

CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION - Version 01.09.2024

Art. 1 - Éditeurs de NAPOLEONSPORTS

L'éditeur de NAPOLEONSPORTS est la société suivante :

Napoleon Games Sports est une société anonyme de droit belge, ayant son siège social à Gentsesteenweg 505, 1080 Molenbeek, inscrite à la Banque-Carrefour des Entreprises sous le numéro 0880.462.268. Napoleon Games Sports SA détient une licence F1 conformément au droit belge pour l'offre de paris dans un établissement de jeux de hasard de Classe IV, ainsi qu'une licence complémentaire F1+ conformément au droit belge pour l'exploitation de paris via des instruments de la société de l'information. Ci-après dénommée "Napoleon Games Sports SA".

Art. 2 - Définitions

Visiteur

Un Visiteur est toute personne physique souhaitant s'inscrire pour utiliser les services offerts sur NAPOLEONSPORTS.

Joueur Cash

Un Joueur Cash est un Joueur qui participe aux services via NAPOLEONSPORTS avec une Mise en argent.

Service Client

Le Service Client est le service via NAPOLEONSPORTS auquel chaque Visiteur/Joueur peut s'adresser pour obtenir des informations supplémentaires ou de l'assistance. Ce service est également disponible sur www.napoleongames.be.

Joueur Gratuit

Un Joueur Gratuit est un Joueur qui participe aux services via NAPOLEONSPORTS sans Mise en argent.

Mise

La Mise est l'ensemble des ressources financières, de toute nature, que le Joueur expose au risque du Pari.

Jeu de Hasard

Un Jeu de Hasard est tout jeu où une Mise, de quelque nature que ce soit, peut entraîner la perte de cette Mise par au moins un des Joueurs ou un Gain, de quelque nature que ce soit, pour au moins un des Joueurs ou des organisateurs du jeu, et où le hasard est un élément, même accessoire, du déroulement du jeu, de la désignation du gagnant ou de la détermination de l'ampleur du gain.

Des jeux comprenant tous les éléments d'un Jeu de Hasard ou d'un Pari peuvent être joués sur NAPOLEONSPORTS, mais sans nécessiter de Mise. Aux fins des présentes Conditions, un Jeu de Hasard signifie donc un Jeu de Hasard ou un Pari, selon le cas, tel que défini dans les présentes Conditions, sans qu'une Mise soit nécessaire.

NAPOLEONSPORTS

Par 'NAPOLEONSPORTS', on entend la plateforme en ligne sur laquelle un ensemble de services est offert par la Société ou un ou plusieurs services offerts par la Société via des instruments de la société de l'information. Cela inclut notamment, mais sans s'y limiter, www.napoleonsports.be, les réseaux sociaux et l'(les) application(s) mobile(s).

Règlement des Paris

[Les Règles des paris et des jeux de hasard](#) sont les règles applicables aux Paris.

Jeu

Un Jeu est un Jeu de Hasard offert sur NAPOLEONSPORTS.

Joueur

Un Joueur est tout Visiteur qui, après une inscription valide et après vérification des informations d'identification, utilise les services via NAPOLEONSPORTS.

Compte Joueur

Un Compte Joueur est l'ensemble des données de l'enregistrement personnel, des informations d'identification et du Compte du Joueur, permettant au Joueur d'utiliser les services sur NAPOLEONSPORTS.

Compte du Joueur

Un Compte du Joueur est un compte personnel d'un Joueur sur NAPOLEONSPORTS sur lequel des fonds peuvent être crédités et débités.

Règlement des Jeux

Le Règlement des Jeux est l'ensemble des règles applicables au Jeu spécifique, à comprendre comme un Jeu de Hasard.

Session de Jeu

Une Session de Jeu est la période entre le démarrage et la clôture d'un Jeu, au cours de laquelle une ou plusieurs Tours de jeu peuvent être jouées.

Tour de jeu

Un Tour de jeu est la période allant du début du Jeu de Hasard jusqu'au résultat de ce Jeu de Hasard.

Société

La Société est Napoleon Games Sports SA et, dans la mesure où cela est pertinent, les entreprises qui lui sont associées.

Pari

Un Pari est un Jeu de Hasard dans lequel chaque Joueur engage une Mise, et où un Gain ou une perte est générée(e) qui ne dépend pas d'un acte posé par le Joueur, mais de la réalisation d'un événement incertain se produisant sans intervention des Joueurs.

Concours

Un concours est un jeu dans un sens plus strict, où aucune Mise n'est requise et où les participants peuvent influencer le résultat par leurs compétences artistiques, physiques ou intellectuelles, sans nécessairement exclure un élément de hasard. Le gain peut être versé sous forme de moyens financiers, de prix physiques ou d'autres récompenses comme précisé dans les conditions du concours concerné.

Gain

Le Gain est l'ensemble des moyens financiers que le Joueur reçoit à la fin du Pari, déduit de la Mise, ou à la fin d'un Jeu de Hasard.

Art. 3 - Services offerts

La Société offre à ses Joueurs une expérience de jeu en ligne légalement autorisée via NAPOLEONSPORTS conformément à la réglementation en vigueur. L'offre comprend :

Jeux de Hasard

Des jeux comprenant tous les éléments d'un Jeu de Hasard ou d'un Pari peuvent être joués sur NAPOLEONSPORTS, mais sans nécessiter de Mise. Aux fins des présentes Conditions, un Jeu de Hasard signifie donc un Jeu de Hasard ou un Pari, selon le cas, tel que défini dans les présentes Conditions, sans qu'une Mise soit nécessaire.

Paris

Seuls les jeux avec Mise en argent sont autorisés.

Concours

Les jeux sans Mise sont les seuls autorisés.

Tout ce qui est nécessaire ou utile pour permettre au Joueur de participer à des Jeux de Hasard, des Paris et/ou des Concours, et/ou toute autre offre, et en général tout ce qui est nécessaire ou utile pour le fonctionnement de NAPOLEONSPORTS.

Art. 4 - Généralités

L'accès à et l'utilisation de NAPOLEONSPORTS sont soumis aux présentes conditions générales d'utilisation (ci-après "Conditions"). En acceptant explicitement les Conditions lors de la création d'un Compte Joueur, ainsi qu'en se connectant avec le Compte Joueur dans le cas où de nouvelles Conditions sont créées, et donc avant de participer à tout Jeu de Hasard, Pari ou Concours, chaque Joueur accepte explicitement, sans condition et irrévocablement d'être lié par les présentes Conditions, ainsi que ses successeurs légaux, à l'exclusion de tout autre document. Ces Conditions comprennent en outre : [les Règles des paris et des jeux de hasard ; et les règlements de jeu spécifiques aux jeux ou Paris individuels offerts sur NAPOLEONSPORTS](#)

ou les règles applicables à toute autre offre sur NAPOLEONSPORTS qui en font partie intégrante et que chaque Joueur accepte expressément en jouant à un tel jeu, Pari ou toute autre offre, ainsi que les règlements applicables aux Concours, que le Joueur peut consulter avant de participer à un Jeu, un pari ou toute autre offre ou Concours.

La Société se réserve le droit de modifier les présentes Conditions, telles que décrites ci-dessus, l'accès à et le contenu de NAPOLEONSPORTS, ainsi que le Règlement des Paris et le(s) Règlement(s) des Jeux ou les règles applicables à toute offre sur NAPOLEONSPORTS à tout moment et de toute manière, sans qu'aucune notification préalable ne soit requise. En cas de modification des présentes Conditions, à l'exception (i) des Règlements de Jeu liés à des jeux individuels, (ii) des règles applicables à toute autre offre sur NAPOLEONSPORTS ou (iii) des règlements applicables aux Concours, les Joueurs en seront informés lors de leur prochaine connexion à NAPOLEONSPORTS. Une telle modification doit être expressément acceptée par tout Joueur souhaitant continuer à utiliser les services sur NAPOLEONSPORTS.

Le fait que la Société ne se prévale pas, à un moment donné, d'une disposition des présentes Conditions ne peut en aucun cas être interprété comme une renonciation à tout droit ou à toute disposition.

Si la Société autorise un Joueur individuel, à titre exceptionnel et personnel, à déroger aux présentes Conditions, cela ne pourra jamais être considéré comme un droit acquis pour le Joueur concerné.

Art. 5 - Inscription

L'inscription sur NAPOLEONSPORTS n'est autorisée qu'aux personnes physiques ayant la capacité juridique et la volonté, et âgées d'au moins 21 ans. Chaque personne physique a droit à un maximum d'un Compte Joueur sur NAPOLEONSPORTS.

Les Joueurs ayant un Compte Joueur avant le 1er septembre 2024, mais qui n'auront pas atteint l'âge de 21 ans à cette date, conserveront leur Compte Joueur mais ne pourront pas placer de Paris jusqu'à ce qu'ils atteignent l'âge de 21 ans. Ils pourront néanmoins participer à des Concours et des Jeux de Hasard ou toute autre offre ne constituant pas un Pari, mais l'attribution d'un prix, sous quelque forme que ce soit, leur est exclue. Autrement dit, ils ne seront pas éligibles à toute forme de distribution de prix dans le cas où ils seraient déclarés gagnants du Concours.

Si la Société a des raisons de soupçonner ou constate qu'une personne physique a, directement ou indirectement, le contrôle de plusieurs Comptes Joueurs, qu'il y ait ou non une mauvaise foi de la part du Joueur, la Société se réserve expressément le droit de bloquer tout Compte Joueur dont les informations ne correspondent pas aux données d'identification réelles de la personne physique, ainsi que de bloquer les fonds qui y sont présents, sans que le Joueur ne puisse faire valoir aucun droit. La Société se réserve également tous les droits de prendre des mesures juridiques supplémentaires, y compris le dépôt d'une

plainte pénale.

Le Compte Joueur est strictement personnel, ne peut en aucun cas être transféré à un tiers et ne peut être utilisé par un tiers. Chaque Joueur est responsable de la saisie véridique, complète, exacte et correcte de ses données, ainsi que de leur mise à jour. La Société se réserve le droit de vérifier à tout moment et de toute manière l'exactitude des données.

Pour une inscription valide, la procédure décrite ci-après doit être suivie. Le Visiteur est tenu de saisir les informations suivantes : numéro de registre national (ou équivalent), nom et prénom (tels qu'indiqués sur la carte d'identité), sexe, date de naissance, lieu de naissance, adresse, code postal, lieu de résidence, nationalité, numéro de téléphone, adresse e-mail, nom d'utilisateur, profession et mot de passe.

Le numéro de téléphone peut, sous réserve du respect d'une procédure de vérification, être modifié à tout moment par le Joueur. Toutes les autres données ne peuvent être modifiées qu'avec l'intervention expresse du service client de la Société, dans la mesure où elles correspondent aux documents d'identification pertinents. La Société se réserve le droit d'interdire unilatéralement l'utilisation d'un nom d'utilisateur ou d'un mot de passe jugé inapproprié ou contraire à l'ordre public ou aux bonnes mœurs.

En cas de perte, de vol ou d'oubli du Compte Joueur et/ou des données associées ou de toute autre information pertinente propre au Joueur, celui-ci doit immédiatement contacter le Service Client. Après vérification de l'identité, la Société prendra toutes les mesures nécessaires pour permettre au Joueur de retrouver l'accès à son Compte Joueur et/ou à toutes les autres informations pertinentes.

Chaque Joueur confirme qu'il ne fera en aucun cas usage de la possibilité d'ouvrir un Compte Joueur dans le but d'abuser des Jeux de Hasard, Paris, Concours, promotions, récompenses, boosts ou toute autre offre ou service disponible sur NAPOLEONSPORTS. Si la Société constate ou a des raisons de soupçonner un quelconque abus, elle se réserve le droit de rendre les Jeux de Hasard, Paris, Concours, promotions, récompenses, boosts et toute autre offre ou service disponible sur NAPOLEONSPORTS indisponibles pour ce Joueur, ainsi que de bloquer, révoquer ou fermer le Compte Joueur créé ou utilisé à cette fin, y compris les Comptes Joueurs associés, de bloquer ou d'arrêter les transactions concernées et de retenir les éventuels fonds sans que le Joueur ne puisse faire valoir aucun droit. La Société se réserve en outre le droit d'exercer ou de faire valoir tous les autres droits (juridiques) que le droit applicable lui confère pour protéger ses intérêts.

Art. 6 - Accès

Chaque Joueur est responsable de la gestion de son Compte Joueur et de la confidentialité de toutes les données saisies par le Joueur, y compris, mais sans s'y limiter, le nom d'utilisateur et le mot de passe. La Société ne peut en aucun cas et d'aucune manière être tenue responsable de l'utilisation ou de l'abus par un tiers, avec ou sans la coopération ou la connaissance du Joueur, du Compte Joueur du Joueur et/ou des données transmises par le Joueur à la Société ou mises à disposition sur NAPOLEONSPORTS.

Si le Joueur a connaissance du fait qu'une autre personne utilise ses informations de connexion ou accède de manière non autorisée à NAPOLEONSPORTS, ou s'il a connaissance de tout autre abus par un tiers, il doit en informer immédiatement la Société par e-mail à l'adresse suivante : support@napoleongames.be. Le Joueur est pleinement et seul responsable de toute activité sur et avec son Compte Joueur. La Société n'est pas responsable des pertes ou des dommages que le Joueur pourrait subir en raison de l'utilisation non autorisée de son Compte Joueur par lui-même, par des tiers ou autrement, qu'il en soit ou non conscient.

La Société se réserve unilatéralement le droit de refuser l'accès à NAPOLEONSPORTS à tout Joueur qui ne respecte pas les présentes Conditions et/ou le droit applicable, sans préjudice de tout autre recours que lui offre le droit applicable.

En cas de litige, le Joueur accepte que les informations d'enregistrement et de connexion ou toute autre donnée fournie par lui/elle et enregistrée sur NAPOLEONSPORTS aient la seule force probante entre les parties.

Il est également interdit aux Visiteurs et/ou Joueurs de perturber, d'empêcher ou de gêner l'accès à

NAPOLEONSPORTS de quelque manière que ce soit ou de tenter de le faire par tout moyen.

Art. 7 - Participation, Mise et Gain

Généralités

Si le Joueur a droit à une "offre de bienvenue", il ne peut en bénéficier qu'une seule fois. Cela signifie que le Joueur ne peut bénéficier d'une telle offre qu'une seule fois sur NAPOLEONSPORTS. Cela signifie également que si le Joueur a pu bénéficier d'une offre de bienvenue sur NAPOLEONSPORTS, il/elle ne pourra plus en bénéficier sur NAPOLEONCASINO ni sur NAPOLEONDICE.

Le Visiteur et/ou le Joueur s'engage à ne pas adopter de comportement susceptible de nuire (y compris, sans être exhaustif, tout type de dommage financier, technique, opérationnel ou juridique) à la Société, à sa réputation, à NAPOLEONSPORTS, à son logiciel, à ses Jeux de Hasard, à ses Paris, à ses Concours et autres jeux, produits et services, ni à tout autre Visiteur/Joueur ou à nuire au bon fonctionnement de NAPOLEONSPORTS, de son logiciel, de ses Jeux de Hasard et Paris, Concours, jeux et autres produits et services, ainsi qu'à tout ce qui y est lié, y compris la Société. Les Visiteurs/Joueurs s'engagent à s'abstenir de toute forme de manipulation, de comportement, d'acte ou de communication au sens le plus large du terme qui mettrait en danger, empêcherait, affecterait négativement ou causerait tout dommage à d'autres Visiteurs/joueurs, à leur expérience de jeu et à leur relation avec la Société et NAPOLEONSPORTS.

Il est strictement interdit de modifier ou d'influencer le fonctionnement des Jeux de Hasard, Paris et Concours offerts ou d'essayer de le faire par tout moyen, y compris de modifier les résultats, l'impartialité ou tout autre élément déterminant d'un Jeu de Hasard, d'un Pari ou d'un Concours.

Il est également interdit d'entraver, de falsifier, d'interrompre, de détruire ou de limiter le fonctionnement normal ou les fonctions de NAPOLEONSPORTS, de son logiciel ou de ses Jeux de Hasard et Paris, Concours ou autres produits ou services par l'utilisation de virus informatiques ou de tout autre code ou logiciel ou de toute autre méthode ou technique, ni de réutiliser ou de réintroduire le contenu modifié.

Si la Société a des raisons de croire que le Visiteur/Joueur a accompli les actes susmentionnés, elle se réserve le droit de résilier ou de bloquer immédiatement le Compte Joueur, de ne pas rembourser le montant crédité sur le Compte du Joueur et d'interdire au Visiteur l'accès à tous les autres sites internet, services et logiciels proposés par NAPOLEONSPORTS ou la Société, le tout sans aucun recours de quelque nature que ce soit. La Société se réserve également le droit d'exercer ou de faire valoir tous les autres droits (juridiques) que lui confère le droit applicable pour protéger ses intérêts.

Jeux de Hasard

La participation aux Jeux de Hasard proposés est autorisée aux Joueurs âgés de 21 ans ou plus.

La participation à un Jeu de Hasard se fait en remplissant les conditions de participation pertinentes dans le Règlement du Jeu. Les Gains possibles sont consultables dans le Règlement du Jeu.

À la fin d'un Tour de jeu, le Joueur est immédiatement informé du résultat et le Gain éventuel est immédiatement crédité sur son Compte du Joueur.

Si un Tour de jeu est interrompu avant la fin du Tour de jeu par l'action du Joueur, le Joueur perd la possibilité de Gain.

Si un Tour de jeu est interrompu avant la fin du Tour de jeu en raison d'un problème technique de quelque nature que ce soit, le Joueur est invité à contacter immédiatement le Service Client. Après analyse du déroulement du jeu et du problème technique, un rapport technique sera établi par la Société ou le tiers compétent, en tenant compte du Règlement du Jeu, des présentes Conditions ou des conditions pertinentes applicables dans ce cas. Le rapport technique du déroulement de ce Tour de jeu servira de seule preuve pour le calcul du Gain ou de la perte et ne pourra être contesté.

Si le déroulement d'un ou plusieurs Tours de jeu n'est pas conforme ou n'a pas été conforme au Règlement du Jeu, aux conditions pertinentes propres au Jeu de Hasard concerné ou aux présentes Conditions pour quelque raison que ce soit, NAPOLEONSPORTS se réserve le droit de corriger le résultat de ces Tours de jeu selon le déroulement normal du jeu. Les éventuels Gains ou pertes du Joueur pendant ces Tours de jeu déviants peuvent également être corrigés par la Société sans notification préalable au Joueur concerné. Le rapport technique, établi par la Société après analyse d'un ou plusieurs Tours de jeu qui ne se sont pas

déroulés conformément au Règlement du Jeu, aux conditions pertinentes propres au Jeu de Hasard concerné ou aux présentes Conditions pour quelque raison que ce soit, du déroulement de ces Tours de jeu déviants, servira de seule preuve pour le calcul du Gain (corrigé) ou de la perte et ne pourra être contesté. La Société se réserve le droit de récupérer les fonds qui ont été attribués à tort au Joueur sur la base du rapport technique susmentionné et que ce dernier a retirés de son Compte du Joueur.

Le déroulement d'un Tour de jeu passé ne peut être utilisé par le Joueur comme référence pour les Gains ou les pertes lors de futurs Tours de jeu.

Paris

La participation aux Paris proposés est autorisée aux Joueurs Cash âgés de 21 ans ou plus.

La participation à un Paris fait par la Mise d'un montant déterminé, librement choisi par le Joueur Cash. La Mise de chaque Pari est immédiatement débitée du Compte du Joueur. Si le Compte du Joueur Cash est insuffisant pour la Mise choisie, le Joueur Cash ne peut pas participer à un nouveau Pari avec cette Mise. Le Gain potentiel est déterminé par la Mise et la cote offerte, et est immédiatement consultable. À la fin du Pari, le Joueur Cash est immédiatement informé du résultat et le Gain éventuel est immédiatement crédité sur son Compte du Joueur.

S'il s'avère qu'un résultat erroné et/ou un Gain éventuel erroné a été communiqué au Joueur, la Société se réserve le droit de le corriger sans notification préalable.

La Société se réserve le droit de limiter le montant de la Mise individuelle ou collective par Pari et/ou par jour et/ou par mois.

Art. 8 - Gestion du Compte Joueur

Chaque Joueur dispose d'un Compte Joueur sur NAPOLEONSPORTS, créé lors de son inscription. Les sommes déposées sur le Compte du Joueur ne peuvent être utilisées que pour participer à des Paris sur NAPOLEONSPORTS. Conformément à ces Conditions et aux dispositions légales, le Joueur Cash peut à tout moment retirer des fonds de son Compte du Joueur par virement vers le compte bancaire du Joueur.

La Société gère via NAPOLEONSPORTS les Gains et les pertes sur le Compte du Joueur Cash. Ce dernier mandate expressément la Société à cet effet. Au début de chaque Pari, le Compte du Joueur Cash sur NAPOLEONSPORTS est immédiatement débité du montant de la Mise. Après chaque Tour de jeu, le Compte du Joueur Cash est, le cas échéant, immédiatement crédité du Gain du Joueur Cash.

La Société se réserve le droit de bloquer temporairement ou définitivement, en tout ou en partie, un Compte Joueur à tout moment, sans notification préalable au Joueur, afin de vérifier l'exactitude de toute information fournie, d'enquêter sur la fraude et de la prévenir, ou de mener une enquête sur les Paris, et plus généralement à la suite de toute enquête sur la conformité à la législation applicable, aux présentes Conditions, aux Règlements des Jeux ou à toute autre condition applicable.

La Société a toujours le droit de bloquer immédiatement le compte (même au cours d'un Pari) en cas de non-respect ou de suspicion de non-respect de la législation applicable, des présentes Conditions, des Règlements des Jeux ou de toute autre condition applicable. Dans ce cas, la Société a droit aux sommes présentes sur le Compte du Joueur Cash pour récupérer les éventuels frais administratifs et les éventuelles indemnités dues par le Joueur.

La législation belge sur les jeux de hasard stipule qu'une limite de dépôt maximale de 200 € par semaine glissante (une période de 7 jours consécutifs) doit être fixée sur le Compte Joueur ("Limite de Dépôt"). Cette législation permet au Joueur Cash d'augmenter la Limite de Dépôt hebdomadaire prévue à condition qu'il ne soit pas connu comme mauvais payeur auprès de la Centrale des crédits aux particuliers de la Banque Nationale de Belgique ("BNB").

Chaque Joueur Cash peut à tout moment demander une augmentation de sa Limite de Dépôt hebdomadaire. Cette demande d'augmentation prendra effet après un délai de réflexion de 72 heures (i.e. période de réflexion) et à condition que le Joueur Cash ne soit pas connu comme mauvais payeur auprès de la Centrale des crédits aux particuliers de la BNB à ce moment-là.

La Société se réserve le droit d'imposer des restrictions supplémentaires à la suite d'une demande d'augmentation de la Limite de Dépôt susmentionnée. Ces restrictions supplémentaires seront

communiquées au Joueur Cash au moment de sa demande d'augmentation de la Limite de Dépôt.

Une demande de diminution de la limite de dépôt prendra effet immédiatement. Les paiements du Compte du Joueur se font exclusivement par virement. La Société ne transfère les montants que vers le compte bancaire européen que le Joueur Cash a fourni lors de son inscription ou lors de la demande de paiement, et dont le Joueur garantit qu'il en est le titulaire. La Société ne vérifie pas systématiquement le compte bancaire, sauf sur une base ad hoc en cas de soupçons sérieux de violation de la législation applicable, des présentes Conditions, des Règlements des Jeux ou de toute autre condition applicable. Le virement est effectué au plus tard 5 jours ouvrables après la demande du Joueur Cash. La Société fixera toujours un montant minimum pour les paiements, sauf en cas de fermeture d'un Compte Joueur sur NAPOLEONSPORTS. Si un Joueur Cash souhaite retirer les fonds qu'il a déposés sur son Compte Joueur sans les avoir d'abord misés sur un Pari, la Société se réserve le droit de refuser cette demande, notamment en raison de possibles abus de blanchiment d'argent, tant que l'intégralité (100%) des fonds n'a pas été mise.

La Société est autorisée à effectuer des contrôles de sécurité ou tout autre contrôle avant de procéder à un virement. Dans ce cas, le Joueur doit confirmer par écrit sa demande de paiement à la demande de NAPOLEONSPORTS, avec preuve de ses coordonnées bancaires et une copie (recto/verso) de sa carte d'identité et, si la Société le juge nécessaire, un justificatif de domicile officiel, délivré par la ville ou la commune où le Joueur a sa résidence officielle. Si ces informations ne correspondent pas aux données fournies à la Société, le paiement ne pourra être effectué.

En cas de suspicion de fraude identitaire ou bancaire ou de suspicion que le Joueur n'a pas respecté la législation applicable, les présentes Conditions, les Règlements des Jeux ou toute autre condition applicable, la Société se réserve le droit de bloquer ou de clôturer un Compte Joueur et/ou de ne pas procéder au paiement et de prendre toutes les mesures juridiques qu'elle juge nécessaires. Si le Joueur ne peut fournir une copie valide de sa carte d'identité et, si demandé par la Société, un justificatif de domicile officiel délivré par la ville/commune dont les informations (nom, prénom, date de naissance, nom de rue, numéro de maison, code postal, commune/ville) correspondent intégralement aux informations enregistrées sur le Compte Joueur, ni aucun autre document requis, la Société aura le droit de bloquer le Compte Joueur et de ne pas procéder au paiement. Les fonds pour lesquels le Joueur a expressément demandé le paiement deviendront irrévocablement et sans possibilité d'opposition propriété de la Société après un délai de 3 mois à compter de la demande de paiement, avec perte de tous droits pour le Joueur et ses ayants droit, auquel chaque Visiteur déclare expressément son accord, si le Joueur concerné ne fournit pas dans ce délai de 3 mois une copie valide de sa carte d'identité et, si demandé par la Société, un justificatif de domicile officiel délivré par la ville/commune dont les informations (nom, prénom, date de naissance, nom de rue, numéro de maison, code postal, commune/ville) correspondent intégralement aux informations enregistrées sur le Compte Joueur ni aucun autre document requis.

La Société se réserve le droit de clôturer le Compte Joueur d'un Joueur, sans justification et à sa discrétion, s'il n'y a eu aucune activité sur son Compte Joueur pendant 12 mois. Le Joueur sera informé en temps voulu par la Société par e-mail à l'adresse e-mail fournie que son Compte Joueur sera clôturé pour inactivité. Les fonds présents sur le Compte du Joueur au moment où au moins 12 mois se sont écoulés depuis la dernière connexion valide du Joueur sur le Compte Joueur deviendront irrévocablement et sans possibilité d'opposition, après un délai de 7 jours à

compter de la notification, propriété de la Société, avec perte de tous droits pour le Joueur et ses ayants droit, auquel chaque Joueur déclare expressément son accord. La Société se réserve le droit de facturer au Joueur Cash les frais de dépôt d'argent sur son Compte Joueur chez NAPOLEONSPORTS.

Certains prestataires de services de la Société sont en mesure de limiter les virements vers le Compte Joueur d'un Joueur Cash. Les paiements par carte de crédit ne sont pas autorisés.

La Société se réserve le droit de communiquer avec le Joueur de toute manière, notamment en ce qui concerne les communications à caractère informatif, les communications dans le cadre d'une procédure administrative ou de traitement des plaintes ou la gestion du Compte Joueur.

Art. 9 - Service Client

Le Visiteur/Joueur peut contacter le service client en cas de problèmes, remarques ou plaintes via différents canaux :

- Téléphone au numéro (+32) 078 077 013 (entre 09h00 et 01h00)
- Chat (entre 09h00 et 01h00) ou chatbot (24h/7j)
- Formulaire de contact sur le site web
- E-mail à l'adresse support@napoleongames.be

Le Service Client analysera la demande, la remarque ou la plainte du Visiteur et s'efforcera d'aider le Visiteur/Joueur dans les meilleurs délais.

Si aucune solution immédiate n'est possible, le Service Client transmettra les informations au service compétent pour un traitement ultérieur.

Le Service Client contactera le Visiteur/Joueur dès que le service compétent aura terminé son enquête ou si des informations supplémentaires sont requises.

Le Service Client n'est en aucun cas responsable de l'exactitude des informations fournies et la Société ne peut en aucun cas être tenue responsable des informations fournies.

Art. 10 - Exclusion

Time-out :

Si le Joueur ressent le besoin d'une période sans Paris, il/elle peut mettre en pause son Compte Joueur sur NAPOLEONSPORTS pour une période allant de 24 heures à 6 mois, ou indéfiniment.

Auto-exclusion :

Si le Joueur souhaite se protéger, il/elle peut choisir l'option d'auto-exclusion. Avec cette option, il n'est pas possible de rouvrir le Compte Joueur avant la fin de la période définie.

En cas d'auto-exclusion, le Compte Joueur ne peut plus être utilisé pour aucune forme de Paris. Il n'est plus possible de se connecter ou de demander la levée anticipée de l'auto-exclusion.

Fermeture du Compte Joueur :

Si le Joueur souhaite fermer son Compte Joueur, cette fonction doit être utilisée.

Après confirmation de la fermeture du Compte Joueur, le Joueur est automatiquement déconnecté et ne peut plus effectuer aucune des activités suivantes :

Connexion avec le Compte Joueur

Jouer à des Paris

Déposer ou retirer de l'argent du Compte Joueur

Comment rouvrir le Compte Joueur ?

Le Joueur a toujours la possibilité de rouvrir son Compte Joueur. Pour ce faire, le Joueur doit suivre les étapes ci-dessous :

1. Saisir le nom d'utilisateur/e-mail et le mot de passe
2. Dans la fenêtre pop-up, le Joueur a la possibilité de rouvrir son Compte Joueur. Sélectionnez cette option
3. Si le Joueur choisit de rouvrir son Compte Joueur, il/elle devra pour des raisons de sécurité saisir à nouveau son nom d'utilisateur/e-mail et son mot de passe
4. Le Joueur peut alors recommencer à jouer

Pour tout ce qui précède, voir : <https://napoleonsports.be/fr-be/profile/responsible-gaming>

****Radiation de la Commission des Jeux de Hasard (KSC)****

La Commission des Jeux de Hasard est un organisme indépendant avec ses propres procédures. La Société ne peut être tenue responsable du fonctionnement de ces procédures.

Le Joueur peut se désinscrire à tout moment auprès de la Commission des Jeux de Hasard belge. Le Joueur n'a alors plus accès aux jeux de hasard. La procédure de désinscription volontaire est décrite sur <https://www.gamingcommission.be/fr/protection-des-joueurs/interdiction-dacces/demande-volontaire>.

Les joueurs avec une interdiction d'accès ne peuvent pas participer aux Paris proposés sur NAPOLEONSPORTS.

Les joueurs peuvent annuler leur interdiction d'accès en suivant la procédure prévue par la Commission des Jeux de Hasard belge. Après un délai d'attente de 3 mois à compter du jour où la Commission des Jeux de Hasard belge a reçu la demande, le Joueur retrouve l'accès aux jeux de hasard.

Art. 11 - Propriété intellectuelle

NAPOLEONSPORTS et le nom de domaine associé et tous les droits y afférents sont la propriété exclusive de la Société ou de ses partenaires. Ces éléments constituent des créations protégées par des droits de propriété intellectuelle. Les marques, logos, graphismes, photos, animations, vidéos, textes et autres signes distinctifs sur NAPOLEONSPORTS sont la propriété intellectuelle de la Société ou de ses partenaires. Toute reproduction, utilisation ou représentation de ceux-ci sans l'autorisation préalable et écrite de la Société ou de ses partenaires est interdite sous peine de poursuites judiciaires.

La création d'un lien hypertexte vers la page d'accueil de NAPOLEONSPORTS, à l'exclusion de toute autre adresse, est autorisée à condition que ce lien ne porte pas préjudice à NAPOLEONSPORTS et sauf indication contraire de NAPOLEONSPORTS. Tout lien hypertexte vers une page interne de NAPOLEONSPORTS est interdit, sauf autorisation préalable et écrite de la Société ou de ses partenaires.

Art. 12 - Réseaux sociaux

La Société utilise, dans le cadre légal autorisé, les réseaux sociaux, y compris, mais sans s'y limiter :

- Facebook : <https://www.facebook.com/Napoleongames>
- Instagram : <https://www.instagram.com/napoleonsportscasino>
- Twitter : <https://twitter.com/napoleongames>
- YouTube : <https://www.youtube.com/channel/UCwlyhFJvIWUojFF2KWXKFYQ>

Tous les messages diffusés via les canaux de médias sociaux sont purement informatifs et ne peuvent en aucun cas être considérés comme contraignants envers NAPOLEONSPORTS.

La Société ne peut être tenue responsable de tous les messages apparaissant sur les canaux de médias sociaux.

Chaque personne s'engage, dans la mesure où le cadre légal permet toute expression, à respecter les règles de base de bonne conduite, de courtoisie et de politesse lors de l'utilisation des médias sociaux au sens large et doit notamment :

- Rester courtois et aimable,
- Éviter les attaques personnelles.

Il est expressément interdit aux Visiteurs de diffuser, de propager ou de contribuer à la diffusion de messages haineux, racistes, antisémites, xénophobes, homophobes, diffamatoires ou portant atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs ou, plus généralement, de messages dénigrants ou insultants, quel que soit le support, liés à NAPOLEONSPORTS, à la Société ou à ses Visiteurs/Joueurs.

Sont également interdits sur les réseaux sociaux les messages contraires à l'esprit de NAPOLEONSPORTS ou de la Société, tels que, sans s'y limiter, les messages contenant une prise de position ou une opinion politique ou religieuse, les messages non sollicités, excessifs ou inappropriés, les messages trompant d'autres Visiteurs/Joueurs sur les règles du jeu ou usurpant l'identité d'autres personnes, en particulier en se faisant passer pour un employé, un collaborateur ou un partenaire de la Société.

En outre, il est interdit au Visiteur/Joueur de se faire passer pour un autre Visiteur/Joueur ou de communiquer sous un faux nom, une fausse identité ou un faux pseudonyme, ou de mentir sur son âge.

NAPOLEONSPORTS se réserve le droit de supprimer les messages sur ses propres canaux de médias sociaux qui sont en contradiction avec ces dispositions ou avec la législation en vigueur.

La Société ne peut en aucun cas être tenue responsable du contenu, notamment de l'illégalité du contenu, par rapport à la législation en vigueur, de toute perte ou dommage résultant de l'utilisation du contenu publié et diffusé via les réseaux sociaux. Dans le cas où la responsabilité de la Société serait engagée en raison d'une violation par le Visiteur/Joueur de ses obligations en vertu des présentes Conditions ou des dispositions légales et réglementaires, la Société se réserve le droit de poursuivre le Visiteur/joueur.

Art. 13 - Responsabilité

Les informations sur NAPOLEONSPORTS sont régulièrement mises à jour et vérifiées. Cependant, la Société ne peut être tenue responsable de l'utilisation illégale que les Visiteurs/joueurs font directement ou indirectement de ces informations, de NAPOLEONSPORTS ou de tout autre acte illégal en méconnaissance de la législation applicable, des présentes Conditions, des Règlements des Jeux ou de toute autre condition applicable. La Société décline toute responsabilité à cet égard et n'offre aucune garantie concernant les services offerts via NAPOLEONSPORTS. La Société ne peut non plus garantir la disponibilité permanente, sans erreur ni interruption, de toutes les fonctions de NAPOLEONSPORTS, ni la correction immédiate des erreurs, ni l'absence totale de virus ou d'autres éléments nuisibles sur NAPOLEONSPORTS et sur l'infrastructure sur laquelle les services sont proposés. Des limitations temporaires peuvent survenir en raison de problèmes techniques tels que l'interruption des télécommunications, des erreurs de programme ou des problèmes matériels, etc. La Société ne peut être tenue responsable des pertes ou dommages (directs, indirects, mobiliers ou immobiliers) résultant de ces limitations temporaires, ni en relation avec l'utilisation de NAPOLEONSPORTS ou l'incapacité à utiliser les services de NAPOLEONSPORTS. Les Visiteurs/Joueurs sont eux-mêmes responsables du bon fonctionnement et des mises à jour de leur matériel, de leur logiciel et de leur accès à internet.

La Société se réserve le droit de modifier, suspendre ou mettre fin à tout ou partie des Jeux de Hasard, y compris le Règlement des Jeux ou d'autres conditions associées, des Paris, des Concours ou d'autres services offerts sur NAPOLEONSPORTS, à tout moment et sans préavis, de limiter ou de modifier les Mises, ou de prendre toute autre mesure ou de modifier les cotes. Le cas échéant, la Société ne peut être tenue responsable, et les Joueurs ne peuvent en aucun cas prétendre à une indemnisation.

NAPOLEONSPORTS peut contenir des liens vers des sites web qui ne sont pas la propriété de NAPOLEONSPORTS ou de la Société. Cette dernière ne peut être tenue responsable du contenu de ces sites web, ni des conséquences de l'accès à et/ou de l'utilisation de ces sites web.

La Société ne peut en aucun cas être tenue de payer une indemnisation en cas de faillite de la ou des banques ou d'autres parties avec lesquelles la Société collabore pour l'exploitation de NAPOLEONSPORTS. Chaque Visiteur/Joueur accepte expressément les décisions que la Société juge nécessaires pour parvenir à un règlement équitable.

Sans préjudice de toute autre disposition des présentes Conditions et dans la mesure du possible en vertu du droit applicable, la Société ne pourra jamais être tenue responsable de tout dommage indirect, accessoire ou autre forme de dommage consécutif envers le Visiteur/Joueur.

Dans la mesure nécessaire et sans préjudice de toute autre disposition des présentes Conditions, la Société se réserve tous les droits, y compris le droit à une indemnisation et le dépôt d'une plainte pénale, si elle soupçonne ou sait qu'un Visiteur/Joueur ne respecte pas la législation applicable, les présentes Conditions, les Règlements des Jeux ou toute autre condition applicable, ou en général cause un préjudice à la Société.

Pour plus de clarté et dans les limites de la loi, le Visiteur/Joueur accepte que tout recours en dommages causés par une violation contractuelle par un auxiliaire de la Société (y compris le personnel, les employés, les administrateurs, les dirigeants, les agents, les représentants, les consultants, les fournisseurs, les (sous-)traitants, les successeurs et ayants droit de la Société) (i) ne peut être exercé que sur la base d'une action

contractuelle contre la Société conformément aux dispositions de responsabilité des présentes Conditions Générales ; (ii) ne confère pas au Visiteur/Joueur le droit d'intenter une action extracontractuelle contre la Société ; et (iii) ne confère pas au Visiteur/Joueur le droit d'intenter une action extracontractuelle contre un auxiliaire de la Société, même lorsque l'acte ou l'omission qui a causé le dommage constitue également un délit.

Pour plus de clarté et dans les limites de la loi, le Visiteur/Joueur accepte que la Société ne puisse être tenue responsable en cas de délit.

Art. 14 - Nullité des clauses

La nullité, la caducité ou l'inexécutabilité de tout ou partie des présentes Conditions Générales n'entraîne jamais la nullité des présentes Conditions Générales dans leur ensemble. La clause totalement ou partiellement nulle, caduque ou inexécutable est réputée non écrite. La Société s'engage à remplacer cette clause par une autre clause remplissant la même fonction, dans la mesure du possible. En cas de litige, la Société et le Visiteur/Joueur interpréteront et appliqueront la clause totalement ou partiellement nulle, caduque ou inexécutable d'une manière aussi proche que possible de cette clause en tenant compte de l'intention de cette clause.

Art. 15 - Aucune renonciation

Le fait de ne pas revendiquer un droit ou de ne pas appliquer une sanction par la Société, ou de ne pas le faire en temps voulu, ne constitue en aucun cas une renonciation à ce droit. La Société aura toujours le droit d'exercer ses droits en vertu du présent accord.

Art. 16 - Droit applicable et juridictions compétentes

Tout litige, de nature contractuelle ou extracontractuelle, concernant les Conditions, NAPOLEONSPORTS, son utilisation ou autres, est exclusivement régi par le droit belge. Si les parties concernées ne parviennent pas à un règlement à l'amiable, le litige sera soumis aux tribunaux où la Société a son siège social, qui sont seuls compétents.

En cas de traduction des présentes Conditions dans une autre langue, la version néerlandaise prévaut en cas de conflit entre la traduction et la version néerlandaise.

Ce qui suit ne fait pas partie de nos Conditions Générales, mais vise à vous informer de l'utilisation de vos données personnelles par la Société :

- Politique de confidentialité
- Politique de cookies

RÈGLEMENTATION DES PARIS

Napoleon Games NV est une société anonyme de droit belge, dont le siège social est situé Steenweg op Gent 505, 1080 Molenbeek, inscrite à la Banque-Carrefour des Entreprises sous le numéro 0424.851.684. Napoleon Games SA est titulaire d'une licence B de droit belge pour l'exploitation de jeux de hasard hors ligne dans un établissement de jeux de classe II et d'une licence supplémentaire B+ de droit belge pour l'exploitation de jeux de hasard via des outils de la société de l'information.

Ci-après dénommée **Napoleon Games NV**.

Napoleon Games Sports est une société anonyme de droit belge, dont le siège social est situé Steenweg op Gent 505, 1080 Molenbeek, inscrite à la Banque-Carrefour des Entreprises sous le numéro 0880.462.268. Napoleon Games Sports SA est titulaire d'une licence F1 de droit belge pour l'exploitation de paris dans un établissement de jeux de classe IV et d'une licence supplémentaire F1+ de droit belge pour l'exploitation de paris via des outils de la société de l'information.

Ci-après dénommée **Napoleon Games NV**.

E.C.K. est une société anonyme de droit belge, dont le siège social est situé à 8300 Knokke-Heist, Zeedijk-Albertstrand 509, inscrite à la Banque-Carrefour des Entreprises sous le numéro 0406.949.939. E.C.K. SA est titulaire d'une licence A de droit belge pour l'exploitation de jeux de hasard hors ligne dans un établissement de jeux de classe I et d'une licence supplémentaire A+ de droit belge pour l'exploitation de jeux de hasard (de casino) via des outils de la société de l'information.

1 DÉFINITIONS

Pour les besoins du présent RÈGLEMENT DES JEUX, la terminologie en majuscules est définie comme suit :

TICKET DE PARI - représente une partie du contrat entre l'OPÉRATEUR et le JOUEUR (ci-après dénommé "ticket/ticket de pari"), émis sur la plateforme de jeu de l'OPÉRATEUR. Un TICKET DE PARI peut contenir un ou plusieurs paris.

BONUS - l'avantage qui peut être obtenu en plus par le JOUEUR, sans frais ni taxes supplémentaires, selon les RÈGLES DE PARI DE L'OPÉRATEUR, pendant une certaine période et/ou pour certains événements.

GAINS - le montant d'argent, de biens ou de services fournis par l'OPÉRATEUR à tout JOUEUR sur la base d'un ou plusieurs TICKETS DE PARI gagnant déclaré, conformément aux RÈGLES DE PARI. Remarque : LES GAINS D'UN SEUL TICKET sont calculés en multipliant les cotes de tous les événements (cotes finales) par la MISE DU PARI et en ajoutant le BONUS potentiel (le cas échéant). Le GAGNANT d'un ticket SYSTÈME est calculé en calculant toutes les versions gagnantes et en les additionnant. En tenant compte de ce calcul, la conclusion est que tout match qui reçoit une cote de 1.00 n'influence pas le statut du TICKET pour qu'il soit gagnant ou perdant. Si un match reçoit une cote de cote 1.00, le JOUEUR ne perd pas le TICKET mais seul le GAIN diminue (et éventuellement le niveau du bonus, le cas échéant).

COTE - représente un nombre attribué par l'OPÉRATEUR à une PRÉDICTION DE PARI. Remarque : Les cotes des événements fixées par l'OPÉRATEUR peuvent varier dans le temps, jusqu'au début de l'événement, mais la

COTE acceptée par le JOUEUR et affichée sur le TICKET DE PARI reste valable quels que soient les changements futurs, sauf dans les situations prévues par le Règlement.

ERREUR – une erreur évidente sur le TICKET DE PARI / dans l'OFFRE. Remarque : En cas d'ERREUR D'AFFICHAGE, d'ERREURS DE TICKET ou de données INCORRECTES saisies dans le système, l'OPÉRATEUR a le droit de considérer les paris comme des PARIS NULS/INVALIDES ou de les régler en utilisant les bonnes données, même si les ERREURS sont découvertes après l'événement.

JEU/PARI - activité qui consiste à miser sur le résultat aléatoire/incertain d'un événement futur, afin de gagner. LE JOUEUR place un PARI (en payant les frais de jeu) sur le résultat (futur) d'un ou plusieurs événements de l'OFFRE DE L'OPÉRATEUR et en fonction du résultat de cet/ces événement(s), il est possible de GAGNER une somme d'argent selon la valeur de la mise payée par le JOUEUR, si toutes les RÈGLES ET RÉGLEMENTATIONS DE JEU sont respectées.

MISE – montant d'argent que le JOUEUR place/paye pour le résultat d'un ou plusieurs événements sur un TICKET DE PARI.

OFFRE DE PARI/LISTE DES ÉVÉNEMENTS – total des événements que l'OPÉRATEUR propose aux JOUEURS et sur quels résultats ils peuvent parier. L'OFFRE peut comprendre les détails suivants : le code de l'événement, les participants (la règle générale est : l'équipe hôte est inscrite sur le côté gauche, même si l'événement se déroule sur un site neutre), les cotes établies pour les résultats potentiels de l'événement, toute autre donnée intéressante (conditions / restrictions de paris / événement se déroulant dans un lieu neutre, etc.), date et heure de début de l'événement.

Remarque : Les informations sur l'heure de début des événements, insérées dans l'OFFRE, sont uniquement à titre informatif.

MISE - représente une somme d'argent placée sur le résultat imprévisible d'un événement futur (qui aura lieu après le placement du TICKET), événement qui est inclus dans l'OFFRE DE PARIS DE L'OPÉRATEUR.

PARI NUL/PARI INVALIDE/PARI ANNULÉ - représente le ou les paris qui, pour des raisons légitimes et conformément au RÈGLEMENT DES JEUX, ont été annulés, après que le ou les événements sur lesquels ils ont été parés aient déjà eu lieu. Pour les paris comportant une ou plusieurs sélections sur le TICKET, le GAIN final sera calculé en tenant compte de la COTE 1.00 pour la ou les sélections déclarées NULLES/ANNULÉES.

JOUEUR - une personne âgée d'au moins 21 ans, disposant d'un compte actif sur la plateforme de jeu en ligne, qui souhaite et a le droit légal de participer aux activités de jeu organisées par l'OPÉRATEUR, sa participation supposant l'acceptation inconditionnelle du RÈGLEMENT DES JEUX, ainsi que ainsi que les TERMES ET CONDITIONS D'UTILISATION DU SITE WEB.

PRÉDICTION - prévisions sur le résultat d'un événement futur.

RÈGLEMENT DES PARIS - l'ensemble des règles, normes et procédures émises par l'OPÉRATEUR des activités de paris et approuvées par l'Autorité nationale des jeux de hasard, qui établit la conduite des activités de jeux de hasard entre l'OPÉRATEUR et le JOUEUR.

2 INTRODUCTION

1. Le présent RÈGLEMENT DES PARIS (ci-après dénommé le "RÈGLEMENT"), établit les règles générales applicables à tous les types de paris OPÉRATEUR disponibles pour les JOUEURS, règles qui sont obligatoires tant pour l'OPÉRATEUR que pour le JOUEUR.
2. Le RÈGLEMENT est affiché sur la page web de l'OPÉRATEUR, de manière visible, les JOUEURS ayant l'obligation d'en prendre connaissance. En participant aux activités de jeu proposées par l'OPÉRATEUR, le JOUEUR comprend parfaitement et s'engage : (i) à accepter pleinement les règles du présent Règlement ; (ii) qu'il lira et analysera toutes les règles du présent règlement ; et (iii) qu'il a lu, compris et qu'il se conformera aux TERMES ET CONDITIONS prévus par le présent règlement.

3. LE JOUEUR comprend que l'OPÉRATEUR n'est pas responsable des situations générées par une mauvaise interprétation du JOUEUR ou par la méconnaissance des règles contenues dans le présent RÈGLEMENT ou des règles spécifiques aux événements sur lesquels il a parié.
4. Les règles du présent RÈGLEMENT seront complétées par la loi applicable. En outre, l'OPÉRATEUR peut apporter des ajouts/modifications aux règles de participation à l'activité de pari, avec des spécifications qui sont indiquées dans l'OFFRE DE PARI quotidienne que l'OPÉRATEUR liste, étant obligatoires pour l'OPÉRATEUR mais aussi pour le JOUEUR.
5. Tous les paris reçus par l'OPÉRATEUR ne seront valables que si les règles de pari ont été respectées.
6. En tant qu'OPÉRATEUR de jeux à distance, Napoleon Games Sports NV met à disposition une plateforme en ligne sur laquelle les clients peuvent s'inscrire, conformément à la loi. Le RÈGLEMENT est à la disposition des clients et des personnes intéressées, sur la plateforme en ligne de la société.
7. Lorsqu'il place un pari, le JOUEUR déclare sous sa propre responsabilité qu'il ne connaît pas le résultat des futurs événements sportifs sur lesquels il parie, qu'il peut supporter financièrement les termes du contrat et qu'il a lu, compris et entièrement d'accord avec les règles du présent RÈGLEMENT.
8. L'OPÉRATEUR a le droit d'apporter des modifications au présent RÈGLEMENT, s'il le juge opportun. Le JOUEUR est tenu de vérifier périodiquement le RÈGLEMENT pour se tenir au courant de toute modification.
9. En continuant à utiliser les services de l'OPÉRATEUR, cela signifie que le JOUEUR a accepté la version actuelle du RÈGLEMENT.

3 CONDITIONS GÉNÉRALES

1. Les personnes de moins de 21 ans, les employés, les associés, les actionnaires importants, les membres de l'équipe de direction et le service de contrôle de l'OPÉRATEUR ne sont pas autorisés à participer aux paris et à l'inscription sur la plateforme en ligne. L'OPÉRATEUR a le droit de ne pas payer les TICKETS gagnants s'il est prouvé qu'ils appartiennent aux personnes mentionnées ci-dessus.
2. Les cotes et l'offre peuvent être modifiées pendant l'événement, et les informations concernant chaque changement sont automatiquement téléchargées sur le site web de l'OPÉRATEUR.
1. REMARQUE : Dans le cas où, depuis le moment du placement du pari jusqu'à l'enregistrement du TICKET dans le système, les cotes ont été modifiées, le PARI valide est celui enregistré sur le TICKET, sauf dans certaines situations prévues par le RÈGLEMENT.
3. En règle générale, le paiement minimum accepté par l'OPÉRATEUR, pour un seul TICKET, est de 0,10 € pour les paris d'avant-match, en direct et virtuels. L'OPÉRATEUR a le droit de fixer des MISES minimums sur les TICKETS, respectivement pour chaque combinaison dans le cas de paris à système, en fonction du type de pari et/ou d'événement. Les mises minimales sur chaque combinaison peuvent être comprises entre 0,00001 et 0,01 €.
4. Le GAIN maximum pour un TICKET est de 200.000 € (deux cent mille euros), que la multiplication de la COTE par la MISE entraîne ou non un GAIN plus important.
5. L'OPÉRATEUR a le droit de fixer, compléter et modifier les cotes, les compétitions et les possibilités de paris, de modifier la MISE minimum et le GAIN maximum, le nombre minimum et maximum d'événements sur un TICKET, en fonction du type de ce TICKET. En outre, l'OPÉRATEUR a le droit, sans avoir besoin de justification, de ne pas accepter les TICKETS de certains JOUEURS, de demander la modification de la MISE, de ne pas accepter les TICKETS double, etc.

6. Les paris effectués sur la plateforme en ligne de l'OPÉRATEUR ne peuvent être annulés par le JOUEUR.
7. L'OPÉRATEUR offre aux JOUEURS l'accès à diverses statistiques, informations ou contenus (c'est-à-dire mais sans s'y limiter : résultats, scores en direct, informations sur les événements sportifs, etc.), via son propre site Internet, via des liens vers des tiers ou différents canaux de communication.
2. L'OPÉRATEUR n'assume aucune responsabilité quant à l'exactitude et à l'intégrité du contenu de ces informations, statistiques, etc., proposées exclusivement à des fins d'orientation.
8. En règle générale, les gains sont payés immédiatement après la fin du dernier événement inscrit sur le TICKET. Exceptionnellement, le paiement peut être effectué dans un délai maximum de 3 jours ouvrés à compter de la date d'affichage du résultat de la dernier événement du TICKET, selon les informations des sites officiels des événements/compétitions.
9. L'OPÉRATEUR n'est pas tenu de payer les gains si les résultats des compétitions sont contrefaits ou lorsqu'il existe des soupçons concernant la manipulation des résultats d'un match par les participants ou par des tiers, s'il existe des preuves d'une fraude pari ou si les autorités enquêtent et décident et rendent publique la fraude d'un événement.
10. L'OPÉRATEUR traite les données personnelles des JOUEURS conformément à la loi applicable (comme spécifié dans la Déclaration de Confidentialité/Non-divulgateion/Accord publiée sur le site de **Napoleon** napoleonsports.be), un document accessible aux JOUEURS à tout moment, à partir du moment de la collecte de données personnelle.
11. En cas de situation non spécifiée par le RÈGLEMENT, l'OPÉRATEUR a le droit de décider de manière équitable, correcte et après accord avec le JOUEUR, la meilleure façon de la résoudre, et de modifier en conséquence le présent RÈGLEMENT.

4 OFFRE, PRODUITS ET FONCTIONNALITÉS

4.1 Types de paris

1. **Avant-match** : événements que le JOUEUR choisit de prédire avant le début de l'événement.
Exemple : L'OFFRE DE PARI comprend les matchs de football de la première ligue de Belgique. LE JOUEUR choisit de parier, quelques jours avant le début du premier événement, sur la victoire de plusieurs équipes qui joueront des matchs sur la phase week-end.
2. **En direct** : événements sur lesquels le JOUEUR choisit le PARI lors de l'événement sportif.
Exemple : L'OFFRE DE PARI comprend un match de tennis entre Roger Federer et Rafael Nadal, dans lequel Roger Federer a remporté le set 1 et dans le set 2, Rafael Nadal mène avec un score de 2 : 1 pour les matchs. LE JOUEUR choisit de parier sur la victoire de Rafael Nadal pour ce match.
3. **Parissur les événements Fantasy Leagues (paris sur les points attribués aux joueurs)**

L'ORGANISATEUR peut également inclure, dans l'OFFRE DE PARI, des événements de type « Fantasy Leagues », qui sont associés à de véritables compétitions officielles.

Les résultats de ces épreuves sont établis conformément aux Règlements des compétitions qu'ils font partie et sont basés sur un système de points bien défini, rendu public par le forum qui sponsorise le concours.

La procédure d'attribution des points ne dépend pas de l'ORGANISATEUR, elle est basée sur la performance réelle et le rôle des joueurs au cours de cette partie.

L'ORGANISATEUR peut proposer, sans s'y limiter, des paris sur le nombre total de points, des duels sur le nombre de points, des différences de points, des handicaps, etc.

Le REGLEMENT des résultats se fait uniquement sur la base des scores des jeux et des hiérarchies établies par les forums officiels.

Les paris ne sont valables que si les joueurs sont sur le terrain dès la première minute (ils font partie des 11 premiers), sinon ces paris reçoivent une cote de 1.00, sauf indication contraire de l'ORGANISATEUR.

L'ORGANISATEUR a le droit d'accepter ou non la combinaison, sur le même TICKET DE PARI, des paris sur des événements de type Fantasy Leagues avec des paris sur d'autres événements présentés dans l'OFFRE.

En cas de matchs reportés, annulés, suspendus ou interrompus, les règles suivantes s'appliquent :

- a. Pour les paris portant sur un seul match, les règles générales de règlement et l'odd 1 spécifiés dans ce RÈGLEMENT s'appliquent.
- b. Pour les paris portant sur plusieurs matchs, les règles générales de règlement et l'odd 1 spécifiés dans ce RÈGLEMENT s'appliquent, avec la condition que la période de validation jusqu'à 23h59 du deuxième jour suivant la date de début du dernier événement puisse être prolongée (si nécessaire) jusqu'à la fin du dernier match (dans l'ordre chronologique) selon le calendrier initial de l'OFFRE de paris.

Exemple : Si le pari concerne deux matchs, l'un prévu jeudi et l'autre dimanche, le pari reste valide si le match de jeudi est reporté et que le report dépasse 23h59 vendredi, à condition qu'il soit joué avant la fin du match de dimanche.

4.2 Types de tickets

Les paris proposés par l'OPÉRATEUR sont : SIMPLE (Solo), SIMPLE, SYSTÈME (avec ou sans événements fixes) :

1. **Le pari simple** (Solo) - représente la sélection et le placement sur le TICKET d'un seul événement. La condition gagnante pour ce type de pari est d'indiquer la bonne PRÉDICTION sur le résultat. Le montant gagnant est calculé en multipliant la COTE par la MISE. Ce pari ne sera accepté que si cet événement n'a aucune restriction de pari (par exemple : un match du championnat national roumain de football ne peut être accepté que, ensemble sur le même ticket, avec 3 (trois) autres événements du même championnat). Les restrictions de paris seront précisées sur le site Internet.
2. **Pari combiné**, sans combinaisons - implique la sélection de plusieurs événements et leur placement sur le même ticket. Dans ce cas, la COTE finale est déterminée en multipliant les cotes individuelles de chaque événement. La condition gagnante de ce type de pari est la prédiction correcte pour chaque événement, le montant du gain étant déterminé en multipliant la COTE finale (le résultat de la multiplication des cotes de tous les événements) par la MISE placée. L'OPÉRATEUR a le droit de restreindre la sélection des numéros d'événements placés sur le même TICKET dans un certain championnat ou compétition (par exemple : du championnat national de football de Slovénie, un seul match par TICKET est accepté). Ces restrictions seront précisées sur le site Internet.
3. **Pari système** - implique la sélection d'événements dans l'OFFRE, pour lesquels le JOUEUR choisit une condition minimale spécifique pour indiquer la prédiction correcte. Le nombre de choix est mathématiquement déterminé selon la formule des combinaisons de « n » pris comme « k ».
 - a) Paris avec système simple - implique l'indication correcte du nombre minimum de pronostics choisis, dans ce cas le GAIN maximum sera calculé par un algorithme mathématique, en tenant compte de la mise jouée et d'un facteur de cote des événements,

b) Paris à systèmes fixes - implique de prédire correctement, outre les événements des combinaisons (pour lesquels la condition minimale est respectée), un certain nombre d'événements (entre 1 et 33) pour lesquels il est obligatoire d'indiquer la PRÉDICTION exacte . Ce pari est une combinaison entre le pari simple et le pari système simple, le GAIN maximum étant en fonction de la MISE placée, résultat de la multiplication des cotes des événements sélectionnés à partir du système, et en fonction de la COTE calculée, comme paragraphe précédent pour événements combinés.

Exemple 1 : Si un JOUEUR choisissait de jouer 5 jeux et un SYSTÈME 4/5, c'est-à-dire (selon la formule mathématique de « n » combinaisons prises comme « k »), il jouait 5 combinaisons. Si ces 5 jeux ont les COTES : C1, C2, C3, C4, C5, et que la MISE placée sur le TICKET est de 5 Lev, cela signifie qu'il a joué sur une combinaison de 5 Lev / 5 options = 1 Lev (MISE par combinaison)

- a) $C2 * C3 * C4 * C5 * 1$ (MISE par combinaison) + BONUS (le cas échéant) = GAGNER 1
- b) $C1 * C3 * C4 * C5 * 1$ (MISE par combinaison) + BONUS (le cas échéant) = GAGNER 2
- c) $C1 * C2 * C4 * C5 * 1$ (MISE par combinaison) + BONUS (si le cas) = GAGNEZ 3
- d) $C1 * C2 * C3 * C5 * 1$ (MISE par combinaison) + BONUS (si le cas) = GAGNEZ 4
- e) $C1 * C2 * C3 * C4 * 1$ (MISE par combinaison) + BONUS (si le cas) = GAGNEZ 5
- Si le JOUEUR fait toutes les PRÉVISIONS correctes et qu'il n'y a aucune COTE de 1.00, alors il atteindra le GAIN maximum : GAIN 1 + GAIN 2 + GAIN 3 + GAIN 4 + GAIN 5
- S'il perd un match, alors il gagnera $4(k) / 4$ (nombre de PRÉVISIONS correctes) = 1 option gagnante
- S'il perd 2 matchs, le ticket sera perdu.

Exemple 2 : Si un JOUEUR parie $5/9 = 126$ options et que 7 PRÉVISIONS sont correctes, alors le nombre d'options gagnantes sera calculé avec la formule $5/7 = 21$ options gagnantes.

Exemple : pour 2 événements sur le TICKET avec 2 PRÉDICTIONS différentes, le nombre de combinaisons est de 4.

- La situation dans laquelle les PRÉVISIONS choisies sont compatibles.

- La situation dans laquelle les PRÉVISIONS choisies ne sont PAS COMPATIBLES.

Exemple : LE JOUEUR a choisi sur le ticket le match Levski Sofia - Ludogorets et joue le Résultat final 1 et le Résultat final X. Si le match se termine 2-1, Levski Sofia a gagné mais il n'y a pas d'égalité. Dans cette situation, le GAIN potentiel maximum affiché sur le TICKET n'est pas identique au GAIN obtenu par le JOUEUR.

Restrictions : La **SuperSub** ne s'applique pas aux paris sur les issues "Moins de" (Under) sur les marchés

- 2. Match Combo** : représente un type de pari composé de combinaisons de paris simples (options de paris) appartenant au même match ou événement, qui présente toutes les caractéristiques d'un pari unique.

Les règles suivantes s'appliquent :

- a) Toutes les options de paris d'un Match Combo doivent respecter les conditions générales, les règles générales du RÈGLEMENT et de la COTE de 1.00, ET/OU les règles particulières du RÈGLEMENT et de la COTE de 1.00, selon les événements sportifs auxquels ils participent. Les paris seront réglés en fonction de prestataires tiers spécialisés dans la collecte de données. Si les informations ne peuvent être obtenues auprès de prestataires tiers, les paris seront réglés depuis les sites officiels des compétitions. Si les informations ne peuvent pas être obtenues à partir des sources mentionnées ci-dessus, le résultat sera déterminé sur la base d'autres sources d'information publiques (par exemple, sites de statistiques sportives, portails d'informations sportives, etc.)
- b) LE RÈGLEMENT se fera selon le temps de jeu régulier (par exemple football 90 minutes + minutes supplémentaires accordées par les officiels pour les interruptions normales pendant le match). Les éventuelles prolongations ou tirs au but ne sont pas pris en compte, sauf indication contraire.
 - c) Si un match est interrompu et repris avant 23h59 du deuxième jour suivant l'interruption, tous les paris en cours seront réglés en fonction du résultat final. Dans le cas contraire, tous les paris non décidés seront considérés comme NULS.
 - d) Si l'un des paris à partir desquels une combinaison de type Match Combo est réalisée est nul pour quelque raison que ce soit, à l'exception d'un abandon/report, la totalité du pari sera annulé, à l'exception des paris déjà décidés ou à l'exception de la situation dans laquelle le progressé jusqu'à la fin de l'événement, ne peut en aucune façon influencer le résultat du pari.
 La mise n'est PAS appliquée aux autres paris qui composent un Match Combo.
- e) Pour les Match Combos avec options de paris sur les cartons jaunes/rouges reçus par les joueurs :
 - je. Les cartons remis aux non-joueurs (entraîneurs, joueurs du banc de réserve) ne seront pas pris en compte
 - ii. Un carton jaune est considéré comme 1 carton
 - iii. Un carton rouge est considéré comme 2 cartons
 - iv. L'exclusion après 2 cartons jaunes est considérée comme 3 cartons
 - v. Les cartons attribués après le coup de sifflet final ne seront pas pris en compte, mais les cartons attribués pendant la pause à la mi-temps seront pris en compte tant que le joueur est actif.
 - vi. Si l'un des joueurs faisant partie des options de pari ne participe pas à l'événement (en position de joueur principal ou remplaçant entrant en cours de match), la totalité du pari recevra une COTE de 1.00.
 - vii. Si le match se termine sans qu'une des équipes n'ait reçu au moins une carte ou qu'aucune carte ne soit reçue, à partir du moment où le pari est placé sur les cartes jusqu'à la fin du temps imparti, le pari sera non gagnant et ne recevra pas une COTE de 1.00.
- f) Dans le cas de Match Combos avec options de paris sur les buteurs (joueurs de football) :

- je. Si le buteur ne participe pas activement à l'événement (il n'est pas un joueur principal ou une position de réserve), le pari recevra une COTE de 1.00.
- ii. Les buts contre son camp ne sont pas pris en considération pour le RÈGLEMENT des paris, à l'exception de ceux dans lesquels le sujet du pari représente un but contre son camp.
- iii. Si le jeu se termine 0-0, le pari est perdant (pas de gain) et ne recevra PAS de COTE de 1.00.
- iv. Si l'une des options de pari sur les buteurs est NULLE/ ANNULÉE en raison de règles sportives spécifiques, elle aura une COTE de 1.00. Cette règle ne s'applique PAS aux événements abandonnés/reportés.
- g) Dans le cas de Match Combos avec options de paris sur les corners :
- je. Les corners reçus mais non exécutés ne sont pas pris en compte.
- h) Dans le cas de Match Combos contenant des options de pari sur les pénalités :
- je. Si une pénalité est répétée une ou plusieurs fois, seule la dernière pénalité exécutée dans cette série sera valable.
- ii. Si un penalty est refusé par le gardien ou si le ballon rebondit sur la barre et revient au même joueur/à un autre joueur qui marque ensuite, dans la même phase du jeu, cela n'est pas considéré comme un score sur penalty.
- i) Dans le cas de combos de match d'avant-match contenant des statistiques de joueur (par exemple : tirs cadrés, fautes, hors-jeu, etc.), si un joueur n'est pas dans la formation de départ, le combo de match sera annulé.
- j) Dans le cas de Live Match Combos contenant des statistiques de joueurs (par exemple : tirs cadrés, fautes, hors-jeu, etc.), si un joueur n'est pas sur le terrain au moment du placement du pari, le Match Combo sera annulé.

Combine and Conquer

Conditions d'éligibilité concernant l'obtention du PROMO :

- Le JOUEUR place un pari exclusif d'avant-match sur les événements sportifs, dans les conditions du présent RÈGLEMENT, avec un minimum de 3 événements sportifs enregistrés sur le TICKET ;
- La COTE minimum est de 1.50 pour chaque événement sportif parié ;
- Le gain du Joueur peut augmenter, en fonction du nombre d'événements sportifs inscrits sur le ticket, selon le Tableau no. 1 - Grille de bonus :

<i>Selections</i>	<i>% Profit Boost</i>
3	5%
4	6%
5	8%
6	10%
7	12%
8	15%
9	18%
10	20%
11	25%
12	30%
13	35%

14	40%
15	45%
16	50%
17	55%
18	60%
19	65%
20	70%
21	75%
22	80%
23	85%
24	90%
25	95%
26	100%
27	100%

Note 1 : Si la COTE de 1.00 est attribuée à certains événements sportifs enregistrés sur le TICKET, dans les conditions du présent RÈGLEMENT, la grille de bonus s'applique pour les autres événements enregistrés sur le TICKET.

Exemple : Si un JOUEUR place un pari sur 11 événements sportifs et que deux de ces événements sont réglés avec la COTE de 1.00, alors la grille de bonus pour 9 événements sportifs s'appliquera, avec un pourcentage de 15 %.

Note 3 : La fonctionnalité Cash Out s'appliquera également aux tickets éligibles au Combine & Conquer. Toutefois, le calcul du montant à payer au titre de l'option Cash Out sera basé exclusivement sur la valeur du gain potentiel, hors Combine & Conquer.

Note 4 : Combine & Conquer s'appliquera également aux paris placés avec des MISES mixtes (argent réel et argent bonus) ou ceux placés avec de l'argent bonus.

Note 5 : Dans le cas des tickets système, le Combine & Conquer est calculé pour chaque combinaison Cash Out

Note 6 : Si tu gagnes un pari grâce à 2UP, le résultat final compte. Si tu avais perdu ce pari sans 2UP, **Combine & Conquer n'est pas activé.**

3. La fonctionnalité Cash Out offre la possibilité de clôturer un pari en cours, mais dont le résultat n'a pas encore été décidé, en fonction de sa valeur au moment de la clôture.
4. L'option Cash Out n'est disponible qu'à certains intervalles de temps des événements. Tout changement des options de paris pendant l'événement pourra entraîner la suspension/désactivation de l'option Cash Out.
5. Napoleon a le droit, à sa seule discrétion, de limiter/désactiver la fonctionnalité Cash Out à tout moment, quel que soit le type de pari (avant-match, live, simple, système). Si cela se produit, tout pari restera tel qu'il avait été initialement placé.
6. Napoleon ne garantit pas que la fonction Cash Out sera disponible sur certaines options de paris ou pour certains clients. Napoleon n'assume aucune responsabilité si la fonction Cash Out n'est pas

disponible.

7. La valeur du pari au moment d'opter pour la fonction Cash Out peut changer, et les clients doivent être conscients que la valeur disponible pour laquelle vous pouvez utiliser la fonction Cash Out peut être différente de la valeur présentée sur le ticket de pari.
8. Si vous avez opté avec succès pour la fonction Cash Out pour un pari, celui-ci sera résolu immédiatement et tout événement futur lié au pari ne sera pas pris en compte.
9. En cas d'erreurs manifestes, identifiées pendant ou après un événement, Napoleon a le droit de ne pas payer l'option Cash Out. Si le paiement a été effectué, Napoleon a le droit d'annuler la transaction et de payer le pari à un prix révisé, et toute tentative future de parier sur la même option de pari, avant que l'erreur ne soit corrigée, entraînera à la fois l'annulation du les paris ainsi que les montants établis grâce à l'option Cash Out.
10. La fonction Cash Out ne peut pas être utilisée dans le cas de paris placés avec de l'argent bonus, mais peut être utilisée dans le cas de paris gratuits.
11. Les paris effectués à l'aide de la fonction Cash Out ne contribuent pas aux mises bonus.
12. Afin de réussir à clôturer un pari grâce à la fonction Cash Out, cette fonction bénéficie de paramètres prédéfinis effectués par l'ORGANISATEUR, qui peuvent être modifiés par le JOUEUR à tout moment.

4.4 BetBuilder

3. La fonctionnalité BetBuilder offre la possibilité de combiner plusieurs options de paris d'un même match.
4. Les paris créés à l'aide de la fonctionnalité BetBuilder peuvent être placés sous forme de tickets uniques, mais peuvent également être combinés avec d'autres paris créés via Bet Builder sur d'autres événements ou avec d'autres options de paris sur différents événements.
5. Les paris créés à l'aide de la fonctionnalité BetBuilder peuvent également être placés en utilisant de l'argent bonus ou des mises mixtes (argent réel + argent bonus).
6. Les paris créés à l'aide de la fonctionnalité BetBuilder contribuent aux conditions de mise du bonus, sauf indication contraire.
7. Toutes les options de paris qui composent un BetBuilder sont soumises aux conditions générales, aux règles générales de règlement et de la COTE de 1.00 et/ou aux règles particulières de règlement et de la COTE de 1.00 spécifiques aux sports dont font partie les événements.
8. Si l'une des sélections qui composent un pari Bet Builder est nulle pour quelque raison que ce soit, à l'exception d'un report/retard, la totalité du pari reçoit une cote de 1.00. La mise ne sera PAS appliquée aux autres sélections qui composent le Bet Builder.
9. Napoleon se réserve le droit de déterminer et de modifier, à sa seule discrétion, les événements et options de paris pour lesquels la fonctionnalité Bet Builder sera disponible ainsi que le nombre maximum de sélections à partir desquelles un pari Bet Builder peut être constitué.
10. Napoleon ne garantit pas que la fonctionnalité Bet Builder sera disponible sur certaines options de paris, certains événements ou pour certains clients. Napoleon n'assume aucune responsabilité si la fonctionnalité Bet Builder n'est pas disponible.
11. Napoleon se réserve le droit d'accepter ou de refuser tout pari inclus dans la fonctionnalité Bet Builder, quel que soit l'événement ou l'option de pari.
12. Napoleon se réserve le droit de régler avec la cote 1 ou de réviser les cotes d'un pari créé via Bet Builder s'il existe des erreurs évidentes pour l'une des sélections à partir desquelles le pari est constitué.
13. Napoleon se réserve le droit de supprimer la fonctionnalité Bet Builder pour tout client ou groupe de clients lorsqu'il existe des motifs raisonnables que ce client ou groupe de clients l'utilise de mauvaise foi.
14. Les paris créés à l'aide de la fonctionnalité Bet Builder sont éligibles au retrait uniquement avant le match, à condition que toutes les sélections qui composent le pari soient éligibles.

5.2. Guided options de paris

1. **Double chance** : Cela indique la PRÉDICTION pour le résultat d'un événement ou pour le résultat d'une certaine période de l'événement (première mi-temps, seconde mi-temps, prolongation, etc.), où les options de pari sont : victoire de l'équipe hôte (l'équipe présentée à gauche côté de l'offre) ou match nul, match nul ou victoire de l'équipe invitée (l'équipe présentée sur le côté droit de l'offre), victoire de l'équipe hôte ou victoire de l'équipe invitée.

Par exemple :

- a) Pour le match de football entre Dortmund et Barcelone, la prédiction du JOUEUR est la victoire ou l'égalité de Dortmund.
- b) Pour le match de handball entre le Dinamo et le CSM Bucarest, la prédiction du JOUEUR est la victoire de l'équipe du CSM Bucarest ou un résultat nul.

2. **Draw no bet (DNB)** : Cela indique la PRÉDICTION du résultat d'un jeu, d'une certaine période d'un événement ou d'une présentation prédéfinie, où les options de pari sont : l'équipe hôte (l'équipe présentée sur le côté gauche de l'offre) et l'équipe invitée. (l'équipe présentée sur le côté droit de l'offre). Si l'événement spécifié ou le nombre de présentations prédéfinies n'a pas de gagnant (par exemple, le jeu se termine par un match nul), la mise sera remboursée.

Par exemple :

- a) Pour le match de football entre Dortmund et Barcelone, la prédiction du JOUEUR est un pari nul sur Dortmund, où s'il s'agit d'un match nul, la mise est remboursée.

3. **Mi-temps ou Résultat final** : Cela indique la PRÉDICTION du résultat d'un événement, soit après la fin de la première mi-temps, soit à la fin de l'événement.

Par exemple :

- a) pour le match de football entre Dortmund et Barcelone, la prédiction du JOUEUR est la victoire de l'équipe de Barcelone, après la première mi-temps ou à la fin du match. b) pour le match de basket entre Fenerbahçe et Partizan, la prédiction du JOUEUR est la victoire de l'équipe du Partizan, à la fin de la première mi-temps (à la pause) ou à la fin du match.

4. 2-way Handicap

Par exemple : Dortmund (x.5) / Barcelone (-x.5)

Dans le cas de ce type de handicap, l'équipe sélectionnée reçoit soit un avantage, soit un désavantage d'apparitions prédéfinies (buts, corners, jeux, etc.), appliqué au résultat dans le laps de temps spécifié (temps réglementaire, mi-temps, etc.). Pour gagner le pari, le JOUEUR doit fournir la PRÉDICTION nécessaire pour que l'équipe gagne au nombre d'apparitions prédéfini, après avoir ajouté ou déduit le handicap spécifié, selon le cas, selon le signe.

Par exemple :

- Dortmund vs Barcelone, pronostic Dortmund (1,5).

Afin de calculer le résultat du handicap, la valeur du handicap (1,5) est ajoutée au nombre de buts marqués par Dortmund et comparée au nombre de buts marqués par Barcelone, de sorte que :

- Sisoit Dortmund gagne, il y a match nul, soit Dortmund perd par 1 but seulement, le pari est gagné.
- Si Dortmund perd par 2 buts ou plus, le pari est perdu.

- Dortmund vs Barcelone, pronostic Barcelone (-1,5).

Pour calculer le résultat du handicap, la valeur du handicap est déduite du nombre de buts marqués par Barcelone et comparée au nombre de buts marqués par Dortmund, de sorte que :

- si Barcelone gagne avec une différence de 2 buts ou plus, le pari est gagné
- Si Barcelone perd, s'il y a égalité ou si Barcelone gagne avec une différence de seulement 1 but, le pari est nul (non gagnant).

5. 3-way Handicap (Handicap européen) :

Par exemple : Dortmund (-x) / Match nul (x) / Barcelone (x)

Le pari à handicap, dans la section Live, est le type de pari dans lequel l'équipe sélectionnée reçoit soit un avantage, soit un désavantage d'apparitions prédéfinies (buts, corners, jeux, etc.), appliqué au résultat dans le laps de temps spécifié (heure régulière, etc.). Afin de remporter le pari, le JOUEUR doit fournir le Pronostic nécessaire pour que l'équipe gagne sur le nombre d'apparitions prédéfinies, après avoir ajouté ou déduit, selon le cas, le handicap spécifié.

Par exemple :

Pour le match de football entre Dortmund et Barcelone, le JOUEUR prédit un handicap de 1:0, ce qui signifie que le nombre de buts marqués par Dortmund plus le handicap (1 but dans ce cas) doit être supérieur au nombre de buts marqués par Barcelone, en ordre pour que le pari soit gagné.

6. **Handicap asiatique :** est ce type de pari à handicap où, si le résultat après ajustement de la ligne de handicap est un match nul, une COTE de 1.00 est attribuée au pari.

Par exemple :

a) Dans le match de football entre Dortmund et Barcelone, le JOUEUR prédit un handicap asiatique de 2,75 pour l'équipe hôte. Si Dortmund gagne le match, cela se termine par un match nul ou si Dortmund perd avec 1 but d'écart, le pari est gagné. Si Dortmund perd avec une différence de 2 buts, la moitié de la mise est perdue. Si Dortmund perd 3 buts ou plus, le pari est perdu. Lors du match de football entre Dortmund et Barcelone, le JOUEUR prédit un handicap asiatique pour l'équipe invitée de -2,00.

Si Barcelone gagne avec une différence de 3 buts ou plus, le pari est gagné. Si Barcelone gagne avec une différence de 2 buts, la mise est remboursée, et si Barcelone gagne avec une différence de 1 but, il se termine par un match nul ou perd le match, le pari est perdu.

Note: Pour calculer le résultat du pari à handicap asiatique, vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous. Si le pari ne correspond pas aux situations listées ci-dessous, il peut être calculé en appliquant la même méthode.

Handicap	Résultat Team result	Résultat pari	Handicap	Team result	Résultat pari
0	Victoire	Gagné	0	Victoire	Gagné
	Match nul	Pari remboursé		Match nul	Pari remboursé
	Défaite	Perdu		Défaite	Perdu
-0.25	Victoirede 1+ buts	Gagné	0.25	Victoirede1+ buts	Gagné
	Match nul	Moitié de la mise perdu		Match nul	Moitié de la mise p rdue
	Défaite	Perdu		Défaite	Perdu
-0.5	Victoire	Gagné	0.5	Victoire	Gagné
	Match nul	Perdu		Match nul	Gagné
	Défaite	Perdu		Défaite	Perdu
-0.75	Victoirede 2+ buts	Gagné	0.75	Victoireou Match n ul	Gagné
	Victoirede 1+ buts	Moitié de la mise ga né		Défaitede 1 but	Moitié de la mise p rdue

Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 2+ but	Perdu
-1 Victoire de 2+ buts	Gagné	1 Victoire ou Match nul	Gagné
Victoire de 1 but	Pari remboursé	Défaite de 1 but	Pari remboursé
Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 2+ but	Perdu
-1.25 Victoire de 2+ buts	Gagné	1.25 Victoire ou Match nul	Gagné
Victoire de 1 but	Moitié de mise perdue	Défaite de 1 but	Moitié de mise perdue
Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 2+ but	Perdu
-1.5 Victoire de 2+ buts	Gagné	1.5 Victoire ou Match nul	Gagné
Victoire de 1 but	Perdu	Défaite de 1 but	Gagné
Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 2+ but	Perdu
-1.75 Victoire de 3+ buts	Gagné	1.75 Victoire, Match nul ou Défaite de 1 but	Gagné
Victoire de 2 buts	Moitié de mise gagnée	Défaite de 2 buts	Moitié de mise perdue
Victoire de 1 but, Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 3+ but	Perdu

Victoire de 2 buts	Pari remboursé	Défaite de 2 buts	Pari remboursé
Victoire de 1 but, Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 3+ buts	Perdu
-2.25 Victoire de 3+ buts	Gagné	2.25 Victoire, Match nul ou Défaite de 1 but	Gagné
Victoire de 2 buts	Moitié de mise perdue	Défaite de 2 buts	Moitié de mise gagnée
Victoire de 1 but, Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 3+ buts	Perdu
-2.5 Victoire de 3+ buts	Gagné	2.5 Victoire ou Match nul	Gagné
Victoire de 1 ou 2 buts	Perdu	Défaite de 1 ou 2 buts	Gagné
Match nul ou Défaite	Perdu	Défaite de 3+ buts	Perdu
-2 Victoire de 3+ buts	Gagné	2 Victoire, Match nul ou Défaite de 1 but	Gagné

7. Objectifs asiatiques totaux : est ce type de handicap asiatique qui fait référence au nombre total de buts marqués dans un match ou dans une plage spécifiée du jeu.

Par exemple :

a) Dans le match de football entre Dortmund et Barcelone, la prédiction du JOUEUR pour le nombre total de buts asiatiques en première mi-temps est supérieure à 1,75. Si aucun but ou exactement 1 but n'est marqué en première mi-temps, le pari est non gagnant. Si vous marquez exactement 2 buts en première mi-temps, la moitié de la mise est gagnée. Si 3 buts ou plus sont marqués en première mi-temps, le pari est gagnant.

b) Dans le match de hockey CSKA - Lokomotiv, la prédiction du JOUEUR pour le nombre total de buts asiatiques dans le match est supérieure à 3,00. S'il y a 2 buts ou moins marqués dans le match, le pari est non gagnant. S'il y a exactement 3 buts marqués lors du match, la MISE sera remboursée. S'il y a 4 buts ou plus marqués dans le match, le pari est gagnant.

Note : Pour calculer le résultat du pari de type Total Asian Goals, consultez le tableau ci-dessous. Si le

pari ne se trouve pas dans une des situations présentées ci-dessous, il peut être calculé en appliquant la même méthode.

Over	Total de buts par match	Résultat du pari	Under	Total de buts par match	Résultat du pari
0.5	0	Perdu	0.5	0	Gagné
	1+	Gagné		1+	Perdu
0.75	0	Perdu	0.75	0	Gagné
	1	Moitié delamise gagnée		1	Moitié delamise perdue
	2+	Gagné		2+	Perdu
1	0	Perdu	1	0	Gagné
	1	Pari remboursé		1	Pari remboursé
	2+	Gagné		2+	Perdu
1.25	0	Perdu	1.25	0	Gagné
	1	Moitié delamise perdue		1	Moitié delamise gagnée
	2+	Gagné		2+	Perdu
1.5	1 ou moins	Perdu	1.5	1 ou moins	Gagné
	2+	Gagné		2+	Perdu
1.75	1 ou moins	Perdu	1.75	1 ou moins	Gagné
	2	Moitié delamise gagnée		2	Moitié delamise perdue
	3+	Gagné		3+	Perdu
2	1 ou moins	Perdu	2	1 ou moins	Gagné
	2	Pari remboursé		2	Pari remboursé
	3+	Gagné		3+	Perdu
2.25	1 ou moins	Perdu	2.25	1 ou moins	Gagné
	2	Moitié delamise perdue		2	Moitié delamise gagnée
	3+	Gagné		3+	Perdu
2.5	2 ou moins	Perdu	2.5	2 ou moins	Gagné
	3+	Gagné		3+	Perdu
2.75	2 ou moins	Perdu	2.75	2 ou moins	Gagné
	3	Moitié delamise gagnée		3	Moitié delamise perdue
	4+	Gagné		4+	Perdu
3	2 ou moins	Perdu	3	2 ou moins	Gagné
	3	Pari remboursé		3	Pari remboursé
	4+	Gagné		4+	Perdu
3.25	2 ou moins	Perdu	3.25	2 ou moins	Gagné
	3	Moitié delamise perdue		3	Moitié delamise gagnée
	4+	Gagné		4+	Perdu
3.5	3 ou moins	Perdu	3.5	3 ou moins	Gagné
	4+	Gagné		4+	Perdu
3.75	3 ou moins	Perdu	3.75	3 ou moins	Gagné
	4	Moitié delamise gagnée		4	Moitié delamise perdue
	5+	Gagné		5+	Perdu
4	3 ou moins	Perdu	4	3 ou moins	Gagné
	4	Pari remboursé		4	Pari remboursé
	5+	Gagné		5+	Perdu

8. **Compétitions** : Fournit la prédiction du résultat final d'une ligue/tournoi/compétition, soit avant le début de la ligue/tournoi/compétition spécifié, soit après le début de celui-ci.

Par exemple :

- a) Dans la ligue de football d'Angleterre - Premier League, LE JOUEUR parie sur Erling Haaland pour remporter le titre de meilleur buteur.
- b) Dans la ligue de football d'Angleterre - Premier League, le JOUEUR parie sur Liverpool pour remporter la compétition.
- c) Dans la Formule 1 - Grand Prix d'Italie, le JOUEUR parie sur Charles LeClerc pour terminer la course sur l'une des positions de 1 à 3.

9. **Napoleon** offre la possibilité de parier sur des combinaisons de deux ou plusieurs types de paris spécifiés dans la section 5 Marchés de paris. Il existe deux types de paris :

Les deux/tous les PARIS/pronostics doivent être corrects pour que le pari soit gagnant.

Par exemple:

- a) Les deux équipes marquent ET il y aura entre 3 et 4 buts dans le match
- b) La victoire de l'équipe invitée ou un match nul ET au moins 2 buts marqués dans le match
- c) Victoire de l'équipe hôte ET au moins un but est marqué en première mi-temps

Un seul des paris doit être correct pour que le pari soit gagnant. Habituellement, ce type de combo est marqué par la présence du mot « OU » entre les types de paris.

Par exemple :

- a) La victoire de l'équipe hôte OU il y aura au moins 3 buts marqués dans le match
- b) Les deux équipes marquent en première mi-temps OU les deux équipes marquent en seconde mi-temps.
- c) Tiebreak OU l'équipe invitée remporte la seconde mi-temps

5. RÈGLES GÉNÉRALES DE RÈGLEMENT

1. Les heures de coups d'envoi sont extraites des sites officiels des compétitions et de tiers spécialisés dans la collecte de données. Un événement est considéré comme commencé au moment où il commence réellement (Ex. : le moment où l'arbitre siffle le début d'un match de football, ou le moment de la première main/du service joué au tennis, etc.), et non lorsque l'heure est atteinte. selon le calendrier sportif. L'ORGANISATEUR se réserve le droit de proposer des événements dont la date et/ou l'heure de début n'ont pas encore été déterminées par le comité d'organisation. Ainsi, la date et l'heure de début mentionnées sur le ticket de pari pour de tels événements sont indicatives, jusqu'à ce qu'elles soient fixées par l'organisateur du concours.
2. Les résultats officiels des épreuves sont issus de prestataires tiers spécialisés dans la collecte de données (mentionnés dans l'option de pari) et des sites officiels des compétitions. Si les informations ne peuvent pas être obtenues à partir des sources mentionnées ou si les informations disponibles sur les sites officiels sont clairement fausses, le résultat sera déterminé sur la base d'autres sources d'information publiques (par exemple, sites de statistiques sportives, portails d'informations sportives, etc.)
3. Napoleon peut offrir la fonctionnalité d'annoncer les résultats et la prévision exacte des événements, en publiant sur le site Internet de l'entreprise, www.napoleonsports.be, quelques jours après la publication du résultat de l'événement sur le site officiel de la compétition.
4. Le résultat officiel, selon l'OPÉRATEUR, est celui à la fin de l'épreuve, peu importe si un comité ou un forum décidera d'un autre résultat.

5. Si le résultat d'un type de pari ne peut être officiellement vérifié, Napoleon a le droit de reporter le RÈGLEMENT jusqu'à confirmation officielle.
6. S'il n'est pas possible de trouver un résultat pour un type de pari particulier, la COTE de 1.00 est attribuée à ces paris.
7. En cas de règlement de résultats incorrects, l'OPÉRATEUR a le droit de réévaluer les résultats et de recalculer les tickets contenant des résultats ré-approuvés.
8. Pour toutes les disciplines sportives, le résultat final est considéré comme celui enregistré à la fin du temps régulier de jeu (Ex : football = 90 minutes, hockey = 60 minutes), incluant également les heures supplémentaires assignées par les officiels pour les interruptions normales pendant le match, sauf indication contraire.

Par exemple : Les matchs amicaux de football peuvent avoir des durées ou des formats de jeu différents (2 x 40 minutes, 3 x 30 minutes).

Si le match n'est pas joué au format de deux mi-temps de 40 ou 45 minutes, le résultat sera celui enregistré à la fin du match, sauf pour les matchs amicaux dont la durée est inférieure à 45 minutes ou supérieure à 120 minutes, qui recevront des cotes de 1. En cas de périodes de mi-temps inhabituelles (par ex. 3 périodes de 30 minutes chacune), les marchés de la première mi-temps seront réglés sur les buts marqués entre le début du match et la minute 44:59, et les marchés de la seconde mi-temps seront réglés entre la minute 45:00 et la fin du match (temps additionnel inclus, prolongations et/ou tirs au but exclus).

9. Le pari de type « qualification au prochain tour / vainqueur du match » prend également en compte les prolongations et les éventuels tirs au but.
10. Les paris concernant la qualification, tels que « Qui passe au tour suivant / Qui sera qualifié », seront annulés si le résultat du match aller est modifié par l'organisateur de la compétition.
11. Si une option de pari ou un résultat appartenant au même événement est accepté deux fois ou plus sur le même TICKET, ou si des paris qui ne sont pas les mêmes mais s'influencent mutuellement sont acceptés sur le même ticket, l'OPÉRATEUR se réserve le droit d'annuler le pari. .
12. Dans le cas de tous les paris permettant plusieurs gagnants (par exemple, buteur de football, groupe avec le plus de buts marqués, équipe avec le plus de corners, vainqueur de la première place en natation, ski, formule 1, gymnastique, marathon, etc.), s'il y a deux concurrents ou plus ou les équipes obtiennent le même résultat (même temps, nombre égal de buts, nombre égal de points, etc.) ou se placent à la même position, la règle Dead Heat est appliquée et le pari est divisé en conséquence, le gain étant calculé en multipliant la mise par la COTE d'origine, puis en divisant par le nombre de gagnants qui ont terminé à cette position.
13. Si un match est interrompu et repris au plus tard à 23h59 (heure locale) le deuxième jour suivant l'interruption, tous les paris ouverts seront réglés sur la base du résultat final. Dans le cas contraire, tous les paris non déterminés seront considérés comme NULS. Exemple 1 : si un Joueur a parié sur 2 buts ou plus en première mi-temps d'un match de football et que le match est interrompu à la 40e minute sur le score de 1:1, le pari reste valable et est gagnant. Exemple 2 : si un Joueur a parié sur 2 buts ou plus en première mi-temps d'un match de football et que le match est interrompu à la 40e minute sur le score de 1:0, le pari est NUL et attribué avec une cote de 1.
14. Si un événement est annulé, reporté, suspendu ou interrompu avant la fin du temps réglementaire et n'est pas reprogrammé pour reprendre au plus tard à 23h59 (heure au lieu de l'événement) le deuxième jour suivant la date initialement prévue, le pari sur cet événement est NUL et attribué avec une cote de 1, sauf disposition contraire indiquée dans la section 7.2 Tennis, point 3. Cette règle ne s'applique pas aux événements pour lesquels l'opérateur mentionne une date et une heure de début indicatives, parce que l'organisateur de la compétition concernée n'a pas encore fixé la date et l'heure de début.
15. Si un événement commence et est suspendu ou interrompu avant la fin du temps réglementaire, et qu'au plus tard à 23h59 (heure au lieu de l'événement) du deuxième jour suivant la date initialement prévue l'événement n'est pas repris à partir du moment de son interruption/suspension

mais sera rejoué, les paris qui ont été déterminés jusqu'au moment de l'interruption/suspension seront validés conformément à ce qui s'est passé jusqu'à ce point, les paris non déterminés recevront une cote de 1, et le match rejoué sera considéré comme un événement distinct.

16. Dans le cas de cotes affichées ou calculées de manière manifestement incorrecte, nous nous réservons le droit de payer selon la cote correcte à ce moment-là ou d'annuler le pari.
17. Si un pari reste ouvert avec un score ou un statut incorrect et a un impact sur les cotes, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.

18. Si les noms des équipes/joueurs ou des catégories sont affichés de manière incorrecte, nous avons le droit d'annuler le pari, sauf dans les situations où il y a des erreurs de frappe mineures (par exemple : Ludogrets au lieu de Ludogorets) et si le sujet du pari est pas affecté et les participants ou les équipes peuvent être identifiés sans problème, malgré la ou les erreurs.

Par exemple:

- a) Si l'événement de football proposé dans l'OFFRE DE PARI DE L'OPÉRATEUR du 20.05.2023 est écrit « FC Barcelone - Real », et qu'à ce moment-là l'événement qui a lieu est « FC Barcelone - Real Valladolid », le pari sera annulé, car on aurait pu comprendre que l'événement est « FC Barcelone – Real Madrid »
 - b) Si l'événement de tennis proposé dans l'OFFRE DE PARI de l'OPÉRATEUR le 21.05.2023 est "Pavic - G. Dimitrov", et à cette date l'événement qui a lieu est "A. Pavic - G. Dimitrov" et M. Pavic ne participe pas au tournoi concerné, l'erreur ne sera pas considérée comme une bonne raison pour régler le pari.
19. Si des types de paris ont été proposés alors que le résultat était déjà connu, nous nous réservons le droit d'annuler n'importe lequel de ces paris.
20. À l'exception des paris en direct, si pour une raison quelconque un pari a été placé après le début de l'événement, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.
21. Pour les paris en direct, si la transmission est abandonnée et que le jeu se termine régulièrement, tous les paris seront décidés en fonction du résultat final. Si le résultat d'un type de pari ne peut être officiellement vérifié, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.
22. Si les règles générales d'un sport ne sont pas respectées (par exemple : durée inhabituelle des mi-temps, format du match, composition des équipes, etc.) et/ou si le lieu ou l'emplacement de la rencontre est modifié, l'ORGANISATEUR se réserve le droit de rembourser tout pari. Font exception à cette règle : les matchs joués sur terrain neutre, les matchs amicaux, les coupes et tournois dont le ou les pays hôtes sont prédéfinis, les cas où l'équipe à domicile (organisatrice) dispute ses matchs à un autre endroit — y compris dans une autre ville ou un autre pays (raisons de sécurité, indisponibilité du stade habituel, absence de stade attitré, etc.) —, les matchs joués sur le terrain de l'équipe adverse alors que l'équipe organisatrice reste considérée comme étant à domicile, ainsi que toute autre situation clairement mentionnée dans l'offre de paris. L'ORGANISATEUR s'efforce de fournir aux JOUEURS les informations les plus pertinentes de ce type directement dans l'offre de paris, mais ne peut être tenu responsable de l'exactitude, de la disponibilité ou de l'exhaustivité de ces informations, qui sont fournies uniquement à titre indicatif.
23. Si un match n'est pas terminé ou n'est pas organisé conformément aux règles habituelles de ce sport (par exemple, disqualification, interruption, retrait, etc.), tous les paris indécis seront considérés comme NULL, à l'exception des paris déjà décidés ou des paris sur qui si le match s'était déroulé jusqu'à la fin, le résultat du match n'aurait pas influencé le résultat du pari.
24. En cas d'ERREURS D'AFFICHAGE, D'ERREURS DE TICKET, D'ERREURS DE DONNÉES ou de cotes affichées ou calculées de manière manifestement incorrecte, nous nous réservons le droit de payer la COTE correcte ou d'annuler le pari, même si les erreurs sont découvertes après la fin de l'événement.
25. En cas de paris sur ce type : Qui gagne la mi-temps/set X, Qui marque le point/but X, Qui marque le point X du set Y, Le premier qui gagne les X buts/points etc., s'il s'agit d'un match/set / manche / demi-jeu, etc. se termine avant que les variables X ou Y ne soient atteintes, les paris seront annulés.
26. L'OPÉRATEUR a le droit de préciser les règles de RÈGLEMENT pour certains types de paris dans l'OFFRE, à un endroit visible, pour tous les JOUEURS. En cas d'incohérences entre les règles de RÈGLEMENT et la COTE de 1.00 présentées dans l'OFFRE et les règles de RÈGLEMENT spécifiées dans le RÈGLEMENT, les règles présentées dans l'OFFRE prévaudront.
27. En cas de paris sur Fantasy Duels entre équipes ou adversaires qui n'ont pas de match direct (par exemple Duel : Barcelone contre Real Madrid. Barcelone a un match contre Valence, le Real Madrid un match contre Majorque), les buts marqués par les équipes seront pris en compte uniquement pendant

le temps réglementaire. Si l'un des événements participant au duel est interrompu ou reporté de plus de 12 heures, le pari recevra une COTE de 1.00.

28. Dans le cas de toutes les options de paris dont les sélections sont du type « Moins / Plus de X », si le nombre de buts/points/corners/points de basket-ball, etc. mentionnés prédéfinis est égal à la ligne de pari, alors le pari recevra une COTE de 1.00. Par exemple : L'option de pari "Total de points de basket pour le joueur X - Plus de 4". Si le joueur X marque exactement 4 points, le pari recevra une COTE de 1.00.
29. Pour les paris d'avant-match placés sur le marché à temps plein (faisant référence au résultat final du match dans le temps réglementaire) dans des sports tels que le football, le tennis, le basket-ball, le volley-ball, le handball ou le hockey sur glace, une règle spéciale s'applique à un nombre limité de joueurs. nombre de compétitions dans chacun de ces sports. Cette règle permet que le règlement de ces paris ait lieu avant la fin du jeu si l'équipe ou le joueur sélectionné par le client obtient un avantage significatif pendant la phase de jeu du match.
 - Ces concours spécifiques seront clairement signalés sur la plateforme de l'opérateur, les rendant visibles à tous les clients.
 - Dans le cas de paris d'avant-match placés sur le marché à temps plein (représentant le résultat final du match dans le temps réglementaire) pour divers sports, des critères particuliers déterminent quand ces paris peuvent être réglés comme gagnants avant la fin du match.
 - Dans le cas du **football**, sera déclaré vainqueur si l'équipe sélectionnée par le client détient une **avance de deux buts** à tout moment du match, quel que soit le résultat final.
 - Dans le cas des paris sur le **tennis**, seront considérés comme gagnants si le joueur choisi (ou les joueurs des tournois de double) remporte un **set avec un score de 6:0**, quel que soit le résultat final du match.
 - Pour les paris sur le **basketball**, ils seront déclarés gagnants si l'équipe sélectionnée par le client atteint une **avance de 18 points** à tout moment du match, quel que soit le résultat final.
 - Les paris sur le **volley-ball** donneront lieu à des règlements gagnants si l'équipe soutenue par les clients **mène par 2 sets** à tout moment du jeu, quel que soit le résultat final du match.
 - Pour les paris sur le **handball**, ils seront considérés comme gagnants si l'équipe soutenue par le client atteint une **avance de 6 buts** à tout moment du match, quel que soit le résultat final.
 - Dans le cas des paris sur le **hockey sur glace**, ils seront considérés comme gagnants si l'équipe choisie par le client obtient une **avance de 3 buts** à tout moment du match, quel que soit le résultat final.
 - La règle de règlement spéciale ne s'applique pas aux paris Red Odds

6. RÈGLES SPÉCIALES DE RÈGLEMENT

6.1. FOOTBALL

1. Pour certains types de paris, plus d'un match doit être joué pour que le pari soit réglé. Par exemple, « Qui se qualifie ? », « Quelle équipe remportera la finale ? » (dans le cas où une finale se joue dans un format aller-retour), etc.
2. Dans le cas du pari "Joueur qui marque (y compris prolongation)", si aucune prolongation n'est jouée, le pari sera réglé en fonction du résultat à la fin du temps de jeu réglementaire.
3. Si l'option de pari reste disponible peu de temps après les événements suivants : buts/scores, cartons rouges ou jaune-rouge, penaltys, ou dans les cas où une décision de l'arbitre assistant vidéo (VAR) conduit à attribuer l'un des événements mentionnés. ci-dessus, nous avons le droit d'annuler les paris concernés.
4. Si le pari a été ouvert avec une carte manquante ou incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.

5. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus de 5 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
6. Si un mauvais score est inscrit, tous les paris seront annulés pour la période pendant laquelle le mauvais score a été affiché.
7. En cas de changements causés par l'arbitre assistant vidéo (VAR), qui affectent le score ou les cartons/corners/pénalités, depuis que cet événement a eu lieu et jusqu'à ce que la décision soit prise par les officiels, nous nous réservons le droit d'annuler le pari. .
8. En cas de paris sur cartes (uniquement pour les types de paris pour lesquels la couleur de la carte n'est pas précisée) : a) Le carton jaune est considéré comme 1 carton et le carton rouge 2. Le deuxième carton jaune d'un joueur n'est pas pris en compte . De ce fait, un joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartes.
b) Le règlement s'effectue selon toutes les preuves de cartes présentées pendant le temps réglementaire de 90 minutes.
c) Les cartons présentés après le temps réglementaire ne sont pas pris en compte.
d) Les cartons reçus par les non-joueurs (joueurs remplacés, entraîneurs, joueurs sur le banc de réserve) ne sont pas pris en compte.
e) Les cartons montrés pendant la mi-temps du match sont considérés comme ayant été montrés en seconde période et seront pris en compte tant que le joueur est encore actif (si le joueur ne reprend pas le jeu en seconde période et qu'il a reçu un carton à la mi-temps, il ne sera pas pris en compte)
9. Dans le cas de paris LIVE sur les points de la carte :
a) Le carton jaune vaut 10 points et le rouge ou jaune-rouge 25 points. Le deuxième carton jaune d'un joueur n'est pas pris en compte. En conséquence, un joueur ne peut pas avoir plus de 35 points pour ses cartes.
b) le règlement s'effectue selon tous les justificatifs de cartes présentés pendant le délai réglementaire de 90 minutes.
c) Les cartons présentés après le temps réglementaire ne sont pas pris en compte.
d) Les cartons reçus par les non-joueurs (joueurs remplacés, entraîneurs, joueurs sur le banc) ne sont pas pris en compte.
10. En cas de paris surjoueurs:
a) Pour le pari de type « prochain buteur » :
- Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte pour le règlement de ce marché et seront ignorés, à l'exception des paris où l'option de parier sur les buts contre son camp est possible.
- Tous les joueurs qui ont participé au jeu depuis le coup de pied d'envoi ou depuis le but/score précédent sont considérés comme éligibles.
- Tous les joueurs actifs sont répertoriés. Si un joueur non répertorié marque, tous les paris sur les joueurs répertoriés restent valables.
- Les buts marqués lors des prolongations ou des tirs au but ne sont pas pris en compte.
- Tous les joueurs non répertoriés, les gardiens de but et les joueurs sur le banc font partie de l'option de pari "Autre", qui sera utilisée à des fins de règlement.
b) Pour le type de pari « Buteur à tout moment » :
- Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.
- Tous les joueurs ayant joué au jeu sont considérés comme éligibles.
- Si, pour une raison quelconque, un joueur non répertorié marque, tous les paris sur les joueurs répertoriés restent valables.

- c) Pour le type de pari « Le joueur A ou le joueur B marque » :
 - Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.
 - Si aucun des joueurs ne participe au match, une COTE de 1.00 sera attribuée aux paris.
- d) Pour le type de pari « Le joueur A et le joueur B marquent » :
 - Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte
 - Si aucun des joueurs ne participe au match, les paris seront être annulé.
- e) Pour les options de paris sur les statistiques des joueurs (tirs par joueur, tirs au but par joueur, hors-jeu des joueurs, plaquages, fautes commises/reçues, etc.) :
 - Pour les paris d'avant-match, si le joueur ne fait pas partie du onze de départ, les paris seront annulés.
 - Pour les paris en direct, si le joueur faisant l'objet du pari n'est pas sur le terrain au moment où le pari est placé, le pari sera annulé.
- f) Pour les options de pari « Marquer un but avec le pied gauche/droit », « But sur coup franc », « But depuis l'extérieur de la surface » :
 - Les buts contre son camp ne sont pas pris en compte.
 - Si le joueur faisant l'objet du pari ne participe pas du tout au match, les paris seront annulés.
- 11. Pour les types de paris "Suivant & 1X2" et "Score à tout moment & 1X2", tout joueur qui ne marque pas fait partie de l'option de pari "Autres".
- 12. Pour les types de paris "Prochain buteur et score correct" et "Score à tout moment et score correct", tout joueur qui ne marque pas fait partie de l'option de pari "Autres". De plus, si l'une des équipes marque plus de 4 buts, le pari sera défini sur "Autre", puisque les options de score correct n'auront plus d'options de pari couvrant tous les scénarios possibles.
- 13. Pour le pari "Quand sera le prochain but/point marqué ?", si un but est marqué dans les minutes de prolongation assignées par l'arbitre, il sera pris en compte pour les intervalles 31-45 / 76-90.
- 14. Pour les paris sur les intervalles/gammes :
 - a) Les paris sur les intervalles de buts sont décidés en fonction du temps annoncé à la télévision. Si cela n'est pas disponible, la minute est comptée selon le chronomètre officiel du jeu.
 - b) Les paris sont également décidés en fonction de la minute où le ballon franchit la ligne de but et non en fonction de la minute où le ballon a été botté.
 - c) Les paris sur les intervalles de corner sont décidés en fonction du moment où le corner est joué, et non en fonction du moment où il a été reçu/pointé par l'arbitre.
 - d) Les paris sur les intervalles de cartes sont décidés en fonction du moment où la carte est donnée au joueur, et non en fonction du moment où la violation des règles s'est produite.
 - e) Les paris sur les intervalles de hors-jeu sont décidés en fonction du moment où l'arbitre prend la décision. Cette règle sera appliquée dans toute situation impliquant un arbitre assistant vidéo (VAR).
 - f) Les paris sur les intervalles de pénalité sont décidés en fonction du moment où l'arbitre prend la décision. Cette règle sera appliquée dans toute situation impliquant un arbitre assistant vidéo (VAR).

- g) Les pénalités prononcées par l'arbitre mais non exécutées ne sont pas prises en compte.
- h) Pour les paris sur des intervalles de 5 min / 15 min, les événements (buts, corners) des minutes de prolongation attribuées par l'arbitre, liés aux intervalles 41-45 et 31-45 de la mi-temps spécifiée, seront pris en compte.
15. Coins donnés par l'arbitre mais non exécutés ne sont pas pris en compte.
16. Pour le pari « Méthode pour marquer le Xème but » :
 - a) Coup franc : Le but doit être marqué directement sur coup franc ou sur corner pour être pris en compte. Les coups de pied déviés sont comptés tant que le but est accordé au joueur qui a exécuté le coup franc ou le corner.
 - b) Penalty : Le but doit être marqué directement sur le coup de pied de pénalité. Les buts marqués après un tir arrêté ou manqué ne sont pas pris en compte.
 - c) But contre son camp : si le but a été déclaré but contre son camp.
 - d) Tête: La dernière touche de balle du joueur doit être effectuée avec la tête.
 - e) Coup de pied : Le but doit être marqué avec n'importe quelle partie du corps autre que la tête, et les autres types ne sont pas pris en compte.
 - f) Aucun but marqué.
17. Pour les paris sur le football matchs au format composé de 3 mi-temps de 30 minutes chacune :
 - a) Les possibilités de paris sont interrompues après la première période de 30 minutes, jusqu'à la reprise du jeu.
 - b) Dans la minute 44:59, tous les types de paris pour la première mi-temps sont décidés et les types de paris spécifiques à la seconde mi-temps deviennent disponibles.
 - c) Après la deuxième période de 30 minutes (minute 60), les possibilités de paris sont à nouveau interrompues jusqu'à la reprise du jeu.
18. En cas de matchs amicaux, si l'arbitre siffle la fin du match à tout moment après la minute 87:59, ce moment sera considéré comme le résultat final de l'événement et tous les paris seront décidés en conséquence.
19. Pour le pré-L'option de pari sur le match « Le premier but/score », si aucun but n'est marqué lors du match et que l'option de pari « Aucun score » n'est pas disponible, le pari est perdu.
20. Si une option de pari reste ouverte peu de temps après l'attribution d'un carton, jaune ou rouge, nous nous réservons le droit d'annuler les paris placés à partir du moment où l'événement a eu lieu jusqu'au moment où la décision est prise par les officiels.
21. **Afin de régler les paris sur diverses statistiques spécifiques aux matchs de football**, nous avons les définitions suivantes :
 - A. **Tir cadré** - est défini comme toute tentative de but qui :
 - Se dirige vers les filets quelle que soit l'intention.
 - Il s'agit d'une tentative claire de marquer qui aurait été dans le filet s'il n'avait pas été arrêté par le gardien de but ou arrêté par un joueur qui est le dernier joueur, le gardien de but n'ayant aucune chance d'empêcher le but (dernier bloc de ligne).

Les tirs touchant directement le cadre du but ne sont pas comptés comme tirs cadrés., à moins que le ballon entre et soit accordé comme but.

Les tirs bloqués par un autre joueur, qui n'est pas le dernier joueur, ne sont pas comptés comme tirs

cadrés.

B. **Tir non cadré** - est défini comme toute tentative claire de marquer que :

- Passe au-dessus ou à côté du but sans entrer en contact avec un autre joueur.
- Il aurait dépassé ou dépassé le but s'il n'avait pas été arrêté par un arrêt du gardien de but ou par un joueur de champ.
- Touche directement le cadre du but et aucun but n'est marqué.

Les tirs bloqués ne sont pas comptés comme des tirs non cadrés.

C. **Tir bloqué** - est défini comme toute tentative claire de marquer que :

- Il vise la cible et est bloqué par un joueur de champ, alors qu'il y a d'autres défenseurs ou un gardien de but derrière le bloqueur.

Comprend les tirs bloqués involontairement par le coéquipier du tireur.

Les dégagements hors de la ligne par un joueur adverse (blocages de la dernière ligne) sont comptés comme des tirs cadrés et ne sont pas comptés comme un tir bloqué.

Coup franc direct pour les buts/tirs

Les coups francs directs sont des tentatives créées directement à partir du coup franc lui-même (sans aide).

D. **Emplacement des buts/tirs**

La position de la balle, au moment où le tir est effectué (origine du tir).

- À l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation
- À l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation

Tout événement se produisant sur une ligne sera considéré à l'intérieur de cette zone. Par exemple, un tir sur la ligne des 18 yards comptera comme étant à l'intérieur de la surface.

E. **Passe décisive de but**

La touche finale (passe, passe-tir ou toute autre touche) conduisant le receveur du ballon à marquer un but. Si la touche finale (telle que définie en gras) est déviée par un joueur adverse, l'initiateur ne bénéficie d'une passe décisive que si le joueur qui reçoit était susceptible de recevoir le ballon sans que la déviation ait eu lieu. Les buts contre son camp, les coups francs directement exécutés, les buts sur corner directs et les penaltys ne donnent pas droit à une passe décisive.

F. **Passe**

Toute balle intentionnellement jouée d'un joueur à un autre. Les passes incluent les passes en jeu ouvert, les coups de pied de but, les corners et les coups francs joués comme passes – mais excluent les centres, les remises en jeu du gardien et les remises en jeu.

G. **Centre**

Tout ballon intentionnellement joué depuis une position large dans l'intention d'atteindre un coéquipier dans une zone spécifique devant le but.

H. **Toucher le montant** – se produit lorsque le ballon touche le cadre du but, à l'exception des buts qui touchent le cadre avant d'entrer dans le filet.

Tout tir qui touche le cadre plusieurs fois (par exemple la barre et le poteau gauche) ne compte qu'une

seule fois comme touchant les boiseries.

Les boiseries touchées sont toujours récupérées pour l'équipe attaquante (et le joueur qui a effectué la dernière action), même lorsque le ballon touche le cadre suite à une passe défensive.

I. **Penalty (gagné, concédé et pris)**

Une pénalité est encaissée sur la faute concédée (équipe et joueur). Une faute gagnée entraînant un penalty n'est perçue que pour les joueurs et n'inclut pas les handballs provoqués. Le penalty tiré est récupéré sous forme de tir ou de passe de penalty (équipe et joueur).

J. **Tacle** - est défini comme l'endroit où un joueur se connecte avec le ballon lors d'un défi au sol où il réussit à retirer le ballon au joueur en possession.

Le joueur plaqué doit clairement être en possession du ballon avant que le plaquage ne soit effectué. Il ne s'agit pas d'un plaquage lorsqu'un joueur coupe une passe par quelque moyen que ce soit.

K. **Faute concédée** - est défini comme toute infraction sanctionnée comme un jeu déloyal par un arbitre.

Les hors-jeu ne sont pas considérés comme une faute concédée.

L. **Faute gagnée** - est défini comme le cas où un joueur remporte un coup franc ou un penalty pour son équipe après avoir été victime d'une faute de la part d'un joueur adverse.

Il n'y a pas de faute gagnée pour un handball, un plongeon, une passe en retrait, une reprise illégale, une dissidence, une violation de 6 secondes du GK ou une obstruction lorsqu'un coup franc est concédé.

M. **Hors-jeu** - Attribué au joueur considéré comme étant en position de hors-jeu pour lequel un coup franc est accordé. Si deux joueurs ou plus sont en position de hors-jeu au moment où la passe est jouée, le joueur considéré comme le plus actif et tentant de jouer le ballon est mis hors-jeu.

N. **Coup de pied de but** - Ceci est attribué à l'équipe/au joueur – souvent le gardien - qui effectue un coup de pied de but.

O. **Remise en jeu** - Ceci est attribué à l'équipe/au joueur qui effectue une remise en jeu.

22. En cas de paris spéciaux sur le football, dont le sujet est un jour/une période/une étape de la compétition/de la ligue :

- A. Pour le règlement des résultats, il sera tenu compte du temps de jeu régulier (s'il n'y a pas d'autres mentions), y compris les minutes supplémentaires accordées par les officiels pour les interruptions normales du match liées aux deux mi-temps.
- B. Pour le règlement, les événements de match mentionnés (buts, corners, cartons, etc.), les groupes d'équipes indiqués (hôtes, invités, etc.) et le groupe d'événements sportifs défini (jour de ligue/période/étape de ligue/compétition) sont pris en compte. en compte de manière cumulative. L'organisateur peut également proposer ces paris pour un groupe précis de matchs d'une ou plusieurs compétitions.
- C. Pour tous les paris avec des marchés liés aux cartons jaunes et/ou rouges, les cartons reçus par les joueurs sur le banc et par les officiels (personnel technique des équipes, officiels de jeu, etc.) ne sont pas pris en compte. Les cartons attribués après le coup de sifflet final du match ne sont pas pris en compte.

- D. Si des paris sont placés sur le nombre de cartes, sans préciser leur couleur, les règles suivantes s'appliqueront :
 - a) Le carton jaune est considéré comme 1 carton et le carton rouge comme 2. Le deuxième carton jaune d'un joueur n'est pas pris en compte. Un joueur ne peut donc pas avoir plus de 3 cartes.
 - b) Le RÈGLEMENT se fait selon toutes les preuves de cartes reçues pendant le temps réglementaire de 90 minutes.
 - c) Les cartes reçues après l'heure réglementaire ne seront pas prises en compte.
 - d) Les cartons reçus par les non-joueurs (joueurs remplacés, entraîneurs, joueurs sur le banc) ne sont pas pris en compte.
 - E. Les corners reçus mais non exécutés ne sont pas pris en compte.
 - F. Un jour est défini comme l'intervalle de temps de 10h00 à 09h59, le lendemain. Ex : « JOURNÉE SPÉCIALE – OBJECTIFS TOTALS – BUNDESLIGA – 21 juillet 2022 ». Dans ce cas, tous les jeux dont l'heure de début est comprise entre 10h00 le 21 juillet 2022 et 9h59 le 22 juillet 2022 seront pris en compte.
 - G. En règle générale concernant les Paris Spéciaux, si le nombre total d'événements au cours du jeu (buts, corners, cartons, etc.) établi par l'Offre est dépassé, quel que soit le nombre de jeux joués, les options de paris seront déclarées gagnées ou perdu. (Par exemple : "SPÉCIAL - LIGUE 1 ROUMANIE - TOTAL DE BUTS PAR ÉTAPE 17,5" - si deux matchs ou plus ont été reportés, mais que pendant le reste des matchs, 18 buts ont été marqués, les paris avec plus de 17,5 buts seront gagnants et les paris moins de 17,5 buts, en perdront).
 - H. Dans le cas où un seul match parmi ceux soumis au pari est annulé ou reporté après 23h59 du deuxième jour suivant la date initialement prévue (ce qui signifie que le match n'a pas commencé), pour le règlement du pari, il sera considéré que 2 buts ont été marqués dans le match comme suit : 1 but en première mi-temps, 1 but en deuxième mi-temps, 1 but marqué par l'équipe à domicile et 1 but marqué par l'équipe visiteuse. Pour les paris concernant tout autre événement du match en dehors des buts (par exemple, carton jaune, faute, hors-jeu, corner, etc.), un ODD de 1 sera attribué. Si le match commence avant 23h59 du deuxième jour suivant la date initiale prévue, le pari sera réglé en fonction du résultat enregistré sur le terrain.
 - I. Dans le cas où 2 (deux) matchs ou plus parmi ceux soumis au pari sont annulés ou reportés après 23h59 du deuxième jour suivant la date initialement prévue (ce qui signifie que les matchs n'ont pas commencé), le pari sera considéré comme nul et un ODD de 1 sera attribué.
 - J. Dans le cas de matchs interrompus ou suspendus (c'est-à-dire que le match a commencé puis a été interrompu) jusqu'après 23h59 du deuxième jour suivant le moment de l'interruption, pour le règlement du pari, le résultat enregistré au moment de l'interruption sera pris en compte, mais uniquement dans les situations où la reprise du match n'influencerait pas la détermination du résultat du pari. Dans le cas contraire, un ODD de 1 sera attribué. Si le match reprend avant 23h59 du deuxième jour suivant l'heure de début initiale, la validation sera basée sur les résultats enregistrés à la fin du match.
 - K. Aux fins du règlement, les résultats sur le terrain sont pris en compte, indépendamment d'éventuelles modifications ultérieures des résultats apportées par les autorités compétentes (FIFA, UEFA, LPF, FRF, etc.).
- 23. Dans le cas de paris Outrights tels que "Prochain club du joueur X", les prêts ne sont pas pris en compte. Le joueur doit être transféré de manière permanente pour que le pari soit gagnant.
 - 24. Dans le cas de paris Outrights tels que "Prochain entraîneur de l'équipe X", seul l'entraîneur permanent est pris en compte. Si un entraîneur intérimaire dirige au moins 10 matchs officiels consécutifs, il est considéré comme l'entraîneur permanent, et le pari est validé comme gagnant.

6.2. TENNIS

1. Si un joueur déclare forfait avant le début du match ou si les organisateurs déclarent le tournoi fermé pour quelque raison que ce soit, la COTE de 1.00 sera attribuée.
2. En cas de retrait ou de disqualification d'un joueur, tous les paris indécis seront annulés, sauf dans les cas où le résultat final n'aura pas influencé le résultat du pari.
3. En cas de retard (pluie, obscurité, etc.), tous les paris resteront indécis jusqu'à ce que le jeu continue.
4. Si un ou plusieurs points de pénalité sont accordés par l'arbitre, tous les paris restent valables.
5. Si un jeu est terminé avant la fin de certains points/jeux, tous les paris sur les points/jeux concernés seront annulés.
6. Si un jeu est décidé par un jeu décisif, il sera alors considéré comme le set numéro 3.
7. Tous les tie-breaks ou super tie-breaks sont considérés comme 1 match.
8. Dans le cas où la surface de jeu est modifiée pendant ou avant l'événement/tournoi, la COTE de 1.00 ne sera pas attribuée.
9. Pour les parties de tennis en double, qui se jouent en 2/3 sets, le troisième set, appelé maxi tie break, est pris en compte, lors de l'approbation des paris, comme un set normal.

6.3. HOCKEY SUR GLACE

1. Pour les matchs qui incluent également des prolongations et/ou des tirs au but, si un match est décidé aux tirs au but, alors un but sera ajouté au score des équipes gagnantes et au total. Ces règles ne s'appliquent pas aux paris décidés pendant une durée de jeu normale.
2. Si le pari reste ouvert après les événements suivants : buts et penaltys, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
3. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
4. Si un score incorrect est affiché, nous avons le droit d'annuler le pari dans ce délai.
5. Dans le cas des options de pari « Marquer à tout moment » et « Le joueur marque un point » :
 - un. Tous les joueurs actifs sont répertoriés.
 - a) Si un joueur non répertorié marque ou assiste, tous les paris sur les joueurs répertoriés restent valides.
 - b) Tous les paris sur les joueurs répertoriés ayant quitté le terrain avant la fin de la partie (blessures, éliminations) restent valables.
 - c) Seuls les buts et les passes décisives durant le temps de jeu régulier seront pris en compte lors des paris. Si après le temps réglementaire le score est de 0-0, tous les paris sont considérés comme perdus.
 - d) Les paris seront réglés sur la base des statistiques et des informations diffusées à la télévision par les autorités officielles, sauf s'il existe une preuve évidente que ces statistiques ne sont pas exactes.
6. La méthode pour marquer le prochain but :
 - a) Force égale : les buts sont considérés comme « force égale » lorsque les équipes ont le même nombre de joueurs sur le terrain.
 - b) Jeu de puissance : Un but est considéré comme un "jeu de puissance" lorsque l'équipe avec le plus de joueurs sur le terrain marque.
 - c) En infériorité numérique : Un but est considéré comme étant « en infériorité numérique » lorsque l'équipe avec le moins de joueurs sur le terrain marque.
 - d) Penalty : Un penalty est considéré comme un but s'il a été marqué.

e) But vide : Un but est considéré comme un "but vide" si l'équipe menée remplace le gardien de but par un joueur de champ et que l'équipe qui mène marque. Dans les situations de "power-play" / "short-handed" et "but vide", lors du règlement des paris, tout but sera toujours considéré comme un "but vide".

f) Aucun but.

7. Pour les marchés des gardiens de but de compétition de la LNH, si le joueur ne commence pas le match, le pari est nul.
8. Pour les marchés des joueurs de compétition de la LNH (par exemple : total de buts du joueur X, total de points du joueur X, total de passes décisives du joueur X, etc.), les paris sont nuls sur les matchs reportés, annulés ou abandonnés. Le jeu doit être joué à la date initialement prévue.
9. Pour les marchés spécifiques aux joueurs (par exemple : premier buteur, dernier buteur, total de buts du joueur X, total de points du joueur X, total de passes décisives du joueur X, etc.), si les joueurs ne participent pas au match, les paris seront annulés.

6.4. BASKETBALL

1. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
2. Si un événement ne se termine pas par un match nul, mais que des prolongations sont jouées dans le but d'une qualification, tous les paris seront réglés en fonction du résultat enregistré à la fin du temps de jeu réglementaire.
3. Le type de pari "Y aura-t-il des prolongations dans le match ?", sera réglé par "oui" si le match se termine par un match nul, que la prolongation du match ait lieu ou non.
4. Pour les compétitions NBA - Marchés de joueurs (par exemple : total de points du joueur X, total de rebonds du joueur X, premier buteur du joueur X, etc.), les paris sont nuls sur les matchs reportés, annulés ou abandonnés. Le jeu doit être joué à la date initialement prévue.

6.5. HANDBALL

1. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus de 3 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
2. Tous les paris (à l'exception des paris sur les mi-temps, « Qui marquera le point X » et « quelle équipe remportera la course à X points ») ne sont pris en compte que pour le temps de jeu régulier.
3. Si des lancers de 7 mètres ont lieu, les types de paris « Qui marque le point X ? » et « Quelle équipe atteindra X points en premier ? » sera annulé.

6.6. FOOTBALL AMÉRICAIN

1. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus de 89 secondes), nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
2. Si un score incorrect est affiché, nous nous réservons le droit d'annuler le pari dans ce délai.
3. Si un match est abandonné ou reporté, tous les paris seront annulés, à moins que le match ne se poursuive selon le calendrier hebdomadaire de la NFL (du jeudi au mercredi, heure locale).
4. En cas de retard (pluie, obscurité...) tous les paris resteront indécis jusqu'à la suite du jeu.
5. Tous les joueurs actifs sont répertoriés.
6. Lors du règlement des paris, les joueurs non répertoriés font partie de l'option « Équipe 1 autre joueur » ou « Équipe 2 autre joueur ». Les joueurs répertoriés mais qui n'ont aucune cote disponible ne sont pas inclus.

7. Les « Joueurs de la défense » ou « Équipe spéciale » sont considérés comme « Équipe 1 d/st joueur » ou « Équipe 2 d/st joueur » lors du règlement des paris, même si le joueur est répertorié comme option dédiée.
8. » Marge gagnante (y compris les prolongations) » – Un résultat positif est considéré comme l'équipe hôte gagnante, et un résultat négatif est une victoire de l'équipe invitée <-13, -13 à -7, -6 à -1,0,1 à 6,7 à 13. ,> 13.
9. Pour les compétitions NFL - Marchés de joueurs (par exemple : total de verges au sol, joueur X, total de verges en réception, joueur X, première réception, joueur X, etc.), les paris sont nuls sur les matchs reportés, annulés ou abandonnés. Le jeu doit être joué à la date initialement prévue.

6.7. VOLLEY-BALL

1. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les paris indécis. Pour les paris déjà décidés, les déductions de points ne seront pas prises en compte.
2. L'ensemble d'or n'est pris en compte dans aucun type de paris.

6.8. BEACHVOLLEY

1. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les paris indécis. Pour les paris déjà décidés, les déductions de points ne seront pas prises en compte.
2. L'ensemble d'or n'est pris en compte dans aucun type de paris.
3. Si une équipe se retire du match, tous les paris indécis seront annulés.

6.9. BASEBALL

1. Pour le pré-paris sur les matchs, tous les paris seront réglés en tenant compte des éventuelles manches supplémentaires. Si le match se termine par un match nul et qu'il n'y a pas de prolongation ou que la situation d'égalité se maintient même après la prolongation, l'ORGANISATEUR annule le pari "Résultat Final", et le reste des paris (handicap, total de points, etc.) sont réglés selon le résultat enregistré après la fin du match (pendant le temps réglementaire ou après la prolongation, le cas échéant).
2. Pour les paris Live, tous les paris seront réglés selon le résultat final après 9 manches (8 1/2 manches si l'équipe hôte mène à ce point), sauf indication contraire.
3. Si deux équipes jouent à deux matchs les uns contre les autres le même jour, il est possible qu'au moins un des matchs soit joué dans un format de 7 manches. Dans cette situation, le résultat obtenu à la fin des 7 manches sera considéré comme le résultat final, et le règlement sera effectué en conséquence.
4. Si un jeu est interrompu ou annulé et ne sera pas repris le même jour, tous les paris indécis seront annulés.
5. Les éventuelles manches supplémentaires ne sont prises en compte que dans le cas de paris « Qui marquera X points ? » et « Quelle équipe remportera la course à X points ? » ou d'autres spécifications.
6. Les noms des paris ne reflètent pas les termes actuellement utilisés dans le baseball. Veuillez vous référer à la légende pour les termes actuellement utilisés dans le baseball :

NOM DU PARI	TERMINOLOGIE DU GLOSSAIRE DE BASEBALL
Moitié	Tour de batte
Heures supplémentaires de jeu (heures supplémentaires)	Manche supplémentaire
Points	Exécutions
Casser	Résultat après la 9ème manche et demie

7. Pour le pari "Comment le match sera-t-il décidé ?", il sera décidé comme "Toute manche supplémentaire" si à la fin du temps réglementaire (après 9 manches complètes) le match se termine par un match nul, que ce soit ou non, des prolongations seront jouées (manches supplémentaires).
8. Pour le pari "Y aura-t-il des prolongations ?", il sera décidé comme "Oui" si à la fin du temps réglementaire (après 9 manches complètes) le match se termine par un match nul, que les manches supplémentaires soient ou non être joué ou non.
9. Pour le pari « Le joueur atteindra le temps X » si une « marche intentionnelle » est observée, sera décidé comme une « apparition au marbre » et le pari sera annulé.
10. Pour le pari « Retrait pour le temps X », si une « marche intentionnelle » se produit, elle sera considérée comme une « apparition au marbre » et le pari sera annulé.
11. Pour les paris de type 1 minute - de x à y :
 - un. Si un coup sûr et une erreur surviennent au cours de la même phase du jeu, au moment de décider du pari, cela sera considéré comme un coup sûr.
 - b. Si un joueur n'atteint pas le « plateau », mais que des options de pari ont été proposées en rapport avec ce joueur, toutes les options indécises sont considérées comme NULLES.
 - c. Lors des paris, une « fausse balle » sera considérée comme un coup sûr.
12. Dans le cas de paris joueurs avant le match (par exemple, Player Hits, Player Home Runs, Pitcher Strikeouts, etc.), si les joueurs ne figurent pas dans les compositions officielles de départ, un ODD de 1 sera attribué.
13. Dans le cas de paris joueurs en DIRECT (par exemple, Player Hits, Player Home Runs, Pitcher Strikeouts, etc.), si les joueurs ne participent pas activement au match, un ODD de 1 sera attribué.

6.10. Futsal

1. Si le pari reste ouvert après les événements suivants : buts, cartons rouges ou jaunes et pénalités, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
2. Si le pari a été ouvert avec une carte manquante ou incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
3. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus de 2 minutes), réservez-vous le droit d'annuler le pari.
4. Si un mauvais score est inscrit, tous les paris seront annulés pour la période pendant laquelle le mauvais score a été affiché.

6.11. UNIONET LIGUEDE RUGBY

1. Si le pari reste ouvert après les événements suivants : changements de score ou cartons rouges, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
2. Si le pari a été ouvert avec une carte manquante ou incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
3. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus de 2 minutes), réservez-vous le droit d'annuler le pari.
4. Les paris sont basés sur le résultat à la fin des 80 minutes de jeu, sauf indication contraire. Les minutes de prolongation dues à des accidents ou à des arrêts sont également incluses, mais n'incluent pas les mi-temps de prolongation, le temps des tirs au but ou la mort subite.

6.12. RUGBY À 7

1. Si le pari reste ouvert après les événements suivants : changements de score ou cartons rouges, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
2. Si le pari a été ouvert avec une carte manquante ou incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
3. Si les cotes ont été proposées avec un temps de jeu incorrect (plus d'une minute), nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
4. Les paris sont basés sur le résultat à la fin des 14/20 minutes de jeu, sauf indication contraire. Les minutes de prolongation dues à des accidents ou à des arrêts sont également incluses, mais n'incluent pas les mi-temps de prolongation, le temps des tirs au but ou la mort subite.

6.13. BILLARD

1. Si une partie n'est pas terminée, tous les paris indécis seront annulés.
2. Si un joueur se retire ou est disqualifié, tous les paris indécis seront annulés.
3. Dans le cas d'un repositionnement, la décision reste valable si le résultat a été décidé avant le repositionnement.
4. Les fautes et les balles gratuites ne sont pas prises en compte lors de la décision de tout pari sur les balles colorées.
5. Si une frame est commencée mais n'est pas terminée, tous les paris sur les frames seront annulés, à moins que le résultat n'ait déjà été décidé.

6.14. FLECHETTES

1. Si une partie n'est pas terminée, tous les paris indécis seront annulés.
2. Bullseye est considéré comme une couleur rouge.

6.15. CRIQUET

1. Si un match est interrompu et repris avant 23h59 du deuxième jour suivant l'interruption, tous les paris en cours seront réglés en fonction du résultat final. Dans le cas contraire, tous les paris non décidés seront considérés comme NULS.
2. Si le jeu est un jeu d'égalité/match nul et que les règles officielles de la compétition ne décident pas du gagnant, ou si les règles de la compétition décident du gagnant en lançant la pièce ou en tirant au sort, alors tous les types de paris indécis se verront attribuer une COTE de 1.00.

3. Si un over n'est pas terminé, tous les types de paris indécis sur ce over seront annulés, à moins que les manches n'aient atteint leur conclusion naturelle, par exemple : déclaration, équipe all out, etc.
4. Aucun type de pari ne prend en compte la période super over sauf indication contraire.
5. Les courses de pénalité ne sont prises en compte pour aucun type de paris sur les overs ou sur les lancers (les types de paris sur les overs multiples ne sont pas pris en compte pour cette règle).
6. Twenty 20, ODI : au moins 90 % de toutes les manches doivent avoir été jouées au moment où le pari a été placé, pour que les types de paris puissent être décidés, à moins que les manches ne soient arrivées à leur conclusion naturelle.
7. Dans le cas du pari « Vainqueur du jeu (y compris Super over) », tous les paris sont décidés conformément au règlement officiel de la compétition. Si l'événement est affecté par du mauvais temps, les paris sont décidés selon le résultat officiel.

6.16. TENNIS DE TABLE

1. Si une partie n'est pas terminée, tous les paris indécis seront annulés.
2. Si un joueur se retire, tous les paris indécis seront annulés.
3. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les paris indécis. Pour les paris déjà décidés, les déductions de points ne seront pas prises en compte.

6.17. BADMINTON

1. Si un joueur ou une équipe se retire, tous les paris indécis seront annulés.
2. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les paris indécis. Pour les paris déjà décidés, les déductions de points ne seront pas prises en compte.
3. Si une partie n'est pas terminée, tous les paris indécis seront annulés.

6.18. FOOTBALL AUSTRALIEN (Règles australiennes)

1. Si des options de pari sont proposées pour un événement dont la durée de jeu est incorrecte (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler le pari.
2. Si un match est interrompu et repris avant 23h59 du deuxième jour suivant l'interruption, tous les paris en cours seront réglés en fonction du résultat final. Dans le cas contraire, tous les paris non décidés seront considérés comme NULS.
3. Le résultat final est considéré comme celui enregistré à la fin du temps de jeu régulier, y compris les minutes de prolongation assignées par les officiels, pour les interruptions normales du jeu, à moins qu'il n'y ait d'autres spécifications. La durée normale de jeu est de 80 minutes. Les mi-temps supplémentaires ne sont pas prises en compte.

6.19. SQUASH

1. Si une partie n'est pas terminée, tous les paris indécis seront annulés.
2. Si un joueur se retire, abandonne la partie ou est disqualifié, tous les paris indécis seront annulés.
3. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les paris indécis. Pour les paris déjà décidés, les déductions de points ne seront pas prises en compte.

4. Si les points de pénalité sont accordés par l'arbitre, tous les paris sur ce match seront valables.

6.20. E-SPORTS

1. Si une partie ou une carte n'est pas terminée, tous les paris indécis seront annulés.
2. Les paris placés sur des jeux mal répertoriés seront annulés.
3. Si un jeu ou une carte est rejoué en raison de problèmes techniques ou d'une déconnexion du site Internet sans relation avec les joueurs, tous les paris indécis seront nuls/NULL. Le jeu ou la carte à rejouer seront considérés comme des entités distinctes.
4. Si une équipe abandonne ou se retire, tous les paris indécis seront NULLS.
5. Si le nombre régulier de cartes change ou diffère de ceux indiqués dans l'offre, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.
6. **Pour les paris Counter-Strike 2:**
 - a. Le pari "Carte X – La bombe sera-t-elle désamorcée lors du Round X ?" elle sera annulée si la bombe n'est pas placée dans le tour spécifié.
 - b. Si le jeu commence avec un avantage de carte pour l'une des équipes, la première carte sera considérée comme gagnante avec un score de 13:0 par l'équipe en avantage.
 - c. Selon les règles officielles du jeu CS 2, les suicides et les kills réalisés après un tir ami (kill sur un coéquipier), seront marqués comme « -1 » au total des kills de l'équipe qui y parvient.
7. **Pour les paris Dota 2 :**
 - a. Le pari "Carte X - Qui obtiendra le numéro d'Aegis X" est décidé en fonction de l'équipe qui obtient l'Aegis de l'Immortel, et non de celle qui tue Roshan.
 - b. Le pari "Carte X - Qui détruira la tour numéro X" - lors du règlement du résultat, toute méthode de destruction de la tour sera prise en compte (Adversaire & Creep ; destruction par Refuser).
 - c. Le pari "Carte X - Qui détruira la caserne numéro X" - lors du règlement du résultat, toute méthode de destruction de la caserne sera prise en considération (adversaire et fluage ; destruction par refus).
 - d. Le pari "Carte X - Premier à X Net Worth" - Valeur nette = Or actuel + la valeur des Objets du héros
8. **Pour les paris sur League of Legends :**
 - a. Le pari "Carte X - Qui détruira la tour numéro X" - lors du règlement du résultat, toute méthode de destruction de la tour sera prise en compte.
 - b. Le pari "Carte X - Qui détruit l'inhibiteur numéro X" - lors du règlement du résultat, toute méthode de destruction de l'inhibiteur sera prise en considération.
9. **Pour les paris sur le football eSports (FIFA et/ou PES):**
La durée régulière de jeu prise en compte est représentée par les variantes suivantes : 2 mi-temps X 4 minutes, 2 mi-temps X 5 minutes, 2 mi-temps X 6 minutes, 2 mi-temps X 7 minutes, 2 mi-temps X 8 minutes, sauf celles précisées autrement.

6.21. ATHLÉTISME

1. Pour l'athlétisme, le classement établi par les premières annonces officielles est toujours pris en compte. Aucun autre changement, aucune décision, prise individuellement ou collectivement, ne sera prise en compte.

2. Si l'un des athlètes est disqualifié ou abandonne pendant l'événement, il est considéré comme participant à la compétition et recevra le résultat selon le podium établi par l'Organisateur.
3. Si le lieu de l'événement est modifié, sans que cela soit annoncé par l'Organisateur, le pari est nul et la COTE de 1.00 sera attribuée à tous les types de paris.
4. Pour les paris de type « duel », le gagnant sera considéré comme le participant ayant effectué le plus de tours.
5. Si les participants au duel abandonnent dans le même tour, les paris sur le duel seront annulés.
6. Si un athlète ne se qualifie pas pour la finale ou ne participe pas à cette finale, mais a participé à au moins une de ses étapes précédentes, les paris « Gagnant », « Classement », « Podium », etc. sont considérés comme perdus.

6.22. SPORTS D'HIVER

1. Pour les sports d'hiver, le classement établi par les premières annonces officielles est toujours pris en compte. Aucun autre changement, aucune décision, prise individuellement ou collectivement, ne sera prise en compte.
2. Si l'un des athlètes est disqualifié ou abandonne pendant l'événement, il est considéré comme ayant participé à la compétition et recevra le résultat selon le podium établi par l'Organisateur.
3. Si le lieu de l'événement est modifié, sans que cela soit annoncé par l'Organisateur, le pari est annulé.
4. Pour les paris de type « duel », le gagnant sera considéré comme le participant ayant effectué le plus de tours.
5. Si les participants au duel abandonnent dans le même tour, les paris sur le duel seront annulés.
6. Si un athlète ne se qualifie pas pour la finale ou ne participe pas à cette finale, mais a participé à au moins une de ses étapes précédentes, les paris « Gagnant », « Classement », « Podium », etc. sont considérés comme perdus.

6.23. NATATION

1. Pour la natation, le classement établi par les premières annonces officielles est toujours pris en compte. Aucun autre changement, aucune décision, prise individuellement ou collectivement, ne sera prise en compte.
2. Si l'un des athlètes est disqualifié ou abandonne pendant l'événement, il est considéré comme ayant participé à la compétition et recevra le résultat selon le podium établi par l'Organisateur.
3. Si le lieu de l'événement est modifié, sans que cela soit annoncé par l'Organisateur, le pari est annulé.
4. Pour les paris de type « duel », le gagnant sera considéré comme le participant ayant effectué le plus de tours.
5. Si les participants au duel abandonnent dans le même tour, les paris sur le duel seront annulés.
6. Si un athlète ne se qualifie pas pour la finale ou ne participe pas à cette finale, mais a participé à au moins une de ses étapes précédentes, les paris « Gagnant », « Classement », « Podium », etc. sont considérés comme perdus.

6.24. FORMULE 1

1. Le résultat final est considéré comme celui enregistré lors de la présentation sur podium, sauf indication contraire, et le RÈGLEMENT des résultats se fera en conséquence.
2. Les épreuves qui ont été interrompues en raison des conditions météorologiques ou d'autres circonstances, mais dont les résultats officiels sont déclarés par les associations officielles, seront réglées en conséquence.
3. Si une course a été reportée à un autre jour (à déterminer), tous les paris seront annulés.
4. Si le nombre de gagnants pour une option de pari dépasse le nombre d'options de pari proposées, pour calculer le gain, la règle Dead Heat sera appliquée.
5. Si un ou plusieurs pilotes sont amenés à prendre le départ de la course depuis les stands, afin de régler les paris, il sera classé en fin de grille de départ.
6. Dans le cas où les participants (avec des options de paris spécifiques) abandonnent sur différents tours, le nombre de tours effectués par chacun sera pris en compte, afin de régler les paris. Le gagnant sera donc le participant ayant effectué le plus de tours.
7. Pour le type de pari Duel et Groupe Gagnant :
 - a) Si les participants (avec des options de paris spécifiques) abandonnent dans le même tour, les paris seront annulés.
 - b) Si l'un des participants abandonne avant ou pendant le tour de chauffe, ces paris spécifiques seront annulés.
8. Pour le type de pari Tour le plus rapide :
 - a) Le pilote qui a réalisé le meilleur temps sur le tour spécifié, le groupe de tours spécifié ou la course entière sera le vainqueur.
 - b) Pour régler le pari, le temps du tour chronométré en millisecondes sera pris en compte.
9. Pour les options de paris sur les équipes :
 - a) Les options de paris « Gagnants (équipes) », « Top X (équipes) », « Duel (équipes) » seront réglées en fonction de l'équipe ayant la voiture la mieux placée à l'issue de la course.
 - b) L'option de pari « Premier abandon (équipes) » sera réglée pour l'équipe qui aura la première voiture abandonnée dans la course.
 ATTENTION : Les règles spécifiques de règlement des paris sur les stands seront prises en compte.
 - c) L'option de pari « Première entrée aux stands (équipes) » sera réglée pour l'équipe avec la première voiture aux stands.
 ATTENTION : Les règles spécifiques de règlement des paris sur les stands seront prises en compte.
 - d) L'option de pari « Total des dépassements/passages (équipe) » sera réglée sur la base du nombre total de dépassements/passages effectués par les deux voitures de l'équipe spécifiée.
 NOTE : Les règles spécifiques de règlement des dépassements seront prises en compte.
10. Pour les options de paris sur le dépassement/passage/dépassement :
 - a) Un dépassement/pass over doit être conservé jusqu'à la fin du tour pour être pris en compte lors du règlement des paris.
 - b) Les dépassements/passes du premier tour de la course ne sont pas pris en compte lors du règlement des paris.
 - c) Les dépassements/passages des pilotes entrant ou sortant des stands dans le tour spécifié ne sont pas pris en compte lors du règlement des paris.

d) Les dépassements/passages des pilotes abandonnant dans ce tour spécifié ne sont pas pris en compte lors du règlement des paris.

e) Les rodages et décrochements ne sont pas considérés comme des dépassements/passages.

11. Pour les options de paris sur l'abandon/abandon :

a) Lors du règlement des paris, l'abandon est considéré si une voiture ne franchit pas la ligne d'arrivée lorsque la course est considérée comme terminée, à moins qu'elle ne soit disqualifiée.

b) Si 2 participants ou plus abandonnent dans le même tour lors du premier abandon, pour le calcul du gain, la règle du point 12, chapitre 6 - Règles générales de règlement sera appliquée.

c) Si une voiture abandonne aux stands ou sur la piste des stands, le dernier tour commencé sera pris en compte pour le règlement du résultat.

12. Pour les options de paris sur l'entrée aux stands :

a) La première voiture qui entre dans la piste des stands sera considérée comme la gagnante.

b) Si une voiture entre sur la piste des stands et abandonne, sans atteindre réellement les stands, elle sera considérée comme étant déjà sur la piste des stands.

13. Pour les paris sur « Nombre de pilotes classés », un pilote est considéré comme classé s'il termine 90 % de la course.

14. Pour l'option de pari « Voiture de sécurité en course », la voiture de sécurité virtuelle ne sera pas prise en compte. L'apparition d'une voiture de sécurité avant le départ de la course ne sera pas prise en considération. Si une course est démarrée/reprise avec une voiture de sécurité au lieu d'un départ/redémarrage normal, la voiture de sécurité ne sera pas prise en compte.

6.25. MOTOGP

1. Pour le pari de type « Duel », le gagnant est considéré comme le participant ayant effectué le plus de tours.
2. Dans le cas où les participants au Duel abandonnent au cours du même tour, les paris seront annulés.

6.26. BOXE

1. Si un joueur abandonne avant le début du combat, la COTE de 1.00 sera attribuée pour cet événement.
2. Si les joueurs ont terminé la compétition avant la fin du temps réglementaire, parce que l'un d'entre eux a abandonné, le participant restant à la compétition est considéré comme vainqueur et le RÈGLEMENT se fera selon la COTE reçue.
3. Pour les paris « Vainqueur du tour » et « Vainqueur du tour intervalle » :
 - a) Si un joueur ne peut pas commencer un tour, son adversaire sera considéré comme le vainqueur du tour précédent.
 - b) Si l'événement se termine par décision technique (avant la fin de tous les tours) ou par décision (après la fin de tous les tours), les sélections « joueur x gagne par décision » seront réglées comme gagnantes, et les sélections pour « Le joueur x gagne au tour y » sera considéré comme non gagnant.
4. Dans le cas des paris « Total des tours » :
 - a) la durée du tour en cours déterminera l'option de pari gagnante (Moins/Plus)

Par exemple : Total de tours - Moins de 1,5 tours - le match se terminera avant le milieu du tour 2. S'il se termine exactement à la moitié du tour ou après ce délai, l'option gagnante sera Total de tours - Plus de 1,5 tours

b) si le match se termine exactement à la moitié du tour, l'option "Sur X tours" sera considérée comme l'option gagnante.

6.27. UFC

1. Si un joueur abandonne avant le début du combat, les paris seront annulés.
2. Si les joueurs ont terminé la compétition avant la fin du temps réglementaire, parce que l'un d'eux a abandonné, le Participant restant à la compétition est considéré comme vainqueur et le règlement sera effectué selon la COTE attribuée.
3. Pour les paris « Vainqueur du Tour » :
 - a) Si un joueur ne peut pas commencer un tour, son adversaire sera considéré comme le vainqueur du tour précédent.
 - b) Si l'événement se termine par décision technique (avant la fin de tous les tours) ou par décision (après la fin de tous les tours), les sélections « joueur x gagne par décision » seront réglées comme gagnantes, et les sélections pour « Le joueur x gagne au tour y » sera considéré comme non gagnant.
4. Dans le cas des paris « Total des tours » :
 - a) la durée du tour en cours déterminera l'option de pari gagnante (Moins/Plus)
 Par exemple : Total de tours - Moins de 1,5 tours - le match se terminera avant le milieu du tour 2. S'il se termine exactement à la moitié du tour ou après ce délai, l'option gagnante sera Total de tours - Plus de 1,5 tours
 - b) si le match se termine exactement à la moitié du tour, l'option "Sur X tours" sera considérée comme l'option gagnante.
5. Le pari « Gagner par décision partagée » fait référence à la façon dont les arbitres déterminent le vainqueur du match, à savoir : lorsque deux des trois arbitres marquent le combattant X comme vainqueur, tandis que le troisième arbitre marque en faveur du combattant Y.
6. Le pari « Gagner par décision unanime » fait référence à la manière dont les arbitres déterminent le vainqueur du match, à savoir : les trois arbitres déterminent le vainqueur du match le même combattant.

6.28. K-1

1. Si un joueur abandonne avant le début de la partie, les paris sont annulés.
2. Si les joueurs ont terminé la compétition avant la fin du temps réglementaire, parce que l'un d'entre eux a abandonné, le Participant restant à la compétition est considéré comme vainqueur et le RÈGLEMENT se fera selon la COTE attribuée.

6.29. MMA

1. Si un joueur abandonne avant le début du combat, les paris sont annulés.

2. Si les joueurs ont terminé la compétition avant la fin du temps réglementaire, parce que l'un d'entre eux a abandonné, le Participant restant à la compétition est considéré comme vainqueur et le RÈGLEMENT se fera selon la COTE attribuée.
3. Pour les paris « Vainqueur du Tour » :
 - a) Si un joueur ne peut pas commencer un tour, son rival sera considéré comme le vainqueur du tour précédent.
 - b) Si l'événement se termine par décision technique (avant la fin de tous les tours) ou par décision (après la fin de tous les tours), les sélections « joueur x gagne par décision » seront réglées comme gagnantes, et les sélections pour « joueur x gagne par décision » x victoires au tour y » seront considérées comme perdues.
4. En cas de paris « Total des tours » :
 - a) la durée du tour en cours déterminera l'option de pari gagnante (Moins/Plus)
Par exemple : Total de tours - Moins de 1,5 tours - le match se terminera avant le milieu du tour 2. S'il se termine exactement à la moitié du tour ou après ce délai, l'option gagnante sera Total de tours - Plus de 1,5 tours
 - b) si le match se termine exactement à la moitié du tour, l'option "Sur X tours" sera considérée comme l'option gagnante.
5. Le pari « Gagner par décision partagée » fait référence à la façon dont les arbitres déterminent le vainqueur du match, à savoir : lorsque deux des trois arbitres marquent le combattant X comme vainqueur, tandis que le troisième arbitre marque en faveur du combattant Y.
6. Le pari « Gagner par décision unanime » fait référence à la manière dont les arbitres déterminent le vainqueur du match, à savoir : les trois arbitres déterminent le vainqueur du match le même combattant.

6.30. Parisdirects– Paris à longterme

1. Les paris à long terme (paris directs) font référence à des événements basés sur des parties de la compétition ou sur des compétitions entières. Les paris directs peuvent être placés avant le début d'une compétition, ainsi que pendant celle-ci. Sans être limité à ceux-ci, l'ORGANISATEUR pourra proposer les types de paris à long terme suivants, en référence à : les équipes gagnantes, les joueurs, la relégation, la qualification, les statistiques, les buteurs, la position dans le classement, les totaux (points, buts, cartons, hors-jeu, fautes). , corners, etc.), différences/handicaps (points, position, buts, etc.), etc.
2. Pour le RÈGLEMENT, le classement officiel, disponible après la fin du dernier match de la compétition, sera pris en compte. Il inclura également les points de pénalité reçus avant la fin de la compétition. Toute pénalité ou décision intervenue après la fin de la compétition, susceptible d'affecter une situation établie sur la base des résultats antérieurs, ne sera pas prise en compte.
3. Pour le type de pari « Gagnant – l'équipe remporte le Championnat », les Playoffs sont également pris en compte.
4. Pour le type de pari « Relégation - l'équipe sera reléguée/déclassée dans une ligue inférieure », les éliminatoires de relégation/promotion seront également pris en compte.
5. Pour le type de pari « Meilleur buteur - le joueur qui marquera le plus de buts », les buts marqués lors des Playoffs/Playout sont également pris en compte.
6. Si une ligue est interrompue et terminée avant tous les matchs programmés :

- a) pour le RÈGLEMENT des paris concernant : le champion/équipe gagnante de la compétition, la position au classement, le meilleur buteur, le meilleur joueur, etc. – la décision de chaque fédération/ligue sera prise en compte.
 - b) selon la situation, si aucune hiérarchie n'est établie, aucune équipe n'est reléguée, aucune équipe n'est déclarée championne ou aucun joueur ne peut être considéré comme le meilleur buteur, les paris spécifiques faisant référence à une telle catégorie, les paris seront annulés
 - c) Pour les paris sur les totaux de points, buts, cartons, corners, etc. et généralement pour les paris qui impliquent des valeurs quantifiables, la COTE de 1.00 sera attribuée, à moins que les paris ne soient déjà décidés au moment de l'interruption ou du jeu futur du la compétition n'affectera plus leur résultat.
7. Pour les situations non couvertes par le RÈGLEMENT, si au cours d'une compétition il y a des changements dans sa structure (par exemple moins d'équipes de relégation), susceptibles d'affecter le résultat de certaines épreuves de l'OFFRE, l'ORGANISATEUR sera en droit d'établir comment les régler. , équitablement, selon des décisions internes, ou d'annuler les paris en les annulant
8. En cas de paris directs sur le football, les matchs de promotion ou de relégation ne sont pris en compte pour aucun type de pari, à l'exception de ceux du type "Promouvoir" ou "Reléguer" et ceux pour lesquels autre chose est spécifié dans le pari.
9. En cas de paris directs du type « Buts totaux du joueur » dédiés aux compétitions nationales, si le joueur ne joue pas dans au moins 10 matchs pour l'équipe spécifiée, quel que soit le nombre de minutes jouées dans le match, les paris seront annulé.
10. En cas de paris directs sur le tennis, si le joueur n'a pas performé du tout lors du tournoi, les paris seront annulés. Si le joueur a joué, quel que soit le montant, et abandonne ou est disqualifié, les paris restent valables.

6.31. ÉVÉNEMENTS NON SPORTIFS

1. « Tout type de pari » est un type de pari avec une COTE fixe, où les événements ne sont pas sportifs. L'ORGANISATEUR recevra des paris de toute nature sur des événements tels que : paris politiques, victoire aux Oscars, concours Miss Monde, concours musical Eurovision, concours musical de Sanremo, etc.

Note 1: Lorsqu'il y a égalité dans un événement (par exemple deux gagnants, deux finalistes à la même position), le pari sera divisé en conséquence.

Note 2: Les résultats pris en compte sont ceux enregistrés là où se déroule l'épreuve. Les éventuelles investigations complémentaires effectuées par les autorités ne seront prises en compte pour le paiement du pari que si elles sont réalisées le jour même de la fin de l'événement. Toute enquête menée le(s) jour(s) suivant(s) ne sera pas prise en compte, quel que soit son fondement ou son résultat.

6.32. SPEEDWAY

1. Pour les compétitions Speedway, les jokers et les points bonus ne sont pas inclus dans le calcul des paris sur les points.
2. Le nombre de manches prises en compte pour le calcul des points sera précisé dans l'offre de paris de chaque compétition.
3. Dans le cas où un joueur apparaît au début d'une manche de la compétition, les paris le concernant sont valables quels que soient les événements ultérieurs. Des situations telles que des exclusions (par exemple un carton rouge) ou des blessures n'entraînent pas l'annulation du pari.

6.33. ÉCHECS

1. Le bris d'égalité pour un match classique qui se termine par un match nul est le pari « Gagnant (Armageddon) ». Un joueur joue avec les pièces blanches et dispose de 5 minutes, tandis que son adversaire avec les pièces noires ne dispose que de 4 minutes. Comme le joueur avec les pièces noires dispose de moins de temps, il gagne également en cas d'égalité.

6.34. CYCLISME

1. Pour le cyclisme, le classement établi par les premières annonces officielles est toujours pris en compte. Aucun autre changement, aucune décision, prise individuellement ou collectivement, ne sera prise en compte.
2. Si l'un des athlètes est disqualifié ou abandonne pendant l'événement, il est considéré comme ayant participé à la compétition et recevra le résultat selon le podium établi par l'Organisateur.
3. Si le lieu de l'événement est modifié, sans que cela soit annoncé par l'Organisateur, le pari est nul et la COTE de 1.00 sera attribuée à tous les types de paris.
4. Pour les paris de type « duel », le gagnant sera considéré comme le participant ayant effectué le plus de tours.
5. Si les participants au duel abandonnent dans le même tour, les paris sur le duel seront annulés.
6. Si un athlète ne se qualifie pas pour la finale ou ne participe pas à cette finale, mais a participé à au moins une de ses étapes précédentes, les paris « Gagnant », « Classement », « Podium », etc. sont considérés comme perdus.