

GOLDEN PALACE – RÈGLEMENT DES PARIS SPORTIFS

Table des matières

RÈGLES GÉNÉRALES.....	6
1. Un marché de pari est résolu lorsque le résultat a été déterminé.	6
2. Explication des types de paris spécifiques	11
3. Décision des paris handicap asiatiques	15
Table total des buts	15
Table Handicap avec 2 sélections	17
4. Pari teaser	19
5. Règle de l'ex-æquo (DEAD HEAT)	19
6. Règles pour les paris sur la qualification	20
7. Bet Builder.....	20
8. Autres règles générales	21
RÈGLES PROMOTIONELLES	21
2UP (Early Payout).....	21
Golden Markets	22
Multibooster	22
RÈGLES PAR SPORT	23
FOOTBALL.....	23
Marchés principaux*	23
Marchés sur la 1ère mi-temps	29
Marchés sur la 2ème mi-temps	32
Marchés combo	34
Marchés sur les corners	38
Marchés sur les cartons	40
Marchés sur les joueurs	43
Autres marchés	49
Fast Markets / Marchés sur des Intervalles	55
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	58
Règlement des marchés de paris sur les statistiques.....	60
TENNIS	61
Règles générales.....	61

Marchés principaux.....	62
Marchés sur les Sets	63
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	66
BASKETBALL	67
Marchés principaux.....	67
Marchés sur la 1ère mi-temps	69
Marchés sur la 2ème mi-temps	70
Marchés sur les quart-temps.....	70
Marchés sur les joueurs	71
Autres marchés	74
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	74
HOCKEY SUR GLACE / HOCKEY SUR GAZON	75
Marchés principaux*	76
Marchés sur les périodes	81
Marchés sur les joueurs	83
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	83
HANDBALL.....	84
Marchés principaux.....	85
Marchés sur la 1ère mi-temps	87
Marchés sur la 2ème mi-temps	88
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	88
FOOTBALL AMÉRICAIN	89
Marchés principaux.....	89
Marchés sur la 1ère mi-temps	90
Marchés sur la 2ème mi-temps	91
Marchés sur les quart-temps.....	91
Marchés sur les drives.....	92
Marchés sur les joueurs	93
Marchés sur les joueurs	101
Marchés sur les statistiques	109
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	118
BASEBALL	120
Règles générales.....	120
Marchés principaux.....	121
Marchés sur les manches.....	124
Marchés sur les joueurs	126

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	127
RUGBY / RUGBY LEAGUE	128
Marchés principaux.....	128
Marchés sur la 1ère mi-temps	131
Marchés combo	133
Marchés sur les essais	133
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	134
SPORT AUTOMOBILE	135
Marchés sur le sport automobile	135
MOTOCYCLISME	138
Marchés sur le motocyclisme	139
CYCLISME.....	139
Marchés sur le cyclisme	140
CURLING	141
Marchés principaux.....	141
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	141
SPORTS D'HIVER	141
Marchés sur les sports d'hiver	142
BOXE/MMA.....	142
Marchés sur le boxe / MMA	143
VOLLEYBALL	145
Marchés principaux.....	146
Marchés sur les Sets	147
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	147
BEACH VOLLEY	148
Marchés principaux.....	148
Paris sur les Sets.....	148
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	149
FLECHETTES	149
Marchés principaux.....	149
Fast markets (Marchés rapides)	150
Paris à long terme	151
FUTSAL	152
Marchés principaux.....	153
Marchés sur la 1ère mi-temps	154
Autres marchés	154

SNOOKER	155
Marchés sur le snooker :.....	155
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	156
GOLF	156
Marchés sur le golf.....	156
CRICKET	162
Marchés sur le cricket	163
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	169
E-SPORTS	169
Règles Générales	169
Règles de Counter Strike : GO.....	171
Règles de Dota 2	172
Règles de League of Legends (LoL)	173
Marchés généraux *	174
CS:GO Markets	175
Marchés additionnels sur CS:GO.....	176
Marchés sur Dota 2	176
Marchés additionnels sur Dota 2	179
Marchés sur League of Legends.....	180
Marchés additionnels sur League of Legends	183
Marchés sur Call of Duty	184
Paris sur Overwatch	185
Marchés sur FIFA	186
Marchés sur NBA 2K.....	186
BEACH SOCCER.....	187
Marchés principaux.....	187
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	187
BADMINTON	187
Marchés principaux.....	188
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	189
BIATHLON	189
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	189
PESAPALLO	189
Marchés principaux.....	189
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	189
SQUASH	189

Marchés principaux.....	190
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	190
SAUT À SKIS	190
HURLING GAELIQUE	191
Marchés principaux.....	191
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	191
AUSSIE RULES.....	191
Marchés principaux.....	191
Marchés sur les quart-temps	192
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	193
TENNIS DE TABLE	193
Marchés principaux.....	193
Paris sur les jeux	194
BASKETBALL 3x3	195
Marchés principaux.....	195
BANDY	196
Marchés principaux.....	196
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	196
FLOORBALL	196
Marchés principaux.....	196
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	196
WATERPOLO	197
Marchés principaux.....	197
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	197
KABADDI	197
Marchés principaux.....	197
Marchés sur la 1ère mi-temps	198
BOULINGRIN.....	199
Marchés principaux.....	199
Marchés sur des résultats finaux (Outrights)	200
PADEL.....	200
Marchés principaux.....	200
COURSES HIPPIQUES	204
Marchés “Gagnant” (et “Gagnant/Placé”).....	204
Marchés “Placé”	205
Marchés “Couplé”	206

Marchés “Trio”	206
Règles “Dead Heat”	207
Courses reportées / reprogrammées.....	207
Reprises de courses.....	208

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Un marché de pari est résolu lorsque le résultat a été déterminé.

1.1 Lorsque le résultat d'un marché de pari est décidé par une annonce officielle, l'entreprise se réserve le droit d'annuler tous les paris placés après la publication de l'annonce.

Dans le cas où un match n'est pas terminé (en raison des conditions météorologiques, du manque de joueurs, etc.) et est décidé par l'arbitre ou par une annonce officielle, l'entreprise se réserve le droit d'annuler tous les paris placés après l'annonce.

Si l'annonce a lieu plus de 48 heures après la fin du match et que les paris non conclus ont déjà été réglés comme non déterminés et donc déclarés nuls, ce règlement reste en vigueur.

Les paris spéciaux sur les joueurs sont exclus de la règle ci-dessus.

Si un pari ne peut être résolu plus tôt durant le match, la société procède à la résolution du pari à la fin de la durée normale du match (temps réglementaire), sauf indication contraire dans la description du pari sur notre site Web.

Exemple 1 : Le gagnant du pari 1X2 d'un match donné est déterminé après la fin de la durée normale (temps réglementaire) du match. Au football, le gagnant d'un pari 1X2 peut être déterminé après les 90 minutes, y compris dans les arrêts de jeu décidés par l'arbitre, qui font partie du temps réglementaire.

Dans le cas où un événement entre dans des prolongations (lorsque le temps réglementaire ne permet pas de déterminer le vainqueur), tous les paris qui incluent les prolongations seront réglés après que les prolongations auront été jouées. Si des tirs au but ont lieu (ou toute autre action décisive), ils ne seront pas pris en compte, sauf si cela est clairement indiqué dans le pari.

Si un événement est retardé ou reporté, pour quelque raison que ce soit, les paris seront maintenus et resteront valables si le coup d'envoi du match est donné dans les 48 heures suivant l'heure de début officielle. Dans tout autre cas, la Société se réserve le droit, à sa propre discrétion, d'annuler tous les paris sur les événements reportés et de rembourser les mises aux clients.

Si un événement est arrêté après l'heure de début, mais repris par l'organisateur dans les 48 heures suivant l'heure de départ officielle, la société se réserve le droit de maintenir tous les paris valides et de procéder au règlement à l'issue de l'événement.

Si un événement est arrêté après l'heure de début et n'est pas repris par l'organisateur dans les 48 heures, la société réglera tous les paris dont le résultat a pu être déterminé et annulera les autres paris en remboursant leurs mises aux clients. Cependant, dans de tels cas, la société se réserve, à sa propre discrétion, le droit d'annuler tous les paris de ces événements interrompus et de rembourser les mises aux clients.

Tous les paris concernant la qualification d'une équipe lors d'un certain tournoi (par exemple, les matchs de coupe) seront annulés si le match est reporté ou arrêté et n'est pas repris dans les 48 heures. Dans le cas d'un match aller-retour, seuls les marchés de pari relatifs au match reporté ou arrêté seront déclarés invalides.

Les paris placés sur le résultat final d'un tournoi restent valides et seront traités normalement, indépendamment des matchs qui ont été reportés ou arrêtés.

La règle générale ci-dessus comporte des exceptions :

Les matchs de tennis resteront ouverts et tous les paris seront valables jusqu'à ce que les organisateurs ou que les résultats officiels désignent un vainqueur. Dans ce cas, la règle des 48 heures ne s'applique pas. Par contre, dans les cas où un joueur abandonne, tous les paris dont le résultat a pu être déterminé sur le court seront réglés en conséquence, tandis que les autres paris seront annulés. Afin de lever tout doute, si un joueur de tennis abandonne avant que le dernier point ne soit complété, le pari sur le vainqueur du match sera annulé, mais tous les paris liés à des sets ou des jeux spécifiques déjà joués seront réglés en conséquence.

Dans le cas où les matchs sportifs américains suivants tels que la MLB (et d'autres compétitions de baseball), la NHL et la NBA (la NFL et la MLS ne sont pas incluses dans cette règle) ne commencent pas ou sont arrêtés après le coup d'envoi et ne reprennent pas le même jour dans le fuseau horaire local à partir de l'heure annoncée du coup d'envoi, tous les paris non décidés sont nuls.

(par exemple, si un match est arrêté en deuxième mi-temps, tous les paris concernant le résultat de la première mi-temps seront traités normalement. Les paris concernant le résultat de la deuxième mi-temps seront annulés et les mises seront remboursées.)

En cas d'annulation ou de report d'un match de la NFL (ou d'autres matchs de football américain), tous les paris seront annulés à moins que le match reprenne dans la même journée hebdomadaire (de jeudi à mercredi, heure locale du stade).

MLB (ou d'autres compétitions de baseball) : Le pari sur le Vainqueur (inclus manches supplémentaires) seront considérés comme décidés si les officiels de la ligue considèrent que le match est terminé et si :

1. au moins 5 manches ont été jouées

OU

2. 4,5 manches ont été jouées et l'équipe à domicile (ou l'équipe qui frappe en deuxième) est en tête.

Dans tous les autres cas, les paris sur le marché du Vainqueur (inclus manches supplémentaires) seront déclarés invalides et les mises seront remboursées.

Pour plus de clarté : les paris sur les autres marchés (par exemple, Total des points, Handicap, etc.) restent valides si :

1. au moins 9 manches ont été jouées

OU

2. 8,5 manches ont été jouées et l'équipe à domicile (ou l'équipe qui frappe en deuxième) est en tête.

Dans tous les autres cas, les paris seront déclarés nuls et les mises seront remboursées. En cas d'application de la règle de la Mercy Rule, les paris seront réglés en fonction du score au moment de l'application de la Mercy Rule.

MLB (ou d'autres compétitions de baseball) : Toutes les Pitcher Lines (Marchés PL pour le Vainqueur (inclus manches supplémentaires), les handicaps et les nombres de points) sont déclarés nulles en cas de changement du lanceur partant désigné. Ces marchés sont indiqués par la mention (PL) sur le formulaire de jeu et dans le récapitulatif des paris. Si la mention (PL) n'est pas indiquée, le pari sera réglé en fonction du résultat du match, indépendamment des changements de lanceurs partants. Tous les nouveaux marchés PL proposés suivront les règles ci-dessus. Les autres marchés suivront les règles générales pour la MLB et les autres compétitions de baseball, y compris les exceptions mentionnées.

En baseball, en cas de match de 7 manches, les paris sur tous les marchés restent valides si :

1. 7 manches ont été jouées

OU

2. 6,5 manches ont été jouées et l'équipe à domicile (ou l'équipe qui frappe en deuxième) est en tête.

L'exception à cette règle est le marché du Vainqueur (également connu sous le nom de Money Line), qui est considéré comme décidé si :

1. Au moins 5 manches ont été jouées

OU

2. Au moins 4,5 manches ont été jouées et l'équipe à domicile (ou l'équipe qui frappe en deuxième) est en tête.

Dans tous les autres cas, les paris sur le marché du Vainqueur (Money Line) seront déclarés invalides.

Basketball : Les matchs de coupe, de playoffs, etc. qui se décident sur deux matchs sont soumis à des règles spécifiques. En cas d'égalité lors du match aller, il n'y aura pas de prolongation, et les paris sur le Vainqueur (prolongations incluses) seront déclarés nuls, tandis que les autres paris seront réglés normalement, en fonction du résultat. Cela s'applique également au match retour s'il se termine par une égalité et qu'il y a eu un gagnant au match aller.

Pour les rencontres où le score cumulé des deux matchs est égal (par exemple, l'équipe A gagne le match aller 75-70 et l'équipe B gagne le match retour 85-80), les paris seront réglés en fonction du résultat après le temps réglementaire, et les prolongations ne seront pas prises en compte.

1.2 La société se réserve le droit de ne pas accepter tout ou partie d'un pari sans en indiquer la raison au client. Si un pari n'est pas accepté, la mise du client est remboursée.

1.3 La société se réserve le droit d'annuler un pari, en partie ou en totalité, ou de corriger la cote avant le début de l'événement, même après l'avoir accepté, sans en indiquer la raison au client.

La Société se réserve le droit d'annuler un pari, en partie ou en totalité, ou de corriger la cote, après que l'événement ait commencé, même après l'avoir accepté et même après l'avoir réglé, s'il existe une raison valable de le faire, telle que :

- une erreur manifeste dans le libellé, les cotes, ou l'heure de début de l'événement, du marché de pari ou du pari .
- le client tente de contourner les limites établies par la société (gain potentiel) et la gestion des risques en plaçant plusieurs paris identiques ou similaires ou en ouvrant plusieurs comptes.
- le client tire profit d'une information secrète ou d'une annonce publique à laquelle il a accès et qui détermine l'issue du pari.
- le client a combiné des pronostics interdépendantes.
- le client participe activement à l'événement, par exemple en tant que joueur, arbitre, manager ou a des relations directes ou indirectes avec les participants de l'événement.
- la société rencontre une erreur technique et propose des cotes ou des événements erronés.
- toute autre raison valable et qui sera dûment communiquée au client sur demande.

1.4 Le gain maximum par coupon de pari est de 250.000€

1.5 Notre société se réserve le droit d'annuler tous les paris d'un événement si le lieu de la rencontre change.

1.6 Notre société se réserve le droit d'annuler tous les paris si des changements radicaux ont lieu concernant les circonstances d'un événement, comme la durée du temps de jeu, la distance d'une course de vitesse ou le nombre de périodes d'un match, etc.

1.7 Dans le cas où notre société soupçonne qu'un événement sur lequel des paris sportifs sont placés est frauduleux ou présente une forte probabilité d'être truqué et donc que le résultat peut être connu à l'avance, la Société se réserve le droit de :

- garder les coupons de paris spécifiques non réglés
- d'informer les organismes et autorités de régulation compétents (ESSA, Sportradar, Fédérations), selon l'organisme ou l'autorité dont dépend la Société et avec lequel elle coopère
- attendre de recevoir le verdict de ces organismes ou autorités
- régler ou annuler le pari à la suite du verdict des organes ou autorités compétents.

1.8 Dans le cas où le système serait interrompu pour une raison technique quelconque pendant le processus de placement du pari, la société procédera aux vérifications standard, telles que la disponibilité des fonds, la conformité des cotes, etc. et se réservera le droit d'accepter ou de rejeter le pari en conséquence. Dans un tel cas, le client doit se connecter dès que le système est disponible et consulter son historique des paris pour vérifier si le pari a été accepté ou non.

1.9 Toute décision prise par l'arbitre assistant vidéo (VAR) qui entrerait en contradiction avec la décision initiale des officiels sur le terrain (y compris les non-décisions telles que permettre au match de continuer avant de revoir la vidéo), et qui modifierait ainsi l'état du match par rapport au moment où le pari est placé, entraînera l'annulation de tous les paris placés entre le moment où l'incident initial s'est produit et la décision finale de l'arbitre sur l'incident, à moins que les cotes offertes sur l'offre de pari spécifique ne soient pas affectées par l'utilisation de la VAR ou aient déjà été ajustées au moment de l'acceptation du pari. Tous les autres paris non concernés, y compris ceux déterminés par toute action jouée entre le moment de l'incident original et la décision consécutive à l'examen de la VAR, qui ne sont pas influencés/altérés par la décision de la VAR, seront maintenus et réglés.

Pour ce qui est des résultats, les corrections de la VAR doivent être considérées comme ayant eu lieu au moment de l'incident original, même si le match n'a pas été interrompu immédiatement. La Société se réserve le droit d'annuler tout pari précédemment réglé lorsque le règlement devient erroné après la décision finale de l'arbitre, à condition que cette décision soit prise et communiquée avant la fin du match et/ou du délai indiqué.

1.10 Afin d'améliorer la présentation visuelle et plus généralement améliorer l'expérience utilisateur, notre société tronque les cotes visibles à l'écran de deux chiffres après la virgule. Les calculs de la cote totale sont effectués en utilisant un arrondi à la sixième décimale, tandis que le montant total des gains est toujours tronqué à la deuxième décimale. Si vous remarquez un quelconque écart, celui-ci est simplement dû aux règles d'arrondi expliquées dans le présent document.

1.11 Le délai maximum entre le règlement d'un pari et un éventuel réajustement est de 30 jours.

1.12 Si le match est terminé par l'arbitre à la 79e minute ou après, tous les marchés seront réglés en fonction du résultat final. Si le match est terminé par l'arbitre à la 78e minute et 59 secondes ou avant, tous les marchés non conclus seront considérés comme nuls.. Si les matchs sont abandonnés/stoppés suite à des causes différentes (émeutes de supporters, combat de joueurs, blessure lourde, mauvais temps, panne de projecteur lumineux, etc), tous les paris non déterminés seront considérés comme nuls

1.13 Format des matchs supportés

Les formats des matchs supportés pour les paris pré-match et paris en direct sont 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

Pour les matchs d'une durée inférieure à 50 minutes ou plus long que 90 minutes, tous les marchés seront annulés. Dans tous les autres cas, les paris se poursuivent normalement.

Pour le format 3x30, la durée de la mi-temps sera calculée comme "Durée totale du match / 2".

Notre entreprise ne prenant aucune responsabilité envers les changements inattendus de format et les décisions basées sur les règles, il appartient au client de mesurer ces risques comme convenu durant l'acceptation de nos conditions générales durant l'inscription.

1.14 Outrights, c'est-à-dire les marchés de paris sur le résultat final d'une compétition ou d'un événement, sont soumis à la règle "Play-or-pay". Selon cette règle, tous les paris restent valables, même si le participant sélectionné n'a pas pu participer à la compétition ou à l'événement, quelle qu'en soit la raison. Ces paris sont donc considérés comme perdus. Cette règle s'applique à tous les marchés de paris sur le résultat de la compétition ou de l'événement (vainqueur, top 3, top 5, etc.).c1.14 lumineux, etc), tous les paris non déterminés seront considérés comme nuls.

Les marchés H2H (head to head) ne sont pas soumis à cette règle. Ainsi, si l'un des participants mentionnés ne participe pas à la compétition ou à l'événement, les marchés H2H auxquels il ou elle est associé(e) sont considérés comme nuls. Cela s'applique également aux marchés de paris sur la performance individuelle d'un participant ou d'une équipe (par exemple, les marchés sur la classification). Si un participant est remplacé par un autre membre de la même équipe, les paris sur l'équipe restent valables, tandis que les paris individuels sur le participant sont déclarés nuls.

2. Explication des types de paris spécifiques

Buteurs : Premier buteur, Dernier buteur, Buteur à tout moment

Les paris s'appliquent uniquement au temps réglementaire. Les buts contre son camp (sur la base de décisions officielles) ne sont pas pris en compte ou sont considérés comme "pas de but" si le match ne comporte que des "buts contre son camp".

Les paris sur le Premier buteur seront déclarés NULS si le joueur ne joue pas du tout ou entre sur le terrain après que le premier but du match a été marqué, sauf dans le cas d'un but contre son camp, qui est ignoré.

Les paris sur le Dernier buteur seront déclarés NULS si le joueur ne joue pas du tout. Les paris sur le joueur qui marque s'appliquent à tout joueur, quel que soit le moment où il est entré sur le terrain.

Les paris Buteur à tout moment s'appliquent à tout joueur participant au match, quel que soit le moment où il est entré sur le terrain. Les paris Marquera pendant le match seront déclarés NULS si un joueur n'entre jamais sur le terrain.

Dans le cas où un match est arrêté mais qu'il y a eu au moins un buteur, les paris sur le Premier buteur sont maintenus, tandis que les paris sur le Dernier buteur sont annulés. Les paris 'Buteur à tout moment' sur ce joueur sont considérés comme gagnants, tandis que les paris sur les autres joueurs sont annulés.

Les règles ci-dessus s'appliquent aux paris "**Premier buteur/Buteur à tout moment et 1X2**" et "**Premier buteur/Buteur à tout moment et score correct**".

Autres paris sur des joueurs spécifiques

Football

Les paris sur des joueurs spécifiques ci-dessous seront réglés en fonction du résultat final après le temps réglementaire plus les éventuelles prolongations. Une éventuelle séance de tirs au but n'est pas prise en compte. Le pari est valide si le joueur en question participe au match (peu importe à quel moment il entre en jeu), sauf mention contraire explicite dans le marché des paris (« composition de départ »). Dans ce cas, le pari est nul si le joueur ne commence pas le match en tant que titulaire.

Nombre total de tirs par joueur / Nombre de tirs par joueur Plus/Moins

Total des tirs cadrés du joueur / Total des tirs cadrés du joueur Plus/moins

Total de cartons du joueur / Total de cartons du joueur Plus/moins

Total des tacles du joueur / Tacles du joueur (Plus/Moins)

Nombre total de passes décisives du joueur / Nombre de passes décisives du joueur Plus / Moins

Passes totales du joueur / Passes du joueur plus/moins

Paris H2H (face-à-face) sur les joueurs : Si le joueur désigné ne fait pas partie de l'équipe de départ du match, les paris sont considérés comme nuls. En cas d'égalité entre les joueurs, les paris sont nuls.

Total des cartons jaunes du joueur : Les cartons jaunes reçus après que l'arbitre a sifflé la fin du match ne sont pas comptabilisés. Si le match est arrêté prématurément, les paris seront déclarés nuls, sauf si leur résultat était déjà déterminé au moment de l'arrêt.

Total des fautes du joueur : Une faute commise est définie comme toute infraction sanctionnée par l'arbitre comme fautive et résultant en un coup franc ou un penalty.

· Les hors-jeu ne sont pas considérés comme des fautes commises.

· Les incidents où l'arbitre applique la règle de l'avantage et sanctionne ensuite un joueur ne sont pas comptabilisés dans le total des fautes du joueur. Dans ces scénarios, un coup franc ou un penalty doit être accordé pour qu'une faute soit comptabilisée.

Tir cadré

Un tir cadré est défini comme étant toute tentative de but qui :

- a) termine dans le but sans tenir compte de l'intention - pour les buts uniquement.
- b) est une tentative claire de marquer qui aurait fini dans le but sans l'intervention du gardien de but ou d'un joueur en tant que dernier défenseur, le gardien n'ayant aucune chance de sauver le ballon.

Tir hors-cadre

Un tir hors-cadre est défini comme étant toute tentative de but qui :

- a) passe au-dessus ou à côté du but sans entrer en contact avec un autre joueur.
- b) serait passé au-dessus ou à côté du but mais a été arrêté par un arrêt du gardien ou par un joueur de champ.
- c) frappe directement le poteau ou la barre transversale sans qu'un but ne soit marqué.

Les tirs bloqués ne sont pas comptés comme des tirs hors-cadre.

Basketball

Au basketball, tous les paris sur des joueurs spécifiques sont réglés selon la source officielle pertinente. Les prolongations potentielles sont incluses dans le règlement de tous les paris proposés.

Paris H2H (face-à-face) sur les joueurs : Les paris s'appliquent au temps réglementaire et aux prolongations (le cas échéant). Si le joueur désigné ne participe pas du tout au match, les paris sont considérés comme nuls. En cas d'égalité entre les joueurs, les paris sont nuls.

Hockey sur glace

Joueur X Marquera un but pendant le match / Xème buteur (PARIS EN DIRECT) : Les paris s'appliquent au temps réglementaire uniquement. Tous les joueurs cités sont considérés comme participant au match. Si un joueur non cité marque un but, tous les paris sur les joueurs cités sont maintenus. Aux fins du règlement des paris, seuls les buts et les passes décisives marqués dans le temps réglementaire sont pris en compte. Notez que si le score à la fin du temps réglementaire est de 0-0, tous les paris seront réglés comme perdants. Tous les paris sur les joueurs qui étaient cités mais ont quitté le match avant sa conclusion (pour blessure ou expulsion par exemple), seront maintenus.

Joueur X Marquera un point (PARIS EN DIRECT) : Les paris s'appliquent au temps réglementaire uniquement. Tous les joueurs cités sont considérés comme participant au match. Si un joueur non cité marque un point, tous les paris sur les joueurs cités sont maintenus. Aux fins du règlement des paris, seuls les buts et les passes décisives marqués dans le temps réglementaire sont pris en compte. Notez que si le score à la fin du temps réglementaire est de 0-0, tous les

paris seront réglés comme perdants. Tous les paris sur les joueurs qui étaient cités mais ont quitté le match avant sa conclusion (pour blessure ou expulsion par exemple), seront maintenus.

Autres paris sur des joueurs spécifiques :

Les paris sur des joueurs spécifiques ci-dessous seront réglés en fonction du résultat final après le temps réglementaire plus les éventuelles prolongations. Une éventuelle séance de tirs au but n'est pas prise en compte.

Total des passes décisives du joueur (ou Plus / Moins) (PRÉ-MATCH)

Total de buts du joueur (ou Plus / Moins) (PRÉ-MATCH)

Total d'arrêts du Joueur (ou Plus / Moins) (PRÉ-MATCH)

Total de points du Joueur (ou Plus / Moins) (PRÉ-MATCH)

Total de tirs du Joueur (ou Plus / Moins) (PRÉ-MATCH)

Total de tirs au but du joueur (ou Plus / Moins) (PRÉ-MATCH)

Paris sur les duels de joueurs (H2H) : Les paris s'appliquent au temps réglementaire et aux prolongations (le cas échéant). Les tirs de pénalité ne sont pas pris en compte pour le règlement des paris. Si le joueur désigné ne participe pas du tout au match, les paris sont considérés comme nuls. En cas d'égalité entre les joueurs, les paris sont nuls.

Baseball

Au baseball, tous les paris sur des joueurs spécifiques sont réglés selon la source officielle pertinente. Les manches supplémentaires potentielles sont incluses dans le règlement de tous les paris proposés.

Tous les paris sur des joueurs spécifiques sont réglés selon la règle suivante : Si le joueur désigné n'est pas dans la composition de départ, les paris sont considérés comme nuls.

Paris sur les duels de joueurs (H2H) : Si le joueur désigné ne participe pas du tout au match, les paris sont considérés comme nuls. En cas d'égalité entre les joueurs, les paris sont nuls.

Football américain

Au football américain, tous les paris sur des joueurs spécifiques sont réglés selon la source officielle pertinente. Les prolongations potentielles sont incluses dans le règlement de tous les paris proposés.

Paris sur les duels de joueurs (H2H) : Si le joueur désigné ne participe pas du tout au match, les paris sont considérés comme nuls. En cas d'égalité entre les joueurs, les paris sont nuls.

3. Décision des paris handicap asiatiques

* Le tableau ci-dessous s'applique à tous les marchés dans tous les sports qui peuvent avoir une « ligne asiatique » (donc pas seulement pour les buts, mais aussi pour les points, sets, jeux, rounds, etc.).

Table total des buts

Sélection choisie	Totals buts marqués	Résultat	Sélection choisie	Totals buts marqués	Résultat
Plus de 0.5	0	perdue	Moins de 0,5	0	gagnée
	1 ou plus	gagnée		1 ou plus	perdue
Plus de 0,75	0	perdue	Moins de 0,75	0	gagnée
	1	semi-gagnée		1	semi-perdue
	2 ou plus	gagnée		2 ou plus	perdue
Plus de 1	0	perdue	Moins de 1	0	gagnée
	1	nulle		1	nulle

	2 ou plus	gagnée		2 ou plus	gagnée
Plus de 1,25	0	perdue	Moins de 1,25	0	gagnée
	1	semi-perdue		1	semi-gagnée
	2 ou plus	gagnée		2 ou plus	perdue
Plus de 1,5	1 ou moins	perdue	Moins de 1,5	1 ou moins	gagnée
	2 ou plus	gagnée		2 ou plus	perdue
Plus de 1,75	1 ou moins	perdue	Moins de 1,75	1 ou moins	gagnée
	2	semi-gagnée		2	semi-perdue
	3 ou plus	gagnée		3 ou plus	perdue
	1 ou moins	perdue		1 ou moins	gagnée

Plus de 2	2	nulle	Moins de 2	2	nulle
	3 ou plus	gagnée		3 ou plus	perdue

Explication sur les résultats “semi-gagnée”, “semi-perdue” : une sélection semi-gagnée est composée d’une moitié considérée comme gagnée et l’autre considérée comme nulle. Une sélection semi-perdue est composée d’une moitié considérée comme perdue et l’autre considérée comme nulle.

Table Handicap avec 2 sélections

Sélection choisie	Résultat du match	Résultat	Sélection choisie	Résultat du match	Résultat
Équipe A (-0)	Équipe A gagne	gagnée	Équipe A (+0)	Équipe A gagne	gagnée
	Match nul	nulle		Match nul	nulle
	Équipe A perd	perdue		Équipe A perd	perdue
Équipe A (-0,25)	Équipe A gagne	gagnée	Équipe A (+0,25)	Équipe A gagne	gagnée
	Match nul	semi-perdue		Match nul	semi-gagnée

	Équipe A perd	perdue		Équipe A perd	perdue
Équipe A (-0,5)	Équipe A gagne	gagnée	Équipe A (+0,5)	Équipe A gagne ou Match nul	gagnée
	Match nul ou Équipe A perd	perdue		Équipe A perd	perdue
Équipe A (-0,75)	Équipe A gagne avec 1 but	semi-gagnée	Équipe A (+0,75)	Équipe A gagne ou Match nul	gagnée
	Équipe A gagne avec 2 buts ou plus	gagnée		Équipe A perd par 1 but	semi-perdue
	Équipe A perd ou Match nul	perdue		Équipe A perd par 2 buts ou plus	perdue
Équipe A (-1)	Équipe A gagne avec 1 but	nulle	Équipe A (+1)	Équipe A gagne ou Match nul	gagnée
	Équipe A gagne avec 2 buts ou plus	gagnée		Équipe A perd par 1 but	nulle
	Équipe A perd ou Match nul	perdue		Équipe A perd par 2 buts ou plus	perdue
Équipe A (-1,25)	Équipe A gagne avec 1 but	semi-perdue	Équipe A (+1,25)	Équipe A gagne ou Match nul	gagnée

	Équipe A gagne avec 2 buts ou plus	gagnée		Équipe A perd par 1 but	Semi-gagnée
	Équipe A perd ou Match nul	perdue		Équipe A perd par 2 buts ou plus	perdue
Équipe A (-1,5)	Équipe A gagne avec 2 buts ou plus	gagnée	Équipe A (-0,5)	Équipe A gagne, Match nul, ou Équipe A perd par 1 but	gagnée
	Équipe A gagne avec 1 but, Match nul, ou Équipe A perd	perdue		Équipe A perd avec 2 buts ou plus	perdue

Explication sur les résultats “semi-gagnée”, “semi-perdue” : une sélection semi-gagnée est composée d’une moitié considérée comme gagnée et l’autre considérée comme nulle. Une sélection semi-perdue est composée d’une moitié considérée comme perdue et l’autre considérée comme nulle.

4. Pari teaser

Un pari teaser est un type de pari combiné. Dans un pari teaser, le parieur est autorisé à changer son paramètre d’écart pour une rencontre, ce qui rend le pari plus facile à gagner. En échange, le parieur réalise un profit moindre sur le pari en cas de victoire. Si une sélection du pari est perdante, le pari combiné dit “teaser” est considéré comme perdu. Si une sélection est considéré comme nulle et que le reste est gagné, le pari teaser est considéré comme nul.

5. Règle de l’ex-æquo (DEAD HEAT)

Lorsqu’il n’y a pas de gagnant évident ou qu’il y a une égalité entre deux, trois ou plusieurs concurrents, la règle du “dead heat” s’applique. Cela signifie que la cote sera divisée par le nombre de participants à égalité pour ce pari.

Par exemple : Égalité dans les courses de chevaux, ou égalité entre deux joueurs pour le meilleur buteur d'un championnat.

Imaginons que deux joueurs enregistrent le même nombre de buts dans un championnat. La cote du joueur 1 est de 3.00 et celle du joueur 2 est de 1.5. Les cotes seront alors divisées par 2 et le pari sera payé normalement.

Le pari sur le joueur 1 sera payé avec une cote de $3.00 / 2 = 1.5$.

Le pari sur le joueur 2 sera payé avec une cote de $1,5 / 2 = 0,75$.

6. Règles pour les paris sur la qualification

Se qualifiera : Ce pari consiste à prédire laquelle des équipes passera au prochain tour du tournoi. Pour ce pari, les résultats donnés au match aller et au match retour seront pris en compte, y compris les prolongations et les tirs au but, dans le cas échéant.

Méthode de la Victoire : Dans ce pari, vous devez prédire comment l'équipe se qualifiera pour le prochain tour.

Par exemple, si ma sélection est :

Equipe à domicile Prolongations : Je pronostique que le pari sera déterminé pendant les prolongations.

Equipe à domicile Temps réglementaire : Je pronostique que le pari sera déterminé pendant le temps réglementaire + les minutes d'arrêts de jeu du match.

Equipe à l'extérieur Tirs aux Buts: Je pronostique que le pari sera déterminé lors de la séance de tirs au but.

7. Bet Builder

La fonction BET BUILDER donne au joueur l'opportunité de combiner des paris d'une même rencontre sur un seul bulletin de pari. Si une sélection qui compose le bulletin de pari du BET BUILDER est nulle, alors toute la fiche de paris est annulée également, SANS tenir compte des résultats des autres sélections.

Par exemple, pour un match des LA Lakers contre Les Raptors de Toronto, nous avons créé un BET BUILDER qui pari sur la victoire des LA Lakers, avec plus de 220,5 points marqués durant un match et un joueur X qui marque plus de 29,5 points. Si toutefois le joueur X ne participe pas dans au jeu, cette sélection en particulier est considéré comme nul. Ainsi, toute la fiche de paris est considérée comme nulle car la sélection nulle est partie intégrante de cette fiche.

8. Autres règles générales

- 8.1** L'interdiction absolue de parier s'applique aux mineurs de 21 ans.
- 8.2** Le client parieur déclare,
- Avoir l'âge minimal légal dans le pays où il a conclu le contrat de pari. Golden Palace se réserve le droit de réclamer une pièce d'identité en cas de doute.
 - Ne pas être au courant du résultat pour lequel il a placé un ou des paris avant la conclusion du contrat de pari.
 - Que les moyens qu'il utilise pour effectuer sa ou ses mises de pari ne proviennent pas d'une action réprimandable par la loi et qu'ils sont à son entière disposition.
 - Que sa participation à des paris ne lui a pas été interdite pour des raisons légales ou pour des raisons diverses.
- 8.3** Si le coupon de paris n'est pas évalué dans un délai de 90 jours après la tenue de l'événement sportif, alors le client parieur a le droit d'obtenir son paiement. Golden Palace peut retenir le paiement des gains du pari pendant une durée de 45 jours après évaluation du coupon de paris.
- 8.4** Pour les paris terrestres, le client parieur doit présenter son coupon de paris gagnant endéans les 180 jours après la date d'évaluation. Passé ce délai, le coupon est considéré perdu.

RÈGLES PROMOTIONELLES

2UP (Early Payout)

Avec notre offre 2UP (aussi connu comme Early Payout), votre pari sur le vainqueur du match est réglé comme gagnant avant même la fin de la rencontre:

- Dans les matchs éligibles de football, 2UP entre en vigueur pour les pronostics *1X2* dès que votre équipe mène de 2 buts.
- Dans les matchs éligibles de basketball, 2UP entre en vigueur pour les pronostics *Vainqueur (prolongations incluses)* dès que votre équipe mène de 20 points.
- Dans les matchs éligibles de tennis, 2UP entre en vigueur pour les pronostics *Vainqueur*, dès que votre joueur mène de 2 sets.
- Pour les matchs éligibles de football américain, 2UP entre en vigueur pour les pronostics *Vainqueur (inclus prolongations)*, dès que votre équipe mène de 17 points.
- Dans les matchs éligibles de hockey sur glace, 2UP entre en vigueur pour les pronostics *Vainqueur (prolongations & tirs au but inclus)*, dès que votre équipe mène par 3 buts d'écart.

- Pour les matchs éligibles de baseball, 2UP entre en vigueur pour les pronostics *Vainqueur (inclus manches supplémentaires)*, dès que votre équipe mène de 5 runs.

Conditions:

1. Cette promotion n'est valable que pour les pronostics placés sur un marché marqué par l'icône 2UP.
2. Cette promotion n'est pas offerte pour les paris en direct.
3. Votre pronostic éligible sera considéré comme gagné, quel que soit le résultat final du match, dès que la sélection choisie :
 - a. mène de 2 buts (pour les pronostics footballistiques)
 - b. mène de 2 sets (pour les paris sur le tennis)
 - c. mène de 20 points (pour les pronostics sur le basket)
 - d. mène de 17 points (pour les paris sur le football américain)
 - e. mène de 3 runs (pour les pronostics sur le hockey sur glace)
 - f. mène de 5 runs (pour les paris sur le baseball)
4. Les paris utilisant l'option Cashout ne sont pas éligibles.
5. Si l'événement est annulé pour quelque raison que ce soit, la promotion sera considérée comme nulle.
6. Golden Palace se réserve le droit, à sa seule discrétion, de modifier toute partie de cette promotion ou cette promotion dans son intégralité.

Golden Markets

Les Golden Markets sont des marchés de paris proposés avec des cotes augmentées.

Conditions:

1. Les Golden Markets généralement apparaîtront à partir de 11h au jour du match, et ne seront pas disponibles pendant le match.
2. Les Golden Markets ne sont pas cumulables avec d'autres offres promotionnelles comme 2UP et le Multiboost.
3. Golden Palace se réserve le droit, à sa seule discrétion, de modifier toute partie de cette promotion ou cette promotion dans son intégralité.

Multibooster

Le Multibooster ajoute un pourcentage de gain supplémentaire à vos paris multiples, en fonction du nombre de pronostics dans votre multibet :

Nombre de pronostics du multibet	Gain extra	Nombre de pronostics du multibet	Gain extra
3 pronostics	2%	12 pronostics	2%
4 pronostics	3%	13 pronostics	3%
5 pronostics	5%	14 pronostics	5%
6 pronostics	10%	15 pronostics	10%
7 pronostics	20%	16 pronostics	20%
8 pronostics	40%	17 pronostics	40%
9 pronostics	60%	18 pronostics	60%
10 pronostics	40%	19 pronostics	40%
11 pronostics	60%	20 pronostics ou plus	60%

Conditions:

1. Cette promotion est valable sur tous les sports (pre-live et live).
2. La cote minimale de chaque sélection doit être supérieure ou égale à 1.40.
3. Le Multibooster est disponible à partir de 3 pronostics placés en pré-match ou en live.
4. Si un match est annulé (abandonné, remis, arrêté) la promotion restera valable, mais le pourcentage des gains correspondra aux matchs restants. Par exemple, si votre pari combiné se compose de 5 sélections et que l'une d'entre elles est annulée, la promotion sera calculée sur les 4 sélections restantes.
5. Le Multibooster est disponible de façon illimitée, ce qui signifie que chaque multibet de 2 pronostics ou plus, sera éligible.
6. La promotion ne peut pas être utilisée conjointement avec d'autres offres.
7. Les gains supplémentaires obtenus grâce au Multibooster sont plafonnés à 100 000€ par pari.
8. Les paris système et les paris Bet Builder ne sont pas éligibles à la promotion.
9. La fonction Cash-Out est disponible mais le Multibooster ne sera plus appliqué si celle-ci est utilisée.
10. Le Multibooster est uniquement appliqué aux gains nets, c'est-à-dire le total des gains moins la mise de départ.
11. Golden Palace Sports se réserve le droit de modifier ou d'annuler cette promotion à tout moment.

RÈGLES PAR SPORT

FOOTBALL

Marchés principaux*

*Certains des marchés de pari listés ci-dessous peuvent apparaître sous E-Soccer (les mêmes règles s'appliquent)

1X2 : Vous devez prédire le résultat final du match. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur gagne).

Double chance : Vous devez prédire le résultat final du match. Il y a 3 résultats possibles : 1X (à la fin du match, l'équipe à domicile gagne ou fait match nul), X2 (à la fin du match, l'équipe à l'extérieur gagne ou fait match nul), 12 (à la fin du match, l'équipe à domicile gagne ou l'équipe à l'extérieur gagne).

Total de buts (Plus/Moins) : Vous devez prédire si le nombre total de buts marqués pendant le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans votre sélection.

Se qualifiera : Vous devez prédire si l'équipe indiquée se qualifiera pour la phase suivante du tournoi.

Les 2 équipes marquent : il y a deux résultats possibles : Oui (les deux équipes marquent au moins un but chacune pendant le match), Non (une ou les deux équipes ne marquent aucun but pendant le match).

Remboursé si match nul (Draw no bet ou DNB) : Ce pari consiste en ce qui suit : pour qu'un pari soit considéré comme gagnant, il doit nécessairement y avoir une équipe gagnante, ce qui signifie que si le match se termine par un score nul, les mises seront remboursées. Par exemple, si le score final se solde par un match nul, le pari sera considéré comme nul.

Prochain but : Vous devez désigner l'équipe qui marquera le prochain but. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe à domicile marque), aucun, 2 (l'équipe à l'extérieur marque).

Quelle équipe gagnera le reste du match : Quel que soit le score réel du match, au moment de placer le pari, le score de l'événement sera considéré comme étant à 0-0.

Score correct : prédire le résultat exact d'un match, c'est-à-dire le score correct à la fin des 90 minutes du temps réglementaire, par exemple : (1-0, 3-0, 2-3...).

Handicap : pari dans lequel le gagnant du match est décidé avec une marge de but respective. Le score correct est ajouté ou soustrait des buts indiqués dans le handicap, et à la suite de cette opération, le gagnant est déterminé : équipe à domicile, match nul ou équipe à l'extérieur.

Handicap 1X2 : Vous devez prédire le résultat final du match en tenant compte du handicap indiqué.

Par exemple, Début 0:1 indique que l'équipe à l'extérieur a un avantage d'un but, quant à Début 1:0, il indique que l'équipe à domicile a un avantage d'un but.

Choix disponibles :

1H (0:1) : L'équipe locale gagnera le match avec une différence de 2 buts ou plus

XH (0:1) : L'équipe à domicile gagnera le match avec une différence de 1 but.

2H (0:1) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match ou fera match nul.

1H (0:2) : L'équipe à domicile gagnera le match avec une différence de 3 buts ou plus.

XH (0:2) : L'équipe à domicile gagnera le match avec une différence de 2 buts.

2H (0:2) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match, fera match nul ou perdra avec une différence de 1 but.

1H (0:3) : L'équipe à domicile gagnera le match avec une différence de 4 buts ou plus.

XH (0:3) : L'équipe à domicile gagnera le match avec une différence de 3 buts.

2H (0:3) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match, fera match nul ou perdra avec une différence de 1 ou 2 buts.

1H (1:0) : L'équipe à domicile gagnera le match ou fera un match nul.

XH (1:0) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match avec une différence de 1 but.

2H (1:0) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match avec une différence de 2 buts ou plus.

1H (2:0) : L'équipe à domicile gagnera le match, fera match nul ou perdra avec une différence de 1 but.

XH (2:0) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match avec une différence de 2 buts.

2H (2:0) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match avec une différence de 3 buts ou plus.

1H (3:0) : L'équipe à domicile gagnera le match, fera un match nul ou perdra avec une différence de 1 ou 2 buts.

XH (3:0) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match avec une différence de 3 buts.

2H (3:0) : L'équipe à l'extérieur gagnera le match avec une différence de 4 buts ou plus

Mi-temps / fin du Match : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps du match ainsi que le résultat à la fin du match. Les résultats possibles sont : (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X et 2/2).

Dernier but : Dans ce pari, vous devez prédire laquelle des deux équipes marquera le dernier but du match.

Si vous avez choisi l'option Aucun, vous indiquez qu'aucun autre but ne sera marqué.

Marge de victoire : Dans ce pari, vous devez prédire quelle équipe va gagner et avec quelle marge.

Equipe X total de buts : Vous devez prédire si le nombre total de buts marqués par l'équipe mentionnée pendant le match sera plus ou moins élevé que le nombre indiqué.

Total de buts exact : Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts marqués pendant le match. Les résultats possibles sont 0, 1, 2, 3, 4, 5+ buts.

Quelle équipe marque ? : Vous devez prédire si l'équipe à domicile, l'équipe à l'extérieur, les deux équipes ou aucune des deux marqueront lors du match. Il faut choisir OUI ou NON pour les paris suivants si disponibles.

Equipe à domicile remboursé (1 No Bet) : Vous devez prédire si l'équipe à l'extérieur va gagner le match ou si le match se terminera par un match nul. Si l'équipe à domicile gagne le match, le pari sera considéré comme nul.

Equipe à l'extérieur remboursé (2 No Bet) : Vous devez prédire si l'équipe à domicile va gagner le match ou si le match se terminera par un match nul. Si l'équipe à l'extérieur remporte le match, le pari sera considéré comme étant nul.

Equipe X total de buts exact : Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts marqués par l'équipe mentionnée pendant le match. Les résultats possibles sont 0, 1, 2, 3+ buts.

Pair/Impair : Vous devez prédire si le résultat du match sera un nombre pair ou impair ; si le résultat du match est "0:0", les paris sont comptés comme "pairs".

Equipe X pair/impair. Vous devez prédire si le nombre de buts marqués par l'équipe mentionnée pendant le match sera pair ou impair. Si l'équipe à domicile ne marque aucun but, la sélection gagnante est Pair.

Equipe X marque : Vous devez prédire si l'équipe mentionnée marquera au moins un but pendant le match.

Multigoals : Vous devez prédire le nombre de buts marqués au cours du match en fonction des différentes fourchettes proposées.

Equipe X multigoals : Vous devez prédire le nombre de buts marqués par l'équipe mentionnée pendant le match selon les différentes fourchettes proposées.

Méthode du prochain but : Vous devez prédire la méthode du prochain but parmi les options suivantes :

- Coup Franc : Le but doit être marqué directement sur un coup franc ou un corner pour être considéré comme un but sur coup franc. Les tirs déviés comptent à condition que le but soit accordé au tireur du coup franc ou du corner ;
- Pénalty: Le but doit être marqué directement à partir d'un pénalty. Les buts après un rebond du pénalty manqué ne comptent pas ;
- But contre son camp : Si le but est déclaré comme un but contre son camp ;
- De la tête : Le dernier contact du buteur doit se faire avec la tête ;
- Tir : Le but doit être marqué avec une autre partie du corps que la tête et les autres types ne s'appliquent pas ;
- Pas de but.

Y aura-t-il une séance de tirs au but : Vous devez prédire si une séance de tirs au but aura lieu au cours du match.

Prolongation Oui/Non : Vous devez prédire s' il y aura des prolongations à l'issue du match.

Méthode de victoire : Vous devez pronostiquer la façon dont l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur gagnera le match. Six (6) résultats possibles sont proposés :

- L'équipe à l'extérieur gagne en prolongation
- L'équipe à domicile gagne dans le temps réglementaire
- L'équipe à domicile gagne à l'issue des tirs au but
- L'équipe à l'extérieur gagne dans le temps réglementaire

- L'équipe à l'extérieur gagne à l'issue des tirs au but
- L'équipe locale gagne en prolongation

Prolongations et but : Vous devez prédire si le match ira en prolongations et s'il y aura un but (Oui) ou non (Non).

Prolongations - 1x2 : Vous devez prédire le résultat 1X2 de la période de prolongations uniquement.

Prolongations - quelle équipe gagne le reste du match : Quel que soit le score réel de la rencontre au moment de placer le pari, le score de la rencontre sera considéré comme étant 0-0 au début des prolongations. Le pari ne prendra en compte que la période de prolongation.

Prolongations - prochain but : Vous devez désigner l'équipe qui marquera le prochain but pendant la période de prolongation. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe à domicile marque), pas de but, 2 (l'équipe à l'extérieur marque).

Prolongations – total de buts : Vous devez prédire si le nombre total de buts marqués pendant les prolongations sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué.

Prolongations - handicap : Vous devez prédire le résultat final des prolongations en tenant compte du handicap indiqué entre parenthèses. Par exemple, (0:1) indique que l'équipe à l'extérieur a un avantage d'un but, tandis que (1:0) indique que l'équipe à domicile a un avantage d'un but.

Prolongations - score correct: Vous devez prédire le score correct des prolongations uniquement.

Tirs au but - vainqueur : Vous devez prédire quelle équipe gagnera la séance de tirs au but (1-2).

Tirs au but - xième tir au but marqué : Vous devez prédire si le "Xème" tir au but sera marqué ou non lors de la séance de tirs au but.

Tirs au but - xième but : Vous devez désigner l'équipe qui marquera le "Xème" but lors des tirs au but. 3 résultats possibles : 1, X, 2.

Tirs au but - marge de victoire : Vous devez prédire la marge de victoire de la séance de tirs au but pour l'équipe à domicile ou à l'extérieur, ou si le match se termine par un match nul.

Tirs au but - total : Vous devez prédire si le total des buts marqués lors des tirs au but sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans la sélection.

Tirs au but - Total équipe X : Vous devez prédire si le total des buts marqués par l'équipe mentionnée lors des tirs au but sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Tirs au but - nombre de buts exact : Vous devez prédire le nombre de buts exacts marqués lors de la séance de tirs au but. Il y a 7 résultats possibles : 0-4, 5, 6, 7, 8, 9, 10+.

Tirs au but - pair/impair : Vous devez prédire si le nombre de buts marqués pendant la période des tirs au but sera pair ou impair.

Tirs au but - équipe X pair/impair : Vous devez prédire si le nombre de buts marqués par l'équipe mentionnée pendant la période des tirs au but sera pair ou impair.

Tirs au but - score correct : Vous devez prédire le score correct pendant la période des tirs au but.

Tirs au but - vainqueur et total : Vous devez prédire le résultat 1X2 de la séance de tirs au but ainsi que le nombre de buts marqués en prenant en compte l'écart indiqué.

Marchés sur la 1ère mi-temps

1ère mi-temps - 1x2 : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps du match uniquement. Les buts marqués en seconde mi-temps ne comptent pas.

1ère mi-temps – Total de buts : Vous devez prédire si le nombre de buts marqués uniquement au cours de la première mi-temps sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

1ère mi-temps - Quelle équipe gagnera le reste de la mi-temps : Quel que soit le score du match, au moment où vous placez le pari le score de l'événement sera considéré comme étant de 0-0. Le pari ne prendra en compte que la première mi-temps.

1ère mi-temps - Prochain but : Vous devez prédire l'équipe qui marquera le prochain but pendant la première mi-temps. 3 issues sont possibles : 1 (l'équipe à domicile marquera), aucune des deux équipes ne marquera, 2 (l'équipe en déplacement marquera).

1ère mi-temps - Double chance : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps. 3 issues sont possibles : 1X (à la fin de la 1ère mi-temps, l'équipe à domicile gagne ou fait match nul), X2 (à la fin de la 1ère mi-temps, l'équipe en déplacement gagne ou fait match nul), 12 (à la fin de la 1ère mi-temps, l'équipe à domicile gagne ou l'équipe en déplacement gagne).

1ère mi-temps – remboursé si match nul : Vous devez prédire l'équipe qui gagnera uniquement la première mi-temps du match. Si la première mi-temps se solde par un match nul, le pari sera remboursé.

1ère mi-temps - handicap : Vous devez prédire le résultat final de la première mi-temps du match en tenant compte du handicap entre parenthèses.

1ère mi-temps – handicap 1X2 : Vous devez prédire le résultat final de la première mi-temps du match en tenant compte du handicap entre parenthèses. Par exemple, (0:1) indique que l'équipe en déplacement a un avantage d'un but, alors que (1:0) indique que l'équipe à domicile a un avantage d'un but.

1ère mi-temps – Equipe X buts exacts : Vous devez prédire exactement le nombre de buts qui sera marqué par l'équipe mentionnée au cours de la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Pair/impair : Vous devez prédire si le nombre de buts marqués en première mi-temps sera pair ou impair.

Un score de 0-0 à la mi-temps est considéré comme étant pair.

1ère mi-temps - Les deux équipes marqueront : Vous devez prédire si les deux équipes marqueront au moins un but chacune pendant la première mi-temps OU si AUCUN but ne sera marqué par une seule équipe ou les deux équipes pendant la première mi-temps.

1ère mi-temps – Equipe X n'encaisse pas : Un clean sheet (ou une feuille blanche) est un terme utilisé pour dire qu'une équipe n'a pas concédé de but. Vous devez prédire que l'équipe mentionnée conservera un clean sheet à l'issue de la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - 1x2 & les deux équipes marquent : Vous devez prédire le résultat de la 1ère mi-temps et si les deux équipes marqueront ou pas uniquement au cours de la 1ère mi-temps.

1ère mi-temps - 1x2 & total : Vous devez prédire à la fois le résultat à la mi-temps du match et si le nombre total de buts marqués en première période sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée. 6 résultats sont possibles :

- 1&Ov = L'équipe à domicile remporte la première mi-temps et le nombre de buts marqués est supérieur à la valeur indiquée.
- 1&Un = L'équipe à domicile remporte la première mi-temps et le nombre de buts marqués est inférieur à la valeur indiquée.
- X&Ov = La première mi-temps se solde par un match nul et le nombre de buts marqués est supérieur à la valeur indiquée.
- X&Un = La première mi-temps se solde par un match nul et le nombre de buts marqués est inférieur à la valeur indiquée.
- 2&Ov = L'équipe en déplacement remporte la première mi-temps et le nombre de buts marqués est supérieur à la valeur indiquée.
- 2&Un = L'équipe en déplacement remporte la première mi-temps et le nombre de buts marqués est inférieur à la valeur indiquée.

1ère mi-temps - score correct : Vous devez prédire le score correct de la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Multigoals : Vous devez prédire le nombre de buts marqués lors de la 1ère mi-temps à partir de différentes fourchettes de valeurs proposées.

Equipe X marque en 1ère mi-temps : Vous devez prédire que l'équipe mentionnée marquera au moins un but en 1ère mi-temps.

1ère mi-temps Double Chance & les 2 équipes marquent : Vous devez prédire le résultat de la 1ère mi-temps avec l'une des 3 possibilités de double chance (1X, 12 & X2) et si les deux équipes marqueront ou non en 1ère mi-temps.

1ère mi-temps 1X2 ou les 2 équipes marquent : Vous devez prédire le résultat au terme de la 1ère mi-temps OU si une équipe ou les deux marqueront ou au contraire aucune équipe ne marquera en 1ère mi-temps. Une seule prédiction doit se réaliser pour que le pari soit gagnant.

Marchés sur la 2ème mi-temps

2ème mi-temps - 1x2 : Vous devez prédire le résultat de la deuxième mi-temps du match uniquement. Les buts marqués en première mi-temps ne comptent pas.

2ème mi-temps – Total de buts : Vous devez prédire si le nombre de buts marqués au cours de la deuxième mi-temps uniquement sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

2ème mi-temps - Quelle équipe gagne le reste de la mi-temps : Quel que soit le score du match, au moment où vous placez le pari, le score de l'événement sera considéré comme étant de 0-0. Le pari ne prendra en compte que la deuxième mi-temps.

2ème mi-temps - Prochain but : Vous devez prédire l'équipe qui marquera le prochain but pendant la deuxième mi-temps. 3 issues sont possibles : 1 (l'équipe à domicile marquera), aucune des deux équipes ne marquera, 2 (l'équipe en déplacement marquera).

2ème mi-temps - Double chance : Vous devez prédire le résultat de la deuxième mi-temps. 3 issues sont possibles : 1X (à la fin de la 2ème mi-temps, l'équipe à domicile gagne ou fait match nul), X2 (à la fin de la 2ème mi-temps, l'équipe en déplacement gagne ou fait match nul), 12 (à la fin de la 2ème mi-temps, l'équipe à domicile gagne ou l'équipe en déplacement gagne).

2ème mi-temps - remboursé si match nul : Vous devez prédire l'équipe qui gagnera uniquement la deuxième mi-temps du match. Si la deuxième mi-temps se solde par un match nul, le pari sera remboursé.

2ème mi-temps - Handicap : Vous devez prédire le résultat final de la deuxième mi-temps du match en tenant compte du handicap entre parenthèses.

2ème mi-temps - Handicap 1X2 : Vous devez prédire le résultat final de la deuxième mi-temps du match en tenant compte du handicap entre parenthèses. Par exemple, (0:1) indique que l'équipe en déplacement a un avantage d'un but, alors que (1:0) indique que l'équipe à domicile a un avantage d'un but.

2ème mi-temps – Equipe X buts exacts : Vous devez prédire exactement le nombre de buts qui sera marqué par l'équipe mentionnée au cours de la deuxième mi-temps du match.

2ème mi-temps - Pair/impair : Vous devez prédire si le nombre de buts marqués en deuxième mi-temps sera pair ou impair.

Un score de 0-0 est considéré comme étant pair.

2ème mi-temps - Les deux équipes marquent : Vous devez prédire si les deux équipes marqueront au moins un but chacune pendant la deuxième mi-temps OU si AUCUN but ne sera marqué par une seule équipe ou les deux équipes pendant la deuxième mi-temps.

2ème mi-temps – Equipe X n'encaisse pas : Un clean sheet (ou une feuille blanche) est un terme utilisé pour dire qu'une équipe n'a pas concédé de but. Vous devez prédire que mentionnée conservera un clean sheet durant la deuxième mi-temps du match.

2ème mi-temps - 1x2 & les deux équipes marquent : Vous devez prédire le résultat de la 2ème mi-temps et si les deux équipes marqueront ou pas uniquement au cours de la 2ème mi-temps.

2ème mi-temps - 1x2 & total : Vous devez prédire à la fois le résultat de la deuxième mi-temps du match et si le nombre total de buts marqués au cours de la deuxième mi-temps sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée. 6 résultats sont possibles :

- 1&Plus = L'équipe à domicile remporte la deuxième mi-temps et le nombre de buts marqués est supérieur à la valeur indiquée.
- 1&Moins = L'équipe à domicile remporte la deuxième mi-temps et le nombre de buts marqués est inférieur à la valeur indiquée.
- X&Plus = La deuxième mi-temps se solde par un match nul et le nombre de buts marqués est supérieur à la valeur indiquée.
- X&Moins = La deuxième mi-temps se solde par un match nul et le nombre de buts marqués est inférieur à la valeur indiquée.
- 2&Plus = L'équipe en déplacement remporte la deuxième mi-temps et le nombre de buts marqués est supérieur à la valeur indiquée.
- 2&Moins = L'équipe en déplacement remporte la deuxième mi-temps et le nombre de buts marqués est inférieur à la valeur indiquée.

2ème mi-temps - score correct : Vous devez prédire le score correct de la deuxième mi-temps du match.

2ème mi-temps - Multigoals : Vous devez prédire le nombre de buts marqués lors de la 2ème mi-temps à partir de différentes fourchettes de valeurs proposées.

Equipe X marque en 2ème mi-temps : Vous devez prédire que l'équipe mentionnée marquera au moins un but en 2ème mi-temps.

2ème mi-temps Double Chance & les 2 équipes marquent : Vous devez prédire le résultat de la 1ère mi-temps avec l'une des 3 possibilités de double chance (1X, 12 & X2) et si les deux équipes marqueront ou non pendant le match.

2ème mi-temps Multibuts : Vous devez prédire le nombre de buts marqués au cours de la deuxième mi-temps à partir de différentes fourchettes.

2ème mi-temps 1X2 ou les 2 équipes marquent : Vous devez prédire le résultat de la deuxième mi-temps OU si une équipe ou les deux marqueront ou au contraire aucune équipe ne marquera en 2ème mi-temps. Un seul pronostic doit être exact pour que le pari soit gagnant.

Marchés combo

1X2 & les 2 équipes marquent : Vous devez prédire le résultat final et si les deux équipes marqueront. 6 issues sont possibles :

- 1&Oui = L'équipe à domicile va gagner et les deux équipes vont marquer ;
- X&Oui = Les deux équipes feront match nul et les deux équipes marqueront ;
- 2&Oui = L'équipe en déplacement va gagner et les deux équipes vont marquer ;
- 1&Non = L'équipe à domicile gagnera et une équipe ne marquera pas ;
- X&Non = Les équipes feront match nul et une équipe ne marquera pas ;
- 2&Non = L'équipe en déplacement gagnera et une équipe ne marquera pas.

Total de buts & les 2 équipes marquent : Vous devez prédire le Total des buts (moins de/plus de) et si les deux équipes marqueront au moins un but chacune pendant tout le match (GG) ou si une seule équipe ou aucune des deux ne marquera pendant tout le match (NG). Le pari offre 4 issues possibles : Plus de & GG, Plus de & NG, Moins de & GG, Moins de & NG.

1X2 & total de buts : Vous devez prédire le résultat du match et si le nombre de buts marqués pendant le match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée. Six résultats sont possibles : 1 & Plus de "X", X & Plus de "X", 2 & Plus de "X", 1 & Moins de "X", X & Plus de "X", 2 & Moins de "X"

Les 2 équipes marquent pendant la 1re et la 2eme mi-temps: Vous devez prédire le résultat à la mi temps/fin du match et si les deux équipes marqueront. 4 issues sont possibles : non/non, oui/non, oui/oui, non/oui.

Total de buts 2.5 ou les 2 équipes marquent : Vous devez prédire si le nombre de buts du match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée OU si une équipe ou les deux marqueront ou aucune équipe ne marquera au cours du match. 4 issues sont possibles :

Plus de 2,5 ou NG, Plus de 2,5 ou GG, Moins de 2,5 ou NG, Moins de 2,5 ou GG

1x2 & Total de buts & les 2 équipes marquent : Vous devez prédire à la fois le résultat final du match, si le nombre de buts marqués sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée et quel sera le résultat pour le pari "les deux équipes marqueront".

1x2 & Multigoals {score total} : Vous devez prédire à la fois le résultat final du match et si le nombre total de buts marqués au cours du match sera situé dans la fourchette indiquée.

Les 2 équipes marquent + Multigoals {score total} : Vous devez prédire à la fois si "les deux équipes marqueront" et si le nombre total de buts marqués pendant le match sera compris dans la fourchette indiquée.

Premier but & 1x2 (Matchflow - Déroulé du match) : Vous devez prédire à la fois si le résultat final du match sera de 1, X ou 2 et quelle équipe marquera le premier but du match. Le pari offre sept options possibles :

- 1-1er but & 1
- 1-1er but & X
- 1-1er but & 2
- 2-1er but & 1
- 2-1er but & X
- 2-1er but et 2.
- Pas de but (0-0)

Double chance (match) & les 2 équipes marquent en 1ère mi-temps : Vous devez prédire le résultat final du match à partir des 3 possibilités de double chance (1X, 12 & X2) et si les deux équipes vont marquer ou non en 1ère mi-temps uniquement.

Double chance (match) & les 2 équipes marquent en 2ème mi-temps : Vous devez prédire le résultat final du match à partir des 3 possibilités de double chance (1X, 12 & X2) et si les deux équipes vont marquer ou non en 2ème mi-temps uniquement.

Double chance & les 2 équipes marquent : Vous devez prédire le résultat final du match à partir des 3 possibilités de double chance (1X, 12 & X2) et si les deux équipes vont marquer ou non.

Double chance & total de buts : Vous devez prédire le résultat du match à partir des 3 possibilités de double chance (1X, 12 & X2) et si le nombre total de buts sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Mi-temps/fin de match & total de buts : Vous devez prédire le résultat de la mi-temps/temps réglementaire et si le nombre total de buts sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Mi-temps/ fin de match & total de buts 1ère mi-temps : Vous devez prédire le résultat de la mi-temps/temps réglementaire et si le total des buts de la première mi-temps sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Mi-temps/ fin de match & buts exacts : Vous devez prédire le résultat de la mi-temps/temps réglementaire et le nombre exact de buts qui seront marqués pendant le match.

3 Chance Mix (équipe à domicile ou Plus de, équipe à domicile ou Moins de, Match nul ou Plus de, Match nul ou Moins de, équipe en déplacement ou Plus de, équipe en déplacement ou Moins de, équipe à domicile ou GG, Match nul ou GG, équipe en déplacement ou GG, équipe à domicile ou un clean sheet, Match nul ou un clean sheet, équipe en déplacement ou un clean sheet) : Vous devez prédire le résultat final du match OU si l'une des équipes ou les deux marqueront ou encore si aucune équipe ne marquera dans le match OU le nombre total de buts du match.

1ère mi-temps Moins de & 2ème mi-temps Moins de : Vous devez prédire que le nombre de buts inscrits au cours de la première mi-temps sera inférieur à la valeur indiquée et que le nombre de buts inscrits au cours de la deuxième mi-temps uniquement sera inférieur à la valeur indiquée.

Exemple : Moins de 1,5/Moins de 1,5. Cette combinaison est gagnante si le nombre total de buts en première mi-temps est inférieur à 1,5 et si le nombre total de buts en seconde mi-temps est inférieur à 1,5.

1ère mi-temps Moins de & 2ème mi-temps Plus de : Vous devez prédire que le nombre de buts inscrits en première mi-temps sera inférieur à la valeur indiquée et que le nombre de buts inscrits en seconde mi-temps sera supérieur à la valeur indiquée.

Exemple : Moins de 1,5/Plus de 1,5. Cette combinaison est gagnante si le nombre total de buts en première mi-temps est inférieur à 1,5 et si le nombre total de buts en seconde mi-temps est supérieur à 1,5.

1ère mi-temps Plus de & 2ème mi-temps Moins de : Vous devez prédire que le nombre de buts inscrits en première mi-temps sera supérieur à la valeur indiquée et que le nombre de buts inscrits en seconde mi-temps sera inférieur à la valeur indiquée.

Exemple : Plus de 1,5/Moins de 1,5. Cette combinaison est gagnante si le nombre total de buts en première mi-temps est supérieur à 1,5 et si le nombre total de buts en seconde mi-temps est inférieur à 1,5.

1ère mi-temps Plus de & 2ème mi-temps Plus de : Vous devez prédire que le nombre de buts inscrits en première mi-temps sera supérieur à la valeur indiquée et que le nombre de buts inscrits en deuxième mi-temps sera supérieur à la valeur indiquée.

Exemple : Plus de 1,5/Plus de 1,5. Cette combinaison est gagnante si le nombre total de buts en première mi-temps est supérieur à 1,5 et si le nombre total de buts en seconde mi-temps est supérieur à 1,5.

Mi-temps (HT) OU Temps réglementaire (FT) : Vous devez prédire le résultat final de la première mi-temps OU du match. Une seule prédiction doit se réaliser pour que le pari soit gagnant.

1X2 Mi-temps/Double Chance FT : Vous devez prédire le résultat à la mi-temps ainsi que l'un des 3 résultats possibles pour le double chance (1X, 12 & X2) sur l'ensemble du match.

Double Chance HT/1X2 Temps réglementaire : Vous devez prédire le résultat du double chance à la mi-temps ainsi que le résultat final pour l'ensemble du match.

DC Mi-temps/DC Temps réglementaire : Vous devez prédire le résultat du double chance à la fois à la mi-temps et à la fin du match.

Au moins une Mi-temps X : Vous devez prédire s'il y aura au moins une mi-temps qui se termine par un résultat nul. Par exemple : 1ère mi-temps 1-1 / FT 1-2. Le résultat gagnant=Oui.

Double chance ou Les deux équipes marqueront : Vous devez prédire le résultat gagnant du match (Double chance) OU si une équipe ou les deux marqueront ou au contraire aucune équipe ne marquera dans le match. Une seule prédiction doit se réaliser pour que le pari soit gagnant.

Double chance ou Over/Under : Vous devez prédire le résultat gagnant du match (Double Chance) OU si le total des buts marqués sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée. Une seule prédiction doit se réaliser pour que le pari soit gagnant.

Plus de {Total} {\$équipe1} + Plus de {Total} {\$équipe2} : Vous devez prédire que le nombre de buts marqués par l'équipe à domicile sera supérieur à la valeur indiquée et que celui de l'équipe en déplacement sera supérieur à la valeur indiquée.

Plus de {Total} {\$équipe1} + Moins de {Total} {\$équipe2} : Vous devez prédire que le nombre de buts de l'équipe à domicile sera supérieur à la valeur indiquée et que le nombre de buts de l'équipe en déplacement sera inférieur à la valeur indiquée.

Moins de {Total} {\$équipe1} + Moins de {Total} {\$équipe2} : Vous devez prédire que le nombre de buts de l'équipe à domicile sera inférieur à la valeur indiquée et que le nombre de buts de l'équipe en déplacement sera inférieur à la valeur indiquée.

Moins de {Total} {\$équipe1} + Plus de {Total} {\$équipe2} : Vous devez prédire que le nombre de buts de l'équipe à domicile sera inférieur à la valeur indiquée et que le nombre de buts de l'équipe en déplacement sera supérieur à la valeur indiquée.

Marchés sur les corners

* Les corners attribués mais non tirés ne comptent pas, sauf indication contraire dans le nom du marché

Corners 1x2 : Vous devez prédire l'équipe qui obtiendra le plus de corners dans le match. Les corners accordés mais non tirés ne comptent pas.

Prochain corner : Vous devez prédire l'équipe qui obtiendra le prochain corner du match.

Dernier corner : Vous devez prédire l'équipe qui obtiendra le dernier corner du match.

Handicap de corner : Vous devez prédire l'équipe qui bénéficiera du plus grand nombre de corners dans le match en tenant compte de l'écart de handicap proposé.

Total des corners : Vous devez prédire si le nombre total de corners tirés pendant le match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Total des corners équipe X : Vous devez prédire si le nombre total de corners tirés pendant le match par l'équipe mentionnée uniquement sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Total de corners (range) : Vous devez prédire la fourchette du nombre de corners qui seront tirés pendant le match.

Total de corners équipe X (range) : Fourchette de corners de l'équipe à domicile : Vous devez prédire la fourchette du nombre de corners qui seront tirés au cours du match par l'équipe mentionnée.

Pair/impair corners : Vous devez prédire si le nombre total de corners tirés au cours du match sera pair ou impair. Aucun corner accordé = pair.

Bataille pour atteindre x corners : Vous devez prédire l'équipe qui atteindra en premier le nombre de x corners pendant le match.

1ère mi-temps - Corner 1x2 : Vous devez prédire l'équipe qui aura le plus de corners en première mi-temps (1X2).

1ère mi-temps - Xième corner : Vous devez prédire l'équipe qui se verra attribuer le xième corner pendant la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Dernier corner : Vous devez prédire l'équipe qui obtiendra le dernier corner au cours de la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Handicap de corner : Vous devez prédire l'équipe qui obtiendra le plus de corners durant la 1ère mi-temps du match en tenant compte de l'écart de handicap proposé.

1ère mi-temps - Total des corners : Vous devez prédire si le nombre total de corners dans la première mi-temps du match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée (Plus de/Moins de).

1ère mi-temps - Total des corners équipe X : Vous devez prédire si le nombre total de corners accordés à l'équipe mentionnée au cours de la première mi-temps du match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée (Plus de/Moins de).

1ère mi-temps - Nombre exact de corners équipe X : Vous devez prédire le nombre exact de corners que l'équipe à domicile obtiendra au cours de la première mi-temps du match. 4 résultats sont possibles : 0-1, 2,3,4+.

1ère mi-temps – total de corners (range) : Vous devez prédire la fourchette du nombre de corners tirés lors de la première mi-temps du match.

1ère mi-temps – pair/impair corners : Vous devez prédire si le nombre total de corners tirés au cours de la première mi-temps du match sera pair ou impair. Aucun corner accordé = pair.

1ère mi-temps - Bataille pour atteindre x corners : Vous devez prédire l'équipe qui atteindra le nombre de x corners en premier au cours de la première mi-temps du match.

Total des corners (Plus de-Exact-Moins de) : Vous devez prédire si le nombre de corners joués pendant le match sera supérieur, égal ou inférieur à la valeur indiquée.

1ère mi-temps - Total des corners (Plus de-Exact-Moins de) : Vous devez prédire si le nombre de corners joués en 1ère mi-temps sera supérieur, égal ou inférieur à la valeur indiquée.

Marchés sur les cartons

*Le règlement des marchés de paris sur les cartons se fait comme décrit ci-dessous, selon qu'il s'agisse de marchés sur les cartes ou sur les points de carte.

Paris sur les cartons

Un carton jaune compte pour un seul carton. Un carton rouge compte pour deux cartons. Si un joueur reçoit un jaune plus un deuxième jaune entraînant un carton rouge, le tout est comptabilisé comme trois cartons. En conséquence, un joueur ne peut recevoir plus de trois cartons. Le calcul se fera sur la base de toutes les données disponibles concernant les cartons reçus pendant le temps de jeu normal d'un événement ; les cartons reçus après le coup de sifflet final ne seront pas pris en compte. Les cartons attribués aux individus se trouvant hors de la pelouse (joueurs ayant déjà été remplacés, coachs, joueurs assis sur le banc de touche et n'ayant pas pris part au jeu) ne comptent pas. Les cartons attribués durant la mi-temps contribuent au score total de la 2me mi-temps.

Les points associés aux cartons

Un carton jaune correspond à 10 points et le rouge direct ainsi que le deuxième jaune entraînant un rouge valent 25 points. Le second carton jaune d'un joueur entraînant un carton rouge ne compte pas. Par conséquent, un joueur ne peut recevoir plus de 35 points. Le calcul sera basé sur toutes les données disponibles sur les cartons qui ont été distribués pendant le temps de jeu normal d'un événement, les cartons distribués après le coup de sifflet final n'étant pas pris en considération. Les cartons attribués aux individus se trouvant hors de la pelouse (joueurs ayant

déjà été remplacés, coachs, joueurs assis sur le banc de touche et n'ayant pas pris part au jeu) ne comptent pas. Les cartons attribués durant la mi-temps contribuent au score total de la 2me mi-temps.

Cartons 1x2 : Vous devez prédire l'équipe qui recevra le plus grand nombre de cartons pendant le temps réglementaire du match.

Prochain carton : Vous devez prédire l'équipe qui, pendant le temps réglementaire du match, recevra le carton indiqué dans le pari.

Total de points des cartons : Vous devez prédire si le nombre total de points des cartons attribués pendant le match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Nombre total de cartons : Vous devez prédire si le nombre total de cartons attribués pendant le match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Total des cartons équipe X : Vous devez prédire si le nombre total de cartons attribués à l'équipe mentionnée pendant le match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

Nombre exact de cartons : Vous devez prédire le nombre exact de cartons qui seront attribués pendant le match.

Nombre exact de cartons équipe X : Vous devez prédire le nombre exact de cartons qui seront attribués à l'équipe mentionnée pendant le match.

Points des cartons (range) : Vous devez prédire la fourchette des points des cartons attribués aux équipes pendant le match.

5 options sont possibles : 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Expulsion : Vous devez prédire si un carton rouge sera sorti ou non pendant le match.

Expulsion joueur équipe à domicile : Vous devez prédire si un carton rouge sera donné ou non au cours du match à l'équipe locale.

Expulsion joueur équipe en déplacement : Vous devez prédire si un carton rouge sera donné ou non au cours du match à l'équipe en déplacement.

1ère mi-temps - Cartons 1x2 : Vous devez prédire laquelle des deux équipes recevra le plus grand nombre de cartons pendant la 1ère mi-temps du match.

1ère mi-temps - Prochain carton : Vous devez prédire quelle équipe, pendant la 1ère mi-temps du match, recevra le carton spécifié dans le pari.

1ère mi-temps - Total de points des cartons : Vous devez prédire si le nombre total de points des cartons attribués pendant la 1ère mi-temps du match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

1ère mi-temps - Nombre total de cartons : Vous devez prédire si le nombre total de cartons attribués pendant la première mi-temps du match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

1ère mi-temps - Nombre total de cartons équipe à domicile : Vous devez prédire si le nombre total de cartons attribués à l'équipe à domicile pendant la première mi-temps du match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

1ère mi-temps - Nombre total de cartons équipe à l'extérieur : Vous devez prédire si le nombre total de cartons attribués à l'équipe à l'extérieur pendant la première mi-temps du match sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée.

1ère mi-temps - Nombre exact de cartons : Vous devez prédire le nombre exact de cartons attribués au cours de la 1ère mi-temps du match.

1ère mi-temps - Nombre exact de cartons équipe à domicile : Vous devez prédire le nombre exact de cartons attribués à l'équipe à domicile pendant la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Nombre de cartons exact équipe en déplacement : Vous devez prédire le nombre exact de cartons attribués à l'équipe en déplacement pendant la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Points des cartons (range) : Vous devez prédire la fourchette des points des cartons attribués aux équipes au cours de la première mi-temps du match. Il y a 4 résultats possibles : 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

1ère mi-temps - Expulsion : Vous devez prédire si un carton rouge sera sorti ou non au cours de la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Expulsion joueur équipe à domicile : Vous devez prédire si un carton rouge sera attribué ou non au cours de la première mi-temps du match à l'équipe à domicile.

1ère mi-temps - Expulsion joueur équipe en déplacement : Vous devez prédire si un carton rouge sera attribué ou non au cours de la première mi-temps du match à l'équipe en déplacement.

Marchés sur les joueurs

Les paris s'appliquent uniquement au temps réglementaire. Les buts contre son camp (sur la base de décisions officielles) ne sont pas pris en compte ou sont considérés comme "pas de but" si le match ne comporte que des "buts contre son camp".

Les paris sur le **Premier buteur** seront déclarés NULS si le joueur ne joue pas du tout ou entre sur le terrain après que le premier but du match a été marqué, sauf dans le cas d'un but contre son camp, qui est ignoré.

Les paris sur le **Dernier buteur** seront déclarés NULS si le joueur ne joue pas du tout. Les paris sur le joueur qui marque s'appliquent à tout joueur, quel que soit le moment où il est entré sur le terrain.

Les paris **Buteur à tout moment** s'appliquent à tout joueur participant au match, quel que soit le moment où il est entré sur le terrain. Les paris Marquera pendant le match seront déclarés NULS si un joueur n'entre jamais sur le terrain.

Dans le cas où un match est arrêté mais qu'il y a eu au moins un buteur, les paris sur le Premier buteur sont maintenus, tandis que les paris sur le Dernier buteur sont annulés. Les paris 'Buteur à tout moment' sur ce joueur sont considérés comme gagnants, tandis que les paris sur les autres joueurs sont annulés.

Buteur à tout moment : Vous devez prédire que le joueur choisi marquera au moins un but lors du match. Si le joueur que vous avez sélectionné ne participe pas au match, le pari sera annulé.

Premier Buteur : Vous devez prédire si le joueur sélectionné va marquer le premier but du match. Le pari est annulé si le joueur ne joue pas ou entre en jeu après que le premier but du match ait été inscrit.

Si le joueur sélectionné n'inscrit pas le premier but et qu'il est remplacé au cours du match, le pari est perdant.

Prochain Buteur : Vous devez prédire si le joueur sélectionné inscrira le but "x" pendant le match. Le pari sera annulé si ce joueur ne dispute pas le match.

Dernier Buteur : Vous devez prédire que le joueur sélectionné inscrira le dernier but du match. Le pari sera annulé si celui-ci ne dispute pas le match. Si durant le match le joueur sélectionné ne marque pas de but, même s'il est remplacé par un autre joueur avant le dernier but inscrit, le pari est perdu.

Buteur à tout moment et 1x2 : Vous devez prédire si un joueur marquera un but quelque soit le moment dans le match, et vous prononcer sur le résultat final du match. Uniquement lors du temps réglementaire

Buteur à tout moment et résultat exact : Vous devez prédire si au cours du match un joueur marquera un but, et prédire le le résultat exact du match. Uniquement lors du temps réglementaire.

Xème buteur et 1X2 : Vous devez prédire qu'un joueur inscrira le but "x" dans le match, et prédire également le résultat final du match. Uniquement lors du temps réglementaire.

Xème buteur et résultat exact : Vous devez prédire qu'un joueur inscrira le but "x" dans le match et prédire le résultat exact de la rencontre. Uniquement lors du temps réglementaire.

Buteur marque 2 ou + : Vous devez prédire que le joueur choisi inscrira au moins deux buts au cours du match. Le pari est annulé si ce joueur ne dispute pas le match. Si celui-ci joue le match et n'inscrit pas au moins deux buts, le pari est perdu quel que soit le score final du match.

Buteur marque 3 ou + : Vous devez prédire que le joueur choisi inscrira au moins trois buts au cours du match. Le pari est annulé si ce joueur ne dispute pas le match. Si celui-ci joue le match et n'inscrit pas au moins trois buts, le pari est perdu quelque soit le score final du match.

Equipe X Nème buteur : Vous devez prédire si le joueur sélectionné de l'équipe mentionnée inscrira le but "x" durant le match. Le pari sera annulé si celui-ci ne dispute pas le match.

Le plus de tirs : vous devez prédire quels joueurs effectueront le plus de tirs

Le plus de tirs marqués : vous devez prédire quels joueurs vont marquer le plus de tirs aboutissant au score.

Un but marqué par un joueur durant la 1^{re} mi-temps : vous devez prédire si un joueur va marquer durant la 1^{re} mi-temps.

Un but marqué par un joueur durant la 2^e mi-temps : vous devez prédire si un joueur va marquer durant la 2^e mi-temps.

Premier ou dernier buteur : vous devez prédire si un joueur va marquer le premier ou dernier but du match, seulement durant le temps réglementaire.

Premier et dernier buteur : vous devez prédire si un joueur va marquer le premier et dernier but du match, seulement durant le temps réglementaire.

Buteur + Double Chance : vous devez prédire si un joueur va marquer à n'importe quel moment du match, plus le résultat Double Chance, seulement durant le temps réglementaire.

X^{me} buteur + Double Chance : vous devez prédire si un joueur va marquer le X^e but plus le résultat Double Chance, uniquement durant le temps réglementaire.

Buteur + Multiscore : vous devez prédire si un joueur va marquer à n'importe quel moment du match, plus le résultat multiscore du match, seulement durant le temps réglementaire.

X^{me} buteur + Multiscore : vous devez prédire si un joueur va marquer tel but, plus le résultat multiscore du match, uniquement durant le temps réglementaire.

Buteur + Total de buts : vous devez prédire si un joueur va marquer à n'importe quel moment du match, et si le nombre de buts marqués est Over ou Under, seulement durant le temps réglementaire.

X^{me} buteur + Total de buts : vous devez prédire si un joueur va marquer un but X, et si le nombre de buts marqués est Over ou Under, uniquement durant le temps réglementaire.

Buteur + les 2 équipes marquent : vous devez prédire si un joueur va marquer à n'importe quel moment du match et si les deux équipes vont marquer, seulement durant le temps réglementaire.

Xme buteur + les 2 équipes marquent : vous devez prédire si un joueur va marquer tel but et si les deux équipes vont marquer, uniquement durant le temps réglementaire.

Buteur à tout moment ou remplaçant : vous devez prédire si durant le temps réglementaire du match, le joueur X ou qui que ce soit prend sa place à partir du banc va marquer (résultat OUI) ou non (résultat NON) au moins un but inscrit. Pour les besoins de ce pari, seul le joueur X et son remplaçant direct sont pris en compte.

Buteur à tout moment + 1X2 + Total de buts : vous devez prédire la combinaison exacte de ces trois paris - Un but marqué par n'importe quel buteur (si inscrit dans le temps réglementaire, le joueur X va marquer au moins un but), 1X2 (prédire le résultat final du match), Over/under (si le nombre total de buts inscrits durant le temps réglementaire sera en dessus ou en dessous de la fourchette indiquée). Il y a 6 issues possibles pour ce pari :

- But marqué + 1 + Under
- But marqué + 1 + Over
- But marqué + 2 + Under
- But marqué + 2 + Over
- But marqué + Match Nul + Over
- But marqué + Match Nul + Under

Un joueur ou son remplaçant écopent d'un carton : vous devez prédire si, durant le temps réglementaire du match, le joueur X ou n'importe qui prend sa place à partir du banc des remplaçants écope d'un carton (jaune ou rouge) (résultat Oui) ou résultat Non. Pour les besoins de ce pari, seul le joueur X et son remplaçant immédiat sont pris en compte.

But marqué durant les 15 premières minutes du match : vous devez prédire si un joueur va marquer un but durant les 15 premières minutes du match.

Buteur à tout moment + HF/FT : vous devez prédire si un joueur va marquer un but plus le score à la première mi-temps et à la fin du match, dans le temps réglementaire.

Buteur à tout moment + 1X2 + chaque équipe marque : vous devez prédire si un joueur va marquer un but plus le résultat final du match et prédire si chaque équipe va marquer, dans le temps réglementaire.

Buteur à tout moment + 1X2 + chaque équipe marque + total : vous devez prédire si un joueur va marquer un but plus le résultat final du match et prédire si chaque équipe va marquer au moins

un but, plus si le nombre total de buts sera Over ou Under, seulement durant le temps réglementaire.

Premier buteur + 1X2 + chaque équipe gagne + total : vous devez prédire si un joueur va marquer le premier but, plus le score final, et prédire si chaque équipe va marquer au moins un but, plus prédire si le score total du match sera Under ou Over, seulement durant le temps réglementaire.

Premier à marquer + HT/FT : vous devez prédire si le joueur va inscrire le premier but du match, ainsi que le score à la mi-temps et à la fin du match, uniquement durant le temps réglementaire.

Premier buteur équipe X : vous devez prédire si un joueur va marquer le premier but de son équipe, seulement durant le temps réglementaire.

Dernier buteur et 1X2 : vous devez prédire si le joueur va inscrire le dernier but du match et prévoir le résultat final du match, seulement durant le temps réglementaire.

Dernier buteur et les 2 équipes marquent : vous devez prédire si le joueur va inscrire le dernier but du match et si chaque équipe marque au moins un but, uniquement durant le temps réglementaire.

Dernier buteur et Double Chance : vous devez prédire si le joueur va inscrire le dernier but du match et le résultat final du match en mode Double Chance, seulement durant le temps réglementaire.

Dernier buteur et Score Exact : vous devez prédire si le joueur va inscrire le dernier but du match et le résultat exact du match, seulement durant le temps réglementaire.

Dernier buteur équipe x : vous devez prédire si le joueur de l'équipe à domicile va inscrire le dernier but du match, seulement durant le temps réglementaire.

Dernier buteur + les 2 équipes marquent : vous devez prédire si le joueur va inscrire le dernier but du match et que les deux équipes vont marquer au moins un but, seulement durant le temps réglementaire.

But et carton : vous devez prédire si le joueur va marquer un but et recevoir un carton durant le même match. Les prolongations comptent également.

But et passe décisive : vous devez prédire si le joueur va marquer un but et accomplir une passe décisive. Les prolongations comptent également.

But ou carton : vous devez prédire si le joueur va marquer un but ou recevoir un carton durant le même match. Les prolongations comptent également.

But contre son camp : vous devez prédire si le joueur va marquer contre son camp, seulement durant le temps réglementaire.

Buts durant les deux mi-temps du match : vous devez prédire si le joueur va marquer au moins un but durant les deux mi-temps, seulement durant le temps réglementaire.

Poteau/ Barre transversale : vous devez prédire si un joueur va tirer sur le poteau ou faire un tir sur la barre transversale. Si la balle touche le poteau ou la transversale et marque, cela ne compte pas pour le pari poteau/ barre transversale.

Joueur expulsé du terrain : vous devez prédire si un joueur va être renvoyé sur le banc durant le match. Prolongations incluses.

Tirs effectués + 1X2 : vous devez prédire le résultat du match ainsi que prédire si le nombre de tirs effectués par un joueur est Over ou Under. Prolongations incluses.

Tirs effectués débouchant sur un tir + 1X2 : vous devez prédire le résultat du match et si le nombre d'un joueur débouchant sur un but est Over ou Under. Prolongations incluses.

But marqué OU le remplaçant marque un but OU barre transversale : vous devez prédire si durant le résultat du match, un tel joueur, ou le joueur qui le remplace, va marquer au moins un but ou atteindre le poteau ou la barre transversale.

Le résultat OUI sera gagnant si les conditions suivantes sont remplies :

(1) un tel joueur va marquer au moins un but et effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale

(2) un tel joueur ne va pas marquer au moins un but et effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale

(3) un tel joueur ne va pas marquer au moins un but et ne va pas effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale, mais le remplaçant de ce joueur va marquer au moins un but

(4) un tel joueur ne va pas marquer au moins un but et ne va pas effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale, mais le remplaçant de ce joueur va effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale

(5) un tel joueur ne va pas marquer au moins un but et ne va pas effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale, mais le remplaçant de ce joueur va marquer au moins un but et effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale

(6) un tel joueur et le joueur qui le remplace sur le banc marque tous les deux au moins un but

(7) un tel joueur et son remplaçant sur le banc vont tous les deux marquer au moins un but et effectuer au moins un tir au poteau ou sur la barre transversale.

Le résultat "NON" l'emportera si les conditions suivantes sont remplies :

(1) le joueur X ou son remplaçant ne marquent pas ni n'effectuent de tir au poteau ou sur la barre transversale

(2) le joueur X ne marque pas, n'effectue pas de tir au poteau ni sur la barre transversale et n'est pas remplacé

(3) le joueur X va entrer dans le match à partir du banc, ne va pas marquer de but ni effectuer un tir au poteau ou sur la barre transversale et ne sera pas remplacé. Si le joueur X ne prend pas part au match, les paris seront considérés comme nuls. Si le joueur X finit par participer au match à n'importe quel moment, tous les paris restent valides.

Autres marchés

Mi-temps/Fin du match score correct : Vous devez prédire le score correct de la première mi-temps du match ainsi que le score correct de l'ensemble du match. Exemple :

Le résultat à la pause est de 0-0, et le résultat à la fin du match est de 2-0 :

Pour cet exemple, la combinaison gagnante est 0-0/2-0.

Écart de buts : Vous devez prédire l'écart des buts inscrits pendant le match. 4 possibilités de choix : 0-1, 2-3,4-6,7+

Equipe X gagne sans encaisser : Vous devez prédire si l'équipe mentionnée va gagner sans encaisser de but.

Il y a deux scénarios possibles : Oui (l'équipe mentionnée gagne sans encaisser de but) et Non (tout autre résultat).

Mi-temps avec le plus de buts marqués : Prédire laquelle des deux périodes (mi-temps) verra le plus de buts inscrits.

Les deux mi-temps plus de 1.5 buts : Plus de 1,5 buts sont inscrits durant chaque mi-temps, donc plus de 1,5 en première mi-temps et plus que 1,5 dans la seconde.

Les deux mi-temps moins de 1.5 buts : Moins de 1,5 buts sont inscrits durant chaque mi-temps, donc moins de 1,5 en première mi-temps et moins que 1,5 dans la seconde.

Equipe X gagne les deux mi-temps : L'équipe mentionnée remporte les 2 mi-temps.

Equipe X gagne une des mi-temps : L'équipe mentionnée remporte au moins une des deux mi-temps.

Equipe X mi-temps avec le plus de buts marqués: Prédire durant laquelle des deux mi-temps l'équipe mentionnée inscrira le plus de buts.

Equipe X marque dans les deux mi-temps : L'équipe mentionnée inscrit des buts en première et deuxième mi-temps.

But contre son camp : Vous devez prédire si pendant le match un but contre son propre camp sera inscrit.

Un penalty durant le temps réglementaire : Vous devez prédire si pendant le match un penalty sera accordé pour l'une des deux équipes (à domicile ou en déplacement). Pour être compté, le penalty doit être joué. Tout penalty joué mais refusé par la VAR ne compte pas ainsi que les penalties obtenus aux tirs au but.

Marquer un Penalty : Vous devez prédire si un penalty sera inscrit par l'équipe en déplacement ou à domicile.

Manquer un Penalty : Vous devez prédire si un penalty sera raté par l'équipe à domicile ou en déplacement.

Gagner après avoir été menée : Vous devez prédire si l'équipe à domicile/en déplacement remportera le match après avoir été menée au cours de la partie.

Equipe X gagne après avoir été menée: Vous devez prédire si l'équipe mentionnée remportera le match après avoir été menée.

Video VAR O/N : Vous devez prédire s'il y a aura ou non une décision de la VAR (avec révision via le moniteur) lors d'un match sélectionné, uniquement pendant le temps réglementaire. Les prolongations ne comptent pas. Les mises placées sur les paris VAR seront validés sur le site officiel de la fédération.

Multiscores 1,2,3,4,5 : Vous devez prédire quelle sélection contiendra le score correct du match. 5 paris Multiscores sont proposés.

Exemple : Vous choisissez la combinaison 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0

Si le résultat final du match est inclus dans cette sélection choisie, vous remportez votre pari.

Possession du Ballon 1X2 : Vous devez prédire si les équipes sélectionnées posséderont davantage le ballon que l'écart spécifié. Seul le temps réglementaire compte.

Total des buts durant une journée X : Vous devez prédire le total des buts inscrits au cours de la journée mentionnée durant le championnat. Deux buts sont accordés dans le cas où un seul match de cette journée X est reporté ; tous les paris seront annulés dans le cas où 2 ou plusieurs matchs sont reportés.

Par exemple : Total des buts Journée 36 Italie - Serie B = Gagnant au-dessus de 15

Le pari est gagné si la somme des buts inscrits lors de tous les matchs de Serie B pour cette journée est de 16 ou plus.

Tirs cadrés du match : vous devez prédire le nombre total de tirs cadrés effectués par chacune des équipes dans le temps réglementaire et constater s'il est inférieur (under) ou supérieur (over) au nombre prédéterminé.

Tirs du match : vous devez prédire le nombre total de tirs effectués par chacune des équipes dans le temps réglementaire et constater s'il est inférieur (under) ou supérieur (over) au nombre prédéterminé.

Possession du ballon équipe X : vous devez prédire si dans le match, l'équipe mentionnée va enregistrer une possession de ballon inférieure (under) ou supérieure (over) à la fourchette prédéterminée. Ceci inclut le temps réglementaire et les prolongations.

Journée X - score total des équipes à domicile : vous devez prédire le nombre exact des buts marqués par les équipes à domicile lors d'une journée d'un championnat.

Journée X - score total des équipes en extérieur : vous devez prédire le nombre exact des buts marqués par les équipes en extérieur lors d'une journée d'un championnat.

Jour de match X - score total des équipes à domicile ou en extérieur : vous devez prédire le nombre exact des buts marqués par les équipes à domicile ou en extérieur lors d'une journée d'un championnat.

Journée X - total des victoires d'équipes à domicile : vous devez prédire le nombre exact des victoires des équipes à domicile lors d'une journée d'un championnat.

Journée X - total des matchs nuls : vous devez prédire le nombre exact des matchs nuls lors d'une journée d'un championnat.

Journée X - total des victoires d'équipes en extérieur : vous devez prédire le nombre exact des victoires des équipes en extérieur lors d'une journée d'un championnat.

Score exact XL (50 possibilités) : prédit le score exact d'un match après les 90 minutes de temps réglementaire.

Marge de victoire (4 possibilités) : dans ce type de paris, vous devez prédire quelle équipe va gagner et par quelle marge elle va gagner.

Marge de victoire (10 possibilités) : dans ce type de paris, vous devez prédire quelle équipe va gagner et par quelle marge elle va gagner.

Total Multi Goal (3 issues) : vous devez prédire si le nombre de buts marqués sera inférieur (under) ou supérieur (over) aux fourchettes de score proposées.

Minute du dernier but : vous devez prédire l'intervalle dans lequel le dernier but du match sera inscrit. Il existe 7 options possibles : (0-15, 16-30, 31-Halftime, 46-60, 61-75, 76-Full Time, Pas de but).

But à la mi-temps : vous devez prédire dans lequel le dernier but du match sera inscrit. Il existe trois issues possibles : la première mi-temps, la seconde, ou pas de but.

But après les 90 minutes : vous devez prédire si un joueur va inscrire au moins un but durant le temps additionnel de la 2^{me} mi-temps du match.

Remplaçant qui marque un but (temps réglementaire) : vous pouvez prédire si un joueur venu du banc des remplaçants va inscrire un but durant le temps réglementaire du match.

Remplaçant en 1^{re} mi-temps : vous devez prédire s'il y aura un remplaçant durant la première mi-temps du match. Les remplacements ayant lieu après la première mi-temps ne comptent pas.

Carton Rouge pour entraîneur : vous devez prédire si l'un des entraîneurs d'une équipe se voit infligé un carton rouge durant le match, prolongations et penalties inclus.

But marqué en dehors de la surface de penalty : vous devez prédire si un but sera marqué en dehors de la surface de penalty durant le temps réglementaire du match.

Penalty sauvé (par le gardien) : vous devez prédire si l'un des gardiens de but va sauver un penalty durant le temps réglementaire du match. Il existe deux issues : Oui (le gardien de but sauve le penalty) - Non (pas de pénalty marqué, un penalty est marqué et enregistré comme bon, ou un penalty est manqué, mais pas sauvé par le gardien de but).

Poteau/transversale : vous devez prédire si le poteau ou la barre transversale sera touchée durant le temps réglementaire du match. Si le ballon qui touche le poteau ou la barre transversale finit dans les cages, cela ne compte pas pour un pari poteau/transversale.

Fautes impaires/paires : vous devez prédire si le nombre de fautes commises pendant le match sera pair ou impair.

Sorties de balle paires/impaires : vous devez prédire si le nombre de sorties de balle sera pair ou impair.

Tirs pairs/impairs : vous devez prédire si le nombre de tirs sera pair ou impair à la fin du match.

Tirs cadrés pairs/impairs : vous devez prédire si le nombre de tirs cadrés sera pair ou impair à la fin du match.

Carton Rouge pour entraîneur à domicile : vous devez prédire si l'entraîneur d'une équipe à domicile se voit infligé un carton rouge durant le match, prolongations et penalties inclus.

Carton Rouge pour entraîneur de l'extérieur : vous devez prédire si l'un des entraîneurs d'une équipe de l'extérieur se voit infligé un carton rouge durant le match, prolongations et penalties inclus.

Penalty + Renvois : vous devez prédire la combinaison correcte des penalties accordés et des cartons rouges infligés durant le match. Il existe 4 options possibles :

- Oui/Oui - au moins un penalty est accordé et au moins un carton rouge est infligé
- Oui/Non - au moins un penalty est accordé et accord carton rouge n'est infligé
- Non/ Oui - pas de penalty accordé et au moins un carton rouge infligé
- Non/ Non - pas de penalty accordé et pas de carton rouge infligé

But en corner : vous devez prédire si un but sera marqué directement du corner durant le temps réglementaire.

Penalty pendant les 5 premières minutes : vous devez prédire si un penalty va être accordé dans les 5 premières minutes du temps réglementaire (de 0 à 4:59).

Deux joueurs renvoyés du terrain : vous devez prédire qu'il y aura au moins deux joueurs qui seront renvoyés du terrain durant le temps réglementaire.

Carton infligé au joueur ou à son remplaçant : vous devez prédire si le joueur X ou quiconque le remplacera va se voir infligé au moins un carton (résultat OUI) ou non (résultat NON). À cet effet, seul le joueur X et son remplaçant direct seront pris en compte.

1X2 Total des tirs cadrés (Prolongations incluses) : vous devez prédire l'équipe qui effectuera le plus de tirs cadrés durant le match, prolongations incluses. Il existe trois issues possibles : 1 (l'équipe à domicile effectue le plus de tirs cadrés) 2 (les deux équipes effectuent le même nombre de tirs cadrés), 3 (l'équipe en extérieur effectue le plus de tirs cadrés).

1X2 Total des tirs cadrés (Prolongations incluses) : vous devez prédire l'équipe qui effectuera le plus de tirs cadrés durant le match, prolongations incluses. Il existe trois issues possibles : 1 (l'équipe à domicile effectue le plus de tirs cadrés) 2 (les deux équipes effectuent le même nombre de tirs cadrés), 3 (l'équipe en extérieur effectue le plus de tirs cadrés).

1X2 Sorties de ballon (Prolongations incluses) : vous devez prédire l'équipe qui effectuera le plus de sorties de ballon durant le match, prolongations incluses. Il existe trois issues possibles : 1 (l'équipe à domicile effectue le plus de sorties de ballon) 2 (les deux équipes effectuent le même nombre de sorties de ballon), 3 (l'équipe en extérieur effectue le plus de sorties de ballon).

1X2 Fautes (Prolongations incluses) : vous devez prédire l'équipe qui effectuera le plus de fautes durant le match, prolongations incluses. Il existe trois issues possibles : 1 (l'équipe à domicile effectue le plus de fautes) 2 (les deux équipes effectuent le même nombre de fautes), 3 (l'équipe en extérieur effectue le plus de fautes).

Total des sorties de ballon (Prolongations incluses) : vous devez prédire si le nombre des sorties de ballon durant le match sera inférieur ou supérieur au montant déterminé, ce qui inclut les prolongations.

Total des sorties des fautes (Prolongations incluses) : vous devez prédire si le nombre de fautes durant le match sera inférieur ou supérieur au montant déterminé, ce qui inclut les prolongations.

1^{re} mi-temps or 1X2 : vous devez prédire le résultat à la première mi-temps ou le résultat final. Les prolongations sont exclues.

Equipe X total des tirs cadrés : vous devez prédire si le nombre total des tirs cadrés de l'équipe mentionnée durant le match sera inférieur ou supérieur au montant déterminé, ce qui inclut les prolongations.

Equipe X total des tirs : vous devez prédire si le nombre total des tirs de l'équipe mentionnée durant le match sera inférieur ou supérieur au montant déterminé, ce qui inclut les prolongations.

Fast Markets / Marchés sur des Intervalles

- Les paris seront déterminés selon le temps du but annoncé à la télévision. Si cette annonce n'est pas disponible, le temps indiqué par l'horloge du match sera pris en compte.
- Les paris sur les buts sont déterminés selon le moment où le ballon dépasse la ligne, et non pas selon le moment où le tir est effectué.
- Les paris sur les corners sont déterminés au moment où le tir de corner est joué et non au moment où le corner est obtenu ou concédé.

- Les paris sur les intervalles de cartons sont déterminés en fonction du moment où le carton est sorti et non pas lorsque la faute a été commise.
- Les hors-jeu seront déterminés au moment où l'arbitre rendra sa décision. Cette règle s'appliquera à toute situation d'arbitrage assistée par vidéo (VAR).
- Les paris sur les penalties seront déterminés au moment où l'arbitre rendra sa décision. Cette règle s'appliquera à toute situation d'arbitrage assistée par vidéo (VAR).
- Les pénalties accordés mais non tirés ne comptent pas.

Selon les cas, ces types de paris peuvent être proposés à des intervalles de minutes tels que : 1, 5, 10, 15, etc. Dans le cadre de cette offre, vous pouvez trouver des paris sur les Tirs de Corner, les Buts, les Cartons avec la formule 1X2, les paris Plus/Moins et les handicaps.

Intervalle d'1 minute :

A partir de 00:00 jusqu'à la seconde 00:59

Intervalle de 5 minutes :

Exemple : Les minutes de 1 à 5 vont de 00:00 jusqu'à la minute 04:59

Intervalle de 10 minutes :

Exemple : Les minutes de 1 à 10 vont de 00:00 jusqu'à la minute 09:59

Intervalle de 15 minutes :

Exemple : Les minutes de 1 à 15 vont de 00:00 jusqu'à la minute 14:59

Règle 1 : dans la situation où le pari sur l'intervalle propose l'option NON ou AUCUN. Donc, si le pari est effectué en pré-match cela signifie qu'il n'y aura PAS de but, de tir de corner, de carton ou autre dans le match ; en fonction du cas. Si le pari est effectué en direct, cela signifie qu'il n'y aura donc PAS de buts, de tirs de corner, de cartons ou autres à partir de ce moment, en fonction du cas.

Règle 2 : si le participant sélectionne un intervalle qui contient la minute 45 (fin de la première mi-temps) ou la minute 90 (fin de la deuxième mi-temps ou du temps réglementaire), les minutes additionnelles/d'arrêt de jeu allouées par l'arbitre seront prises en compte.

Paris de 1 minute :

→1 minute - nombre total de buts de a à b

→1 minute - nombre total des corners de a à b

→1 minute - nombre total des cartons/avertissements de a à b

→1 minute - nombre total des hors-jeu de a à b

→1 minute - nombre total des penalties accordés de a à b

Paris de 5, 10 et 15 minutes :

- 1x2 de a à b
- Xème but de a à b
- nombre total de buts de a à b
- corner 1x2 de a à b
- Xème corner de a à b
- handicap corner de a à b
- nombre total de corners de a à b
- équipe1 total des corners de a à b
- équipe2 total des corners de a à b
- corners pair/impair de a à b

10 minutes - 1x2 : Vous devez prédire le résultat des dix (10) premières minutes. Pour être classés dans les 10 premières minutes, les événements doivent se dérouler entre 0:00 et 09:59. Les rapports officiels des ligues qui organisent les événements ainsi que ceux du fournisseur officiel seront utilisés pour établir le résultat exact.

Moment où un but sera inscrit (intervalle de 15 minutes) : Vous devez prédire si un but sera inscrit dans le temps imparti sélectionné : 7 possibilités de résultats :

- 1-15
- 16-30
- 31-45
- 46-60
- 61-75
- 76-90
- aucun

Moment où un but sera inscrit (intervalle de 10 minutes) : Vous devez prédire si un but sera inscrit dans le temps imparti sélectionné : 10 possibilités de résultats :

- 1-10
- 11-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- 61-70

- 71-80
- 81-90
- Aucun

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : En fonction du classement officiel, vous devez prédire le gagnant de la compétition.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10 : Vous devez prédire si l'équipe ou le joueur sélectionné se classera dans le top respectif à la fin du championnat.

Meilleure position : Vous devez prédire qui parmi les équipes indiquées occupera à la fin du championnat ou de la saison en question, la meilleure position selon les résultats officiels. Si à la fin de la compétition les équipes totalisent le même nombre de points, le classement officiel publié par la ligue de football du pays en question sera retenu afin de déterminer le gagnant.

Finit en bas de classement : Vous devez prédire si l'équipe ou le joueur désigné arrivera en dernière position à la fin de la compétition.

Meilleure équipe promue : Vous devez prédire quelle équipe fraîchement promue occupera la meilleure position dans le championnat en question. En cas d'égalité, le classement officiel à l'issue du dernier match de la saison en cours déterminera le règlement des paris. Les play-offs de fin de saison seront pris en compte.

Finit dans la première moitié : Vous devez prédire parmi les équipes nommées celle qui terminera dans la première moitié du championnat/ligue en question (par exemple, dans une ligue de 16 équipes, si l'équipe sélectionnée se classera aux positions 1 à 8).

Vainqueur sans équipe X/Y/Z - équipes : Vous devez prédire le vainqueur de la compétition en question (l'équipe du pari qui arrivera en tête du championnat en question) sans tenir compte de l'équipe ou des équipes nommées. Par exemple, Premier League 2020/21 - w/o the Big Six signifie l'équipe qui terminera en tête de la Premier League lors de la saison 2020/21 indépendamment de Chelsea, d'Arsenal, de Liverpool, de Manchester City, de Tottenham et de Manchester Utd.

L'équipe qui inscrit le plus de buts : Vous devez prédire dans tout le tournoi l'équipe qui marquera le plus de buts. Les règles d'ex aequo seront appliquées si deux équipes ou plus marquent le même nombre de buts.

L'équipe qui inscrit le moins de buts : Vous devez prédire dans tout le tournoi l'équipe qui marquera le moins de buts. Les règles d'ex aequo seront appliquées si deux équipes ou plus marquent le même nombre de buts.

Meilleure équipe du championnat : Vous pariez sur l'équipe de la confédération qui se rend le plus loin dans la compétition. S'il y a un match nul entre plusieurs équipes et que celles-ci sont éliminées lors de la même étape, la règle d'ex aequo s'appliquera.

Meilleur Buteur : Vous devez prédire le joueur qui inscrira le plus grand nombre de buts au cours du tournoi en question. Les buts inscrits lors d'autres compétitions ne comptent pas. Si pendant la saison le joueur en question joue au moins une fois, cette typologie de pari sera maintenue, sinon elle sera annulée.

Relégation : Vous devez prédire quelle(s) équipe(s) sera (seront) déclassée(s) de la division.

Meilleur passeur : Vous devez prédire le joueur qui fera le plus de passes décisives au cours du tournoi en question. Les résultats proviennent de la fédération et seront utilisés dans le cadre du classement.

Gagnant du groupe : Vous pariez sur l'équipe qui finit avec le meilleur nombre de points dans son groupe.

Phase éliminatoire : Vous pariez sur la phase durant laquelle telle ou telle équipe sera éliminée de la compétition.

Quelle équipe concédera le plus de buts : Vous pariez sur l'équipe qui encaissera le plus de buts tout au long de la compétition.

Equipe qui marque le plus de buts : Vous pariez sur l'équipe qui marquera le plus de buts tout au long de la compétition.

Meilleur buteur de l'équipe : Vous pariez sur le joueur qui sera le meilleur buteur de votre équipe. L'option "Aucun buteur" signifie qu'aucun joueur n'inscrira de buts dans l'équipe en question. La règle d'ex aequo s'applique si deux joueurs ou plus sont à égalité.

Accède à la Finale/ à la Demi-finale/ au Quart de finale : Vous devez prédire si l'équipe ou le joueur désigné se qualifiera pour le tour spécifique de la compétition en question.

Vainqueur et Meilleur Buteur : vous devez prédire quelle équipe gagnera le championnat et le joueur qui inscrira le plus de buts. Les règles applicables au vainqueur et au meilleur buteur s'appliquent au pari sélectionné et les deux résultats doivent être exacts pour que la combinaison soit gagnante.

Meilleur Joueur du Tournoi : Vous devez prédire qui sera élu meilleur joueur du tournoi. Les résultats proviennent de la fédération et seront utilisés pour la désignation.

Groupe Gagnant : Vous devez prédire le groupe dont sera issu l'équipe gagnante de la compétition en question.

Qualification dans le groupe : Vous devez prédire si l'équipe retenue, issue du groupe mentionné, sera oui (Oui) ou non (Non) qualifiée.

Élimination aux Tirs au But : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée sera éliminée du championnat lors d'une séance de tirs au but.

Straight forecast : Le pari "Straight Forecast" (ou prévision simple) est un pari où vous choisissez deux sélections qui finiront respectivement première et deuxième et se qualifieront pour le prochain tour. Pour gagner, vous devez correctement prédire à la fois la première et la deuxième sélection dans l'ordre exact de placement.

Nombre de Points exacts dans le groupe : Vous devez prédire le nombre exact de points que l'équipe sélectionnée obtiendra au cours de la phase de groupe.

Qualification Double : Dans un pari qualification double ("Advancing Double"), vous choisissez deux équipes qui se qualifieront dans un groupe/tournoi spécifique, peu importe leur classement final. Pour que le pari soit gagnant, les deux équipes sélectionnées doivent se qualifier.

Règlement des marchés de paris sur les statistiques

À moins que le marché de paris n'indique autrement, les paris sur les statistiques sont réglés comme suit :

Tirs bloqués

Un tir qui est bloqué par un joueur de champ, alors que d'autres défenseurs ou le gardien de but se trouvent encore derrière le joueur bloquant. Les tirs accidentellement bloqués par un coéquipier sont également considérés comme des tirs bloqués.

Coup franc

Tout coup franc exécuté, y compris pour hors-jeu, mais à l'exclusion des pénalties.

Rentrée de touche

Une manière de reprendre le jeu après que le ballon a complètement franchi la ligne de touche. Toute rentrée de touche exécutée est considérée comme une rentrée de touche.

Coup de pied de but

Une manière de reprendre le jeu après que le ballon a complètement franchi la ligne de but à cause de l'équipe attaquante. Tout coup de pied de but exécuté est considéré comme un coup de pied de but.

Arrêt

Lorsque le gardien, avec n'importe quelle partie de son corps, empêche le ballon d'entrer dans le but lors d'une tentative de marquer de la part d'un joueur adverse. Tout arrêt du gardien est considéré comme un arrêt, sauf indication contraire sur le marché de paris.

Remplacement

L'entrée d'un joueur remplaçant sur le terrain en remplacement d'un joueur déjà présent sur le terrain.

Hors-jeu

Un incident de jeu attribué à un joueur se trouvant en position de hors-jeu, entraînant l'attribution d'un coup franc.

TENNIS

Règles générales

Les matchs de tennis demeureront ouverts et tous les paris seront valables aussi longtemps que les officiels ou l'organisme organisateur ne déclareront pas de gagnant. Dans ce cas, la règle des 48 heures n'est pas valable. En cas de retrait d'un joueur, tous les paris conclus sur le court sont correctement réglés et tout le reste est déclaré comme nul et sans effet. Afin de dissiper tout doute, si un joueur de tennis se retire avant le dernier point terminé, le pari du gagnant du match est annulé, en revanche tous les paris liés à des sets ou des jeux spécifiques et qui sont déterminés, sont réglés en conséquence.

Les marchés de paris dont le résultat est mathématiquement certain sont réglés dès que le point décisif est confirmé. Par exemple, avec un score de set de 3-3, il est mathématiquement certain que le set contiendra au moins 9 jeux joués. Cela signifie que les paris sur "plus/moins de" 6,5, 7,5 et 8,5 jeux dans le set sont déjà réglés (les paris sur "plus de" sont gagnants, les paris sur "moins de" sont perdants). Les marchés de paris "plus/moins de" avec un nombre entier et pour lesquels aucune des deux sélections n'est gagnante sont déclarés nuls.

Tie-Break : Il s'agit d'un jeu qui se dispute lorsque deux adversaires sont à égalité 6 - 6 dans une manche et où l'un des deux joueurs doit obtenir 7 points avec un écart de 2 sur son rival. Pour les paris plus/moins de tennis, il est important de noter que le tie-break sera considéré comme un seul jeu, et ce peu importe la durée de la rencontre.

Super Tie-Break : Ses caractéristiques sont similaires à celles du Tie Break, avec pour différence qu'un des deux joueurs obtient 10 points avec un écart de 2 sur son rival. Pour les paris de tennis plus/moins, il est important de noter que le Super Tie Break ou le Tie Break comptera comme un seul jeu, et ce peu importe la durée de la rencontre.

Un tie-break ou un super tie-break sera valide pour autant que la décision soit annoncée avant le début de la rencontre.

Comment les Tournois Majeurs Gèrent-ils les Tours de Tie-Break

À un score de 6-6 dans le dernier set (2-2 ou 1-1 dans les sets et 6-6 dans le dernier set), le match est remporté par le joueur qui marque le premier 10 points avec un écart de 2 points (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13, etc.). Cette règle s'applique à tous les tournois du Grand Chelem (Open d'Australie, Roland-Garros, US Open, Wimbledon) durant les qualifications, le simple messieurs et dames, le double messieurs et dames, ainsi que les matchs en simple pour les fauteuils roulants et les juniors.

Marchés principaux

Vainqueur : Pari dans lequel il faut prédire le vainqueur du match, peu importe l'écart de points.

Jeux Handicap (écart) : Ajoutez ou retirez l'écart affiché du résultat du match pour prédire le gagnant du match.

Sets Handicap : Ajