme. Le pseudonyme ne doit pas porter atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs en présentant notamment un caractère raciste, injurieux, diffamant, obscène ou porter atteinte aux droits d'un tiers.

Dans cette hypothèse, La Française des Jeux pourra demander au joueur de changer sans délai de pseudonyme ou procéder au blocage ou à la clôture de son compte joueur, sans préjudice de toute autre action qu'elle jugerait nécessaire.

#### 3.4. Avatar de jeu

Lors de l'inscription du joueur, un avatar par défaut lui est attribué.

Cet avatar apparaîtra sur toutes les tables de jeu auquel le joueur participera.

S'il le souhaite, le joueur a la possibilité de modifier son avatar parmi la liste proposée. Il peut également masquer son avatar.

#### 3.5. Modalités d'application des limites de temps de jeu et de mises par période de 7 jours

##### 3.5.1 Modalités d'application de la limite de temps de jeu par période de 7 jours

Conformément aux dispositions des Conditions Générales, lors de sa première connexion à l'interface de jeu poker, le joueur doit paramétrer le temps maximal de jeu poker qu'il s'autorise sur une période de 7 jours exprimée en heures sur l'interface de jeu poker (7 jours représentant un total de 168 heures). Le joueur est informé de l'atteinte de sa limite de jeu par période de 7 jours, 30 minutes avant d'atteindre sa limite, puis 10 minutes avant d'atteindre sa limite.

Si le joueur atteint sa limite de temps pendant une participation à un tournoi, un Sit and go ou une partie Twister, alors il pourra terminer sa partie en cours mais ne pourra jouer de nouvelles parties jusqu'à l'expiration de la période de 7 jours en cours.

Si le joueur s'est inscrit à un tournoi, un Sit and Go ou une partie Twister avant d'atteindre sa limite temps de jeu, alors il pourra néanmoins y participer.

Si le joueur atteint sa limite de temps durant une partie de cash game, alors il pourra terminer la main en cours mais ne pourra jouer de nouvelles mains jusqu'à l'expiration de la période de 7 jours en cours. Par la suite, depuis l'interface de jeu poker, le joueur a la faculté de modifier à tout moment ce paramétrage à la hausse ou à la baisse. Toute diminution du montant maximum défini par le joueur est prise en compte immédiatement et toute augmentation de ce montant est prise en compte 48 heures après la modification. Toute nouvelle demande de modification de la limite intervenant au cours de ce délai de 48 heures annule et remplace la demande précédente. De surcroît, s'il s'agit d'une modification à la hausse, elle fait repartir le délai de prise en compte de 48 heures.

##### 3.5.2 Modalités d'application de la limite de mise par période de 7 jours

Conformément aux Conditions Générales, le joueur doit paramétrer le montant correspondant au cumul de ses mises tous paris sportifs confondus et au poker incluant les droits d'entrée de tournois et Sit and Go (buy in, fees, re-buy et add-on éventuels inclus) et l'achat de jetons en cash game (que l'achat soit effectué en début ou en cours de partie). Le cumul des mises est enregistré par périodes de 7 jours, au plus tard au moment de la première mise effectuée sur un pari sportif ou au poker.

Si un joueur a atteint sa limite de mises et qu'il essaie de s'inscrire à un tournoi ou Sit and Go ou d'acheter des jetons pour s'asseoir à une table de Cash Game, un message lui indique qu'il a atteint sa limite de mises.

En Cash Game, la limite de mises du joueur est testée à l'entrée en jeu au moment de l'achat de jetons et lors du rachat éventuel de jetons en cours de partie.

Dans les deux cas, si le montant de jetons à l'achat souhaité par le joueur dépasse la limite de mises qu'il s'est fixé, un message indique au joueur qu'il a atteint sa limite de mise et l'achat ne peut être réalisé pour ce montant.

En tournois et Sit and go, la limite de mises est testée lors de l'inscription au tournoi ou Sit and Go et lors des éventuels Rebuys et/ou Add-ons.

Dans les deux cas, si le montant du Re-buy ou Add-on souhaité par le joueur dépasse la limite de mises qu'il s'est fixé, un message indique au joueur qu'il a atteint sa limite de mise et le Re-buy ou Add-on ne peut être

réalisé pour ce montant.

### 3.6 Programme de fidélité

En jouant à l'offre de jeu de poker Parions Sport en ligne, les joueurs bénéficient automatiquement de points de fidélité – appelés points statut – selon le barème suivant :

10 points statut accordés pour 1€ de rake ou fees prélevé (soit 0,1 point statut par centime de rake ou de fees prélevé).

Le nombre de points statut obtenus durant le mois/trimestre donne accès à un statut VIP mensuel/trimestriel. Les joueurs reçoivent une récompense qui est fonction du palier de points prédéfini atteint durant le mois /le trimestre en cours.

Le joueur peut consulter sur la plateforme de jeu de poker son statut VIP poker en cours (mensuel/trimestriel), les points statut restants à obtenir avant d'atteindre le prochain palier et les points statut restants à obtenir avant d'atteindre le prochain statut VIP (mensuel/trimestriel).

Les règles relatives notamment aux différents paliers, aux récompenses, aux statuts VIP sont détaillées sur la page dédiée au programme de fidélité sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker)

### 3.7 Inscription, désinscription d'un tournoi

3.7.1 Avant de s'inscrire à un tournoi, le joueur peut consulter les caractéristiques du tournoi dans le lobby du tournoi.

Le joueur peut s'inscrire à un tournoi sous réserve que le nombre maximal de joueurs n'ait pas été atteint. Les inscriptions sont encore possibles après le début du tournoi si la période d'inscription tardive n'est pas expirée.

L'heure de lancement de certains tournois peut être retardée de quelques minutes afin d'atteindre le quota minimum de joueurs requis pour démarrer le tournoi et ainsi éviter son annulation. Les informations concernant l'heure du début du tournoi sont indiquées dans le lobby du tournoi.

Les modes de paiement permettant de s'acquitter de l'inscription au tournoi (le Buy-in et les Fees) sont précisées pour chaque tournoi. Les modes de paiement autorisés en tournoi sont l'argent réel (euros) ou des tickets tournois.

Les tickets tournois permettent de s'inscrire à un tournoi ou un Sit and Go. Ils peuvent être restreints à certains tournois ou certains Sit and Go. Les tickets ont une valeur faciale en euros (ex : 10€).

Ils ne peuvent être utilisés que sur les tournois ou Sit and Go de la même valeur. Un ticket de 10€ ne peut être utilisé que sur un tournoi ou Sit and Go à 10€ de droit d'entrée. Il ne peut être utilisé sur des tournois à 5€ ou 50€.

Les tickets ont une date de validité et une date d'expiration.

Les tickets ne peuvent pas être convertis en euros et ne sont pas transférables sur le compte bancaire du joueur. Ils doivent être utilisés sur un tournoi ou un Sit and Go avant leur date d'expiration.

Les joueurs peuvent visualiser leurs tickets tournois disponibles directement sur la plateforme de jeu de poker.

Les lots en nature (exemple : droit d'entrée pour un tournoi live) seront affichés sous forme de tickets.

Si le joueur s'est acquitté de son inscription en euros, le solde de son compte joueur sera immédiatement débité. En cas de désinscription au tournoi, le montant de l'inscription au tournoi initialement débité est immédiatement reversé au joueur sur ses disponibilités.

Si le joueur s'est inscrit via un ticket de tournoi, son solde de tickets tournoi disponibles est immédiatement débité. En cas de désinscription, le ticket de tournoi lui sera recrédié. La désinscription du tournoi est possible tant que le tournoi n'a pas commencé.

#### 3.7.2 Inscription tardive

La plupart des tournois multi-tables propose une période d'enregistrement tardif durant laquelle tout joueur peut s'inscrire une fois que le tournoi a démarré. Lorsque l'inscription tardive est proposée pour un tournoi, cela est précisé dans le lobby du tournoi, ainsi que la durée de celle-ci. Le joueur reçoit le même nombre de jetons au départ que ceux qui étaient inscrits au début du tournoi. Cette période est limitée dans le temps (par exemple 1 heure après le début du tournoi). Une fois que la période d'enregistrement tardive est close, il n'est plus possible de s'inscrire au tournoi.

### 3.8 Annulation d'un tournoi

La Française des Jeux et/ou ses partenaires peuvent retarder ou annuler un tournoi sans préavis.

En cas d'annulation, les joueurs sont remboursés du Buy-in et des Fees acquittés dans les mêmes modes de paiement utilisés lors du paiement de l'inscription.

### 3.9 Déroulement d'un tournoi

Le tournoi commence à la date et l'heure programmées indiquées dans le lobby du tournoi. Les joueurs inscrits doivent se connecter à leur compte joueur pour accéder à la plateforme de jeu poker. Ils sont répartis aléatoirement sur plusieurs tables.

Chaque joueur est placé de manière aléatoire à un siège d'une des tables disponibles. De la même manière, en cas de création de tables (inscriptions tardives) et de suppression de tables (au fur et à mesure des éliminations), les joueurs seront déplacés de manière aléatoire, tout en conservant un équilibre dans la répartition du nombre de joueurs par table.

Les joueurs démarrent tous avec le même tapis en recevant le même nombre de jetons.

Le montant des blindes augmente progressivement et régulièrement. Les niveaux de blindes ont une durée définie dans le lobby du tournoi. Les durées peuvent varier selon les formats de tournois.

L'augmentation du montant des blindes implique que la profondeur de tapis moyenne va diminuer. La profondeur de tapis est le rapport entre le montant de jetons et le montant de la grosse blinde.

Exemple : un joueur disposant de 5 000 jetons au niveau de blindes 50 / 100 a une profondeur de tapis égale à  $5\,000 / 100 = 50$  grosses blindes.

Plus la profondeur de tapis diminue, plus le joueur doit prendre des risques jusqu'à devoir engager l'ensemble de ses jetons (être all-in). Dès qu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé du tournoi, sauf dans certains formats tournois détaillés à l'article 3.8.1

La nature et le montant des gains sont précisés dans le lobby du tournoi

Lorsqu'un joueur s'acquiesce d'un droit d'entrée, une partie est prélevée par l'opérateur, le pourcentage du prélèvement varie en fonction des tournois, il est précisé sur le lobby du tournoi disponible sur les supports de jeu et le reste va abonder une cagnotte (prizepool) que les joueurs gagnants se partagent. Pour certains tournois, une partie de la cagnotte (prizepool) pourra être prélevée afin de constituer les lots de mécaniques promotionnelles proposées à certains gagnants du tournoi.

Les pourcentages respectifs de la cagnotte du tournoi (prizepool) et du montant prélevé afin de constituer les lots de la mécanique promotionnelle sont précisés sur le lobby du tournoi disponible sur les supports de jeu et sur la page dédiée au tournoi et à la mécanique promotionnelle en question disponible sur le site parions sport en ligne poker.

Exemple : pour un tournoi réunissant 100 joueurs, le vainqueur pourrait gagner 20% du prizepool et le 20ème pourrait gagner 2% du prizepool. Les joueurs classés entre la 21ème et la 100ème place ne remportent rien.

L'échelle des gains varie selon les tournois. Le premier joueur à être éliminé termine 100ème au classement du tournoi. Le joueur suivant à être éliminé termine 99ème et ainsi de suite.

Un joueur arrive dans les places payées dès lors que le prochain joueur à être éliminé perçoit un gain. Le vainqueur du tournoi est le joueur qui possède l'intégralité des jetons mis en jeu lors du tournoi.

#### 3.9.1 Déconnexion du joueur pendant une main/ joueur inactif ou absent

Si un joueur est déconnecté pendant une main, que la perte de connexion au serveur soit volontaire ou fortuite, le joueur bénéficie d'une réserve de temps dont la durée dépend du modèle du tournoi et est indiquée dans le lobby du tournoi.

Si le joueur ne se reconnecte pas dans le délai imparti, il sera placé en situation de sit-out (absent).

Si le joueur se reconnecte pendant la main, il peut reprendre le jeu. Si sa main en cours a été relancée avant la reconnexion, alors elle sera couchée automatiquement.

Si le joueur est toujours déconnecté lorsque la main est terminée, sa petite blinde et sa grosse blinde seront prélevées une fois par tour en tournoi.

#### 3.9.2 Temps de parole imparti et temps supplémentaire

Chaque joueur a un temps de parole imparti pour réaliser ses actions de jeu. Le temps de parole est spécifique au tournoi et est indiqué dans le lobby du tournoi.

Si le temps imparti pour la réflexion est écoulé, alors le joueur peut bénéficier d'une réserve de temps supplémentaire (Time bank) qui est activée manuellement ou automatiquement selon les paramètres définis par le joueur dans son compte. Cette réserve est unique pour tout le tournoi et n'est pas réinitialisée d'une main à l'autre. Les secondes prélevées sur la réserve de temps ne sont pas récupérables. Une réserve de temps

supplémentaire est offerte à partir de certains niveaux de blindes et en table finale de certains tournois. Une fois le temps de parole écoulé et celui de la réserve de temps utilisé, le joueur est automatiquement considéré comme absent.

### 3.9.3 Main par main

Le mode « main par main » assure aux joueurs de jouer le même nombre de mains pendant les phases importantes des tournois multitable (il est activé par l'organisateur du tournoi en général à l'approche ou juste avant la première place payée et avant la table finale).

Lorsque le mode « main par main » est activé, les mains de chaque table du tournoi débutent en même temps, et ce une fois que la main précédente de chaque table est terminée. Le mode « main par main » se termine une fois que le dernier joueur à ne pas être payé a été éliminé et donc que tous les joueurs encore lice sont entrés dans les places payées. Le mode « main par main » peut reprendre à l'approche de la table finale dans certains tournois.

### 3.9.4 Répartition des gains dans le cas de joueurs éliminés simultanément

Lorsque plusieurs joueurs sont éliminés simultanément au cours de la même main, le joueur possédant le plus gros tapis au départ de la main sera le mieux classé. Lorsque ce cas survient alors qu'il ne reste qu'un seul joueur à éliminer avant la première place payée d'un tournoi, le joueur possédant le plus gros tapis au départ de la main sera payé et celui qui aura le plus petit tapis ne sera pas payé.

Exemple : Onze joueurs sont en lice dans un tournoi payant dix joueurs avec 20€ de gains pour le joueur terminant à la dixième place. Deux joueurs se font alors éliminer lors de la même main.

Celui qui avait le plus gros tapis au début de la main au cours de laquelle ils ont été éliminés remporte 20€.

Dans le cas particulier où les deux joueurs éliminés avaient les mêmes tapis au départ de la main, alors ils se partagent le prix du prochain joueur payé, soit 10€ en cash chacun, que le gain de 20€ soit en cash ou en ticket de tournoi. Si le montant est impair, tel que 20,05€, alors le premier joueur inscrit au tournoi recevra 10,03€ et l'autre joueur recevra 10,02€.

### 3.9.5 Deal (partage) sur un Tournoi

Dans certains cas spécifiques, les joueurs ont la possibilité de partager (« dealer ») le prizepool encore en jeu lors d'un tournoi. Tous les joueurs encore en lice doivent être d'accord pour réaliser ce deal qui est effectué exclusivement en direct.

Ainsi, toute entente (collusion) entre joueurs en amont du tournoi aux fins de conclusion d'un deal, quel que soit le canal de communication utilisé par ceux-ci, est proscrite en ce qu'elle dénature la fonctionnalité du deal et pourra faire l'objet des mesures prévues à l'article 7.

Les modalités et tournois éligibles sont détaillés sur le site : <https://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker>.

## 3.10 Les tournois multitable et Sit and Go

Deux types de tournois sont proposés aux joueurs par La Française des Jeux : les tournois multitable et les tournois Sit and go.

Ces tournois sont des parties programmées à une date et une heure fixe pouvant accueillir un nombre important de joueurs qui sont répartis sur plusieurs tables.

Les Sit and Go sont un format de tournoi spécifique qui ne démarrent pas à une heure précise mais démarrent lorsque le nombre de joueurs requis est atteint.

Les Twister sont des parties Sit and go rapides à 3 joueurs dans lesquelles le prizepool est déterminé aléatoirement.

Les différents types de tournois (multitable, Sit and go, Twister) proposés sur la plateforme de jeu de poker sont détaillés sur le site : <https://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker>.

Les prizepools et gains associés aux différents Twister sont détaillés sur la page dédiée à l'offre Twister sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker).

Lorsque plusieurs joueurs sont éliminés simultanément au cours de la même main, la répartition des gains suit la règle décrite au sous-article « 3.9.4 Répartition des gains dans le cas de joueurs éliminés simultanément »

## 3.11 Les Cash games

### 3.11.1 Achat de jetons et paiement des blindes

A partir du lobby, le joueur peut rejoindre une partie de cash game.

Les cash games sont des parties de poker que le joueur peut rejoindre quand il le souhaite et peut quitter quand il le souhaite. Lorsqu'un joueur s'inscrit à une table de cash game, il achète des jetons contre des euros dans la limite des disponibilités figurant sur son compte joueur. Dans l'hypothèse où le joueur conserve un solde de jetons à sa sortie de table de cash game, le montant de ceux-ci est crédité sur son compte joueur.

Avant de débiter le jeu, le joueur doit préalablement sélectionner à partir du lobby une table où le montant des enjeux qui lui convient le mieux selon son niveau de jeu et son solde de compte joueur disponible.

Les enjeux correspondent aux montants de la petite blinde et de la grosse blinde.

Lorsque le joueur rejoint une table, il peut acheter entre 30 et 100 fois le montant de la grosse blinde en jetons.

Exemple : à une table 0,50€/1€, il est possible de s'asseoir avec 100€ maximum (si le solde du compte joueur du joueur le permet). Le joueur peut également décider de rejoindre une table en engageant moins que le tapis maximal.

Lors d'une partie de cash game, le montant de la petite blinde et celui de la grosse blinde ne varient pas durant la partie.

Le joueur peut aussi utiliser des blindes gratuites s'il en a à sa disposition.

Les blindes gratuites ont une valeur faciale en euros. Les blindes gratuites permettent de payer une blinde en cash game.

Elles ne peuvent être utilisées que sur les tables de cash games. Une blinde gratuite de 0,10€ ne peut être utilisée que sur une table 0,05€ / 0,10€ ou une table 0,10€ / 0,25€. Elle ne peut être utilisée sur une table 0,01€ / 0,02€ ou sur une table 0,25€ / 0,50€.

Les blindes gratuites ont une date de validité et donc une date d'expiration.

Lorsque le joueur utilise une blinde gratuite, le solde de son compte joueur est crédité du montant en euro correspondant à la valeur de la blinde gratuite. Les blindes gratuites ne sont pas transférables sur le compte bancaire du joueur et doivent être utilisées sur une table de cash game avant leur date d'expiration.

Les joueurs peuvent visualiser leurs blindes gratuites disponibles directement sur la plateforme de jeu de poker.

Lorsque le joueur arrive à la table de cash game, il doit attendre d'être à la position de grosse blinde pour continuer à jouer. S'il ne désire pas attendre, alors il pourra jouer la main suivante et un montant équivalant à une grosse blinde sera misé avant la distribution des cartes. Si le joueur perd tout ou partie de ses jetons durant sa partie de cash game, il peut recaver, c'est-à-dire racheter des jetons. La recave peut-être automatique et configurable par le joueur :

Déclencheur de la recave automatique (au choix) :

- Lorsque le joueur n'a plus de jetons
- Le tapis du joueur descend en dessous d'un montant en grosses blindes prédéfini
- Le tapis du joueur descend en dessous d'un pourcentage du tapis initial

Montant de la recave automatique (au choix) :

- Maximum autorisé à la table
- Minimum autorisé à la table
- Montant initial de la cave
- Montant en grosses blindes prédéfini

### 3.11.2 Déconnexion du joueur pendant une main / joueur inactif ou absent

Si un joueur est déconnecté pendant une main, que la perte de connexion au serveur soit volontaire ou fortuite, le joueur bénéficie d'une réserve de temps.

Si le joueur ne se reconnecte pas dans le délai imparti, il sera placé en situation de sit-out (absent).

Si le joueur se reconnecte pendant la main, il peut reprendre le jeu. Si sa main en cours a été relancée avant la reconnexion, alors est sera couchée automatiquement.

Si le joueur est toujours déconnecté lorsque la main est terminée, sa petite blinde et sa grosse blinde ne seront pas prélevées une fois par tour.

### 3.11.3 Temps de parole imparti et réserve de temps supplémentaire

Chaque joueur a un temps de parole imparti pour réaliser ses actions de jeu.

Si le temps imparti pour la réflexion est écoulé, alors le joueur peut bénéficier d'une réserve de temps supplémentaire (Time bank) qui est activée manuellement ou automatiquement selon les paramètres définis par le joueur dans son compte. Cette réserve est unique pour toute la partie de cash game à la table et n'est pas réinitialisée d'une main à l'autre. Les secondes prélevées sur la réserve de temps ne sont pas

récupérables. Une réserve de temps supplémentaire est offerte en table finale de certains tournois. Une fois le temps de parole écoulé et celui de la réserve de temps utilisé, le joueur est automatiquement considéré comme absent.

### 3.12 Les tables françaises et internationales

La Française des Jeux opère sur un réseau partagé avec d'autres opérateurs français, des opérateurs espagnols et portugais. Seuls les joueurs dont le compte joueur est définitif conformément aux dispositions des Conditions Générales peuvent accéder aux tables internationales ainsi qu'aux tables françaises. Les joueurs dont le compte n'est pas définitif ne peuvent accéder qu'aux tables françaises.

Le joueur peut consulter le détail de notre offre disponible sur notre site : [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker).

A l'exception des Twister, les tables françaises sont identifiées par le préfixe [FR].

Pour les Twister, le joueur retrouve l'information sur la page dédiée aux Twister sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker).

### 3.13 Remboursement en cas d'incident technique

Lors d'un incident technique durant une partie de cash game, la main en cours sur chaque table est annulée, les tapis des joueurs au départ de la main sont restitués.

## **Article 4 Prélèvement aux tables de poker**

Une commission est prélevée par La Française des Jeux sur les pots des parties de cash game. Ce prélèvement est appelé « Rake ».

Une commission est également prélevée par La Française des Jeux sur les droits d'entrées des tournois et Sit and go. Ce prélèvement est appelé « Fees ».

Le prélèvement en tournois multi-tables et en Sit and go classiques représente un pourcentage du droit d'entrée, le joueur retrouve cette information sur la page dédiée de l'offre ou dans le lobby du tournoi sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker).

Les prélèvements sur les formats Twister varient selon le format, le joueur retrouve cette information sur la page dédiée aux Twister sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker).

Les prélèvements en cash game varient selon le niveau d'enchères (montant des blindes) et le nombre de joueurs à tables avec un montant maximal prélevé par pot, le joueur retrouve cette information sur la page dédiée au cash game sur le site [www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr/poker).

Par ailleurs, aucun rake n'est prélevé sur le pot lorsque la main s'arrête au cours du premier tour d'enchère (préflop), selon la règle du « no flop, no drop ».

Seules les mises « payées » par un ou plusieurs joueurs sont sujettes à prélèvement. Les mises « non payées » n'entrent pas dans le calcul du rake.

Exemple : après un tour d'enchères au flop, le pot s'élève à 10€ après prélèvement du rake. Le tournant est dévoilé, le joueur A mise 5€, le joueur B se couche. La mise de 5€ du joueur A n'a pas été « payée » par le joueur B, donc aucun rake ne sera prélevé sur cette mise de 5€.

## **Article 5**

Incident de serveur pendant le tournoi et règles de remboursement et de répartition des gains applicables en cas d'interruption de tournoi

Lors d'un incident technique durant un tournoi, la main en cours sur chaque table est annulée, les tapis des joueurs seront égaux à ce qu'ils avaient au début de la main. Les joueurs déjà éliminés du tournoi au moment de l'incident ne sont pas indemnisés.

Pour tous les tournois annulés avant leur début, tous les joueurs encore inscrits seront remboursés de leurs droits d'entrée, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux.

Lorsqu'un tournoi est interrompu sans avoir pu aller à son terme, en raison d'un incident, des règles spécifiques de remboursement s'appliquent pour les joueurs non éliminés au moment de l'interruption ou de l'annulation. Les montants concernés sont reversés au joueur sur ses disponibilités : dans un délai de 5 jours ouvrés qui peut être prorogé de manière exceptionnelle si les circonstances l'exigent et selon les règles édictées aux sous-articles ci-dessous. Les règles diffèrent en fonction du type de tournoi. Les remboursements et les versements des gains après répartition sont effectués en euros.

Les règles de remboursement et de répartition des gains énoncées au présent sous-article peuvent faire l'objet de modifications pouvant porter aussi bien sur le montant du remboursement que sur sa nature sur seule décision de La Française des Jeux ou de ses partenaires, ce que le joueur reconnaît et accepte.

Dans cette hypothèse, les modifications seront portées à la connaissance des joueurs par voie de publication du règlement modifié sur le site parionssport en ligne.

### 5.1 Tournois Multi Tables (MTT)

Le prizepool total (cagnotte) à distribuer entre les joueurs encore en lice correspond au montant total collecté dans le tournoi jusqu'au moment de son interruption (comprenant tous les droits d'entrée, re-entries, rebuys, add-ons et les prélèvements (« fees ») associés), indépendamment de la garantie du tournoi qui n'entre pas en compte dans le calcul du montant à distribuer dès lors que le tournoi n'est pas arrivé à son terme.

Les règles de remboursement et de répartition des gains dépendent de l'état d'avancement du tournoi au moment de son interruption.

Si la phase des places payées n'a pas été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si la phase des places payées a été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

### 5.2 Tournois Multi Tables Knock-Out (MTT KO)

Le prizepool total (cagnotte) à distribuer entre les joueurs encore en lice correspond au montant total collecté dans le tournoi jusqu'au moment de son interruption (comprenant tous les droits d'entrée, re-entries, rebuys, add-ons et les prélèvements (« fees ») associés), indépendamment de la garantie du tournoi qui n'entre pas dans le calcul du montant à distribuer dès lors que le tournoi n'est pas arrivé à son terme.

Les règles de remboursement et de répartition des gains dépendent de l'état d'avancement du tournoi au moment de son interruption.

Dans le cas de tournois Knock-Out, chaque joueur recevra sa propre prime en plus du prizepool partagé (cagnotte) entre les joueurs.

Si la phase des places payées n'a pas été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.
- Chaque joueur reçoit le montant de sa propre prime.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si la phase des places payées a été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.
- Chaque joueur reçoit le montant de sa propre prime.
- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

### 5.3 Tournois Flight

Les règles de remboursement et de répartition des gains dépendent de la phase du tournoi en cours au moment de son interruption.

Pour tous les tournois qui ont été interrompus en raison de problèmes techniques, si le Jour 2 du tournoi n'a pas encore commencé, tous les joueurs déjà inscrits au Jour 2 du tournoi recevront une part du prizepool total collecté (cagnotte) sur tous les Jours 1 (comprenant tous les buy-ins, re-entries, rebuys, add-ons et les

prélèvements (« fees ») associés), indépendamment de la garantie du tournoi qui n'entre pas dans le calcul du montant à distribuer dès lors que le tournoi n'est pas arrivé à son terme.

Les joueurs encore en lice sur l'un des Jours 1 au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si le Jour 2 du tournoi a commencé, le prizepool total (cagnotte) correspond au montant total collecté parmi tous les Jours 1 (comprenant tous les buy-ins, re-entries, rebuys, add-ons et les prélèvements (« fees ») associés), indépendamment de la garantie du Jour 2 du tournoi qui n'entre pas dans le calcul du montant à distribuer dès lors que le tournoi n'est pas arrivé à son terme.

Les règles de remboursement et de répartition des gains dépendent de l'état d'avancement du Jour 2 au moment de son interruption.

Pour les tournois Mystery Bounty, tous les prix non encore attribués sont ajoutés au prizepool (cagnotte) à partager entre les joueurs.

Si la phase des places payées n'a pas été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si la phase des places payées a été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.
- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

#### 5.4 Tournois Freeroll

Les tournois freeroll ne font l'objet d'aucun remboursement.

Si l'inscription au tournoi Freeroll a été faite avec un ticket, alors les joueurs se verront réattribuer leur ticket.

Les prix restants seront attribués en fonction du classement au moment de l'interruption.

Dans le cas où plusieurs joueurs ont le même nombre de jetons, alors le premier joueur inscrit au tournoi se placera devant les autres, et ainsi de suite.

#### 5.4 Tournois Sit and Go standards

Si la phase des places payées n'a pas été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si la phase des places payées a été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.
- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.
- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

#### 5.6 Tournois Sit and Go Twister

Le prizepool (cagnotte) du Twister prise en compte pour le calcul ci-dessous est celle générée aléatoirement au début du Twister en question.

S'il s'agit d'un Twister où seul le vainqueur remporte l'intégralité du prizepool (cagnotte) :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les droits d'entrée, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.

- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

S'il s'agit d'un Twister où plus d'un joueur se partagent le prizepool (cagnotte) :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les droits d'entrée, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.

- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.

- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

### 5.7 Tournois Twister Arena

Sous réserve que ce type de tournoi soit proposé dans l'offre de tournoi de poker de La Française des jeux, les remboursements s'effectuent de la manière suivante :

Si la phase des places payées n'a pas été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.

- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

Si la phase des places payées a été atteinte au moment de l'interruption :

Les joueurs encore en lice au moment de l'interruption sont remboursés selon la règle suivante :

- Les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux sont remboursés.

- Chaque joueur reçoit un montant égal au prix que le joueur éliminé suivant aurait reçu si le tournoi n'avait pas été interrompu.

- Sur le prizepool restant à partager, 50% sont répartis à parts égales entre les joueurs et 50% sont répartis proportionnellement à leur nombre de jetons.

### 5.8 Tournois Sit and Go Heads Up

Sous réserve que ce type de tournoi soit proposé dans l'offre de tournoi de poker Parions Sport en ligne, les remboursements s'effectuent de la manière suivante :

Les droits d'entrée sont remboursés, y compris les prélèvements (« fees ») effectués par La Française des Jeux.

## Article 6 Propriété intellectuelle

### 6.1. Concession de licence et durée

La Française des Jeux concède au joueur, pendant une durée limitée qui ne pourra pas excéder la durée de vie de son Compte joueur, une sous-licence comprenant le droit non exclusif, personnel et non transférable d'utilisation et/ou d'installation (i) du logiciel de poker accessible directement en ligne via un navigateur internet depuis le site internet parions sport en ligne proposant l'offre de jeu de poker en ligne Parions Sport en ligne et/ou (ii) des applications téléchargeables depuis le site internet parions sport en ligne proposant l'offre de jeu de poker en ligne Parions Sport en ligne ou depuis un magasin d'applications mobiles et installables sur ordinateur ou support mobile (ci-après désigné le « Logiciel »).

Cette sous licence pourra être résiliée par La Française des Jeux à tout moment en respectant un préavis raisonnable.

### 6.2. Conditions de la sous-licence

La présente sous-licence est concédée dans le seul but de permettre au joueur d'accéder et de jouer aux jeux de poker en ligne proposés sur Parions Sport en ligne grâce au Logiciel.

Le code, la structure et l'organisation du Logiciel font l'objet d'une protection par les droits de propriété intellectuelle et notamment par le droit d'auteur. Le joueur est uniquement autorisé à utiliser le Logiciel à des

fins personnelles de divertissement en conformité avec l'ensemble des dispositions précisées dans le présent règlement de l'offre de jeu de poker en ligne auquel le Logiciel se rapporte et avec l'ensemble des dispositions précisées dans les « Conditions Générales ».

Le joueur reconnaît que les droits de propriété intellectuelle afférant au Logiciel sont la propriété de La Française des Jeux ou de ses partenaires qui lui ont concédé une licence.

L'offre de poker accessible en ligne est réservée aux joueurs, personnes physiques, ayant dix-huit ans et plus résidant en France métropolitaine, sur les territoires de la France métropolitaine, de la Guadeloupe, de la Guyane, de la Martinique, de La Réunion, de Mayotte, de Saint-Barthélemy, de Saint-Martin et de Saint-Pierre-et-Miquelon, ainsi que de la Principauté de Monaco. En conséquence, le joueur s'engage à n'utiliser le Logiciel que sur les territoires précités.

A ce titre, le joueur reconnaît et accepte qu'il lui est formellement interdit de :

- Copier, distribuer, publier, décompiler, désassembler, faire de l'ingénierie inverse, modifier ou traduire le Logiciel et sa documentation ;
- Tenter d'accéder au code source du Logiciel quelle qu'en soit la raison et notamment pour créer des travaux ou œuvres dérivé(e)s du Logiciel ;
- Changer, éditer, modifier, restructurer le Logiciel ou l'adapter ;
- Vendre, céder, concéder, transférer, prendre ou donner en location le Logiciel ou accorder une sous licence ou licence du Logiciel ;
- Rendre le Logiciel accessible à un tiers par un réseau informatique ou par tout autre moyen ;
- Supprimer ou cacher toute mention de propriété présente dans le Logiciel ou sa documentation associée ;
- Empêcher ou contourner tout dispositif de contrôle du Logiciel ;
- Utiliser le Logiciel à des fins frauduleuses ou contrevenant à la législation ou réglementation applicable, tels que les systèmes automatisés de jeu (robots ou tout autre appareil assimilable).

Le joueur s'engage à ne pas utiliser le Logiciel pour communiquer des contenus contraires à l'ordre public, aux lois et réglementations, pornographiques, religieux, politiques, racistes, diffamatoires, discriminants, injurieux, contrefaisants.

En cas de difficulté dans l'utilisation du Logiciel ou de réclamation relative au Logiciel, le joueur s'engage à s'adresser uniquement à La Française des Jeux.

Par le téléchargement, l'utilisation, puis l'utilisation continue du Logiciel, le Joueur déclare accepter les présentes conditions d'utilisation du Logiciel ainsi que, le cas échéant les mises à jour des présentes conditions d'utilisation.

En cas de non-respect par le joueur des présentes conditions d'utilisation du Logiciel, La Française des Jeux se réserve le droit de suspendre ou résilier immédiatement le compte joueur du joueur concerné.

## **Article 7 Prévention de la collusion et lutte contre la fraude, le blanchiment et le financement du terrorisme**

### **7.1. Dispositions générales**

Le joueur s'engage à respecter l'ensemble des règlements de la Française des Jeux qu'il a accepté lors de la création de son compte joueur, ainsi que lors de leurs modifications ultérieures.

Le joueur est informé que dans le cadre de la prévention de la collusion, de la lutte contre la fraude, le blanchiment et le financement du terrorisme, le déroulement des parties peut faire l'objet d'un examen et que les gains qui en sont issus peuvent être retenus pendant la durée de cet examen, sans préjudice de toute mesure appropriée en cas de collusion ou de fraude avérée telle que le reversement des gains indûment gagnés aux joueurs lésés ou toutes autres mesures prévues dans les Conditions Générales.

Le joueur s'engage à jouer de manière loyale.

A ce titre, les pratiques consistant à provoquer des déconnexions volontaires afin de bénéficier d'un temps supplémentaire de réflexion, les pratiques répétées consistant à s'asseoir à une table de poker sans participer au jeu et plus généralement toutes pratiques aboutissant à procurer un avantage indu au joueur sont prohibées.

La pratique dite du « Queuing » (file d'attente) : qui consiste pour un joueur ou un groupe de joueurs, à tenter intentionnellement de choisir ou d'éviter des adversaires spécifiques dans des parties où l'inscription est à l'"aveugle", c'est à dire des parties où le joueur ne devrait pas être mesure de choisir ses adversaires sont prohibées.

Le poker est un jeu individuel, en conséquence, aucune entraide entre joueurs, de quelque manière que ce soit, n'est autorisée et les pratiques telles que jouer de façon moins agressive face à un autre joueur (« soft play »), perdre volontairement des jetons au profit d'un autre joueur (« chip dumping ») ou toutes autres pratiques similaires sont prohibées.

Le joueur doit toujours être la personne physique titulaire du compte joueur lui permettant d'accéder à l'offre de jeu de poker en ligne.

Par conséquent, La Française des Jeux interdit l'usage de systèmes automatisés de jeu permettant au joueur de bénéficier par des pratiques déloyales d'un avantage indu sur les autres joueurs notamment :

- les logiciels d'assistance à la prise de jeu en temps réel (conseils, actions et prises de décisions à la place du joueur, calculs de stratégies optimales au regard de scénarios entrés par le joueur...),
- les logiciels compilant et analysant les données de jeu des adversaires (data mining...),
- les logiciels destinés à automatiser et optimiser la sélection de tables (seating scripts...). L'utilisation de robots, machines virtuelles, logiciels ou de tout appareil assimilable est dès lors prohibée.

La Française des jeux mettra en œuvre, dans le respect des dispositions légales et réglementaires applicables, tous les moyens pour déceler une telle utilisation par le joueur. Parmi ces moyens, La Française des Jeux pourra notamment procéder à la détection de tels systèmes parmi les logiciels et applications en cours d'exécution sur le terminal du joueur. Le cas échéant, seules les informations strictement nécessaires à la détection de cet usage, tel que le nom du système interdit utilisé par le joueur, sont accessibles par La Française des Jeux.

La Française des jeux pourra également demander des informations complémentaires au joueur concerné et/ou lui demander de fournir un ou plusieurs enregistrements vidéo de session type de jeu, afin de lever ou confirmer une suspicion de pratique de jeu interdite dans le cadre du présent article.

En cas de constat de comportements décrits au présent sous- article, d'utilisation ou d'indices sérieux d'utilisation d'un appareil tel que décrit ci-dessus, La Française des Jeux pourra, selon la gravité des faits et si la situation l'exige, mettre fin aux parties en cours du joueur, lui refuser l'accès à une ou des tables spécifiques ou à la plateforme de jeu de poker, refuser le paiement d'un gain ou le reversement de tout ou partie du solde du compte et/ou prendre toute autre mesure conformément aux dispositions des « Conditions Générales », telles que le blocage de toute opération, ainsi que le blocage ou la clôture du compte joueur par tout moyen qu'elle estime approprié ou encore prendre toute autre mesure qu'elle jugera adéquate. A ce titre, le joueur sera informé du motif de la mesure prise par La Française des Jeux.

## 7.2. Collusion entre joueurs

Toute forme de collusion est interdite.

La collusion entre joueurs est le fait, pour deux ou plusieurs joueurs présents à une même table de poker, de tenter d'obtenir un avantage mutuel indu au détriment des autres joueurs présents à la même table de poker, notamment en partageant leurs connaissances sur leurs cartes ou la stratégie à adopter. Les faits constitutifs de collusion peuvent intervenir pendant le déroulé d'une partie de poker ou antérieurement à celle-ci dès lors qu'ils produisent leurs effets pendant la partie de poker.

A ce titre, la Française des Jeux pourra mettre en place des mesures d'exclusion immédiate de la ou des tables de poker à l'encontre des joueurs ayant participé ou étant suspectés d'avoir participé à une collusion ou à une tentative de collusion, sans préjudice de toute autre mesure, notamment celles prévues par « les conditions générales de l'offre de jeux en ligne ».

La Française des Jeux pourra également, si la situation l'exige, mettre fin aux parties en cours du ou des joueurs concernés, bloquer la possibilité pour ces joueurs de jouer à nouveau ensemble, refuser l'accès à une ou des tables spécifiques ou à la plateforme de jeu de poker refuser le paiement d'un gain ou le reversement de tout ou partie du solde de son compte et/ou prendre toute mesure nécessaire et procéder selon la gravité des faits, conformément aux dispositions des « Conditions Générales, au blocage de toute opération, ainsi qu'au blocage ou à la clôture du compte joueur par tout moyen qu'elle estime approprié ou encore prendre toute autre mesure qu'elle jugera adéquate. A ce titre, le joueur sera informé du motif de la mesure prise par La Française des Jeux.

## 7.3 Utilisation du service optionnel d'aide à la décision au jeu de poker proposé sur la plateforme de jeu de poker en ligne

Un service optionnel d'aide à la décision durant le jeu de poker est proposé sur la plateforme de jeu de poker en ligne.

Ce service optionnel est un outil proposé pour tous les joueurs en cash game et en tournois.

Il permet d'identifier les grandes tendances de jeu des adversaires. Ce service optionnel peut être activé ou désactivé. Le joueur utilise ce service sous sa propre responsabilité. A ce titre, ce service ne saurait engager la responsabilité de La Française des jeux ou de ses partenaires, dès lors qu'il ne constitue qu'une simple aide au jeu.

De manière générale, tout logiciel tiers d'aide à la décision est utilisé par le joueur sous sa propre responsabilité. A ce titre, La Française des jeux ne peut être considérée comme responsable du bon fonctionnement de ceux-ci.

## **Article 8 Enregistrement des jeux sur le site central informatique de La Française des Jeux et/ou sur la plateforme de jeu de poker**

L'enregistrement et le scellement informatique effectué par La Française des Jeux et/ou depuis la plateforme de jeu de poker des engagements de jeu de poker en ligne, sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et La Française des Jeux.

Le déroulement des parties de poker ainsi que les opérations effectuées par le joueur, notamment celles relatives aux engagements de jeu, aux versements de disponibilités, aux mises prélevées sur les disponibilités, aux lots gagnés aux jeux, aux paiements de lots, aux modifications des informations personnelles, aux messages échangés entre les joueurs sont enregistrées par le système informatique de La Française des Jeux et sur la plateforme de jeu de poker. De convention expresse entre le joueur et La Française des Jeux, en cas de contestation entre le joueur et La Française des Jeux portant sur une divergence entre les informations mentionnées sur l'écran du joueur ou celles figurant sur une copie d'écran tirée sur papier et celles enregistrées et scellées informatiquement par La Française des Jeux et/ou depuis la plateforme de jeu de poker, seules ces dernières informations font foi, sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de la Française des Jeux et/ou au sein de la plateforme de jeu de poker.

## **Article 10 Données à caractère personnel**

10.1 L'ensemble des traitements et modalités de traitement des données personnelles du joueur sont décrits dans les Conditions Générales et dans la Charte Vie Privée de La Française des Jeux disponible sur ses sites et applications.

10.2. Conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables en matière de données personnelles, le joueur dispose d'un droit à la limitation du traitement de ses données, d'un droit d'opposition, d'accès, de portabilité, de rectification et de suppression de ses données. Le joueur peut exercer ses droits sur simple demande écrite en remplissant le formulaire : Comment exercer mes droits informatique et libertés ?

10.3. Conformément à l'article 85 de la loi informatique et libertés, le joueur a la possibilité de laisser des directives spécifiques sur la gestion de ses données personnelles après son décès. Cela lui permet de désigner une personne de confiance de son choix qui aura la possibilité, par exemple, d'accéder aux données personnelles concernant le joueur, de clôturer son compte joueur, etc. Si le joueur souhaite exercer ce droit, il peut en faire la demande via le même formulaire de contact que celui visé ci-dessus.

Pour obtenir plus d'informations sur les données à caractère personnel et sur ses droits, le joueur peut également consulter le site de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

10.4 La Française des Jeux communiquera éventuellement sur ses sites internet et/ou applications et sur les réseaux sociaux, sans aucune autre indication, le prénom des joueurs ayant obtenu un gain supérieur à un montant déterminé par La Française des Jeux

## **Article 12 Adhésion au règlement**

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'aux « Conditions générales ».

### **Article 13 Publication, modifications et abrogation du règlement**

13.1. Le présent règlement sera publié sur [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr).

13.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur [www.enligne.parionssport.fdj.fr](http://www.enligne.parionssport.fdj.fr).

Fait à Boulogne-Billancourt le 10 mai 2022 et dont la dernière modification a eu lieu le 27 novembre 2024.

Directeur Général Délégué

Charles LANTIERI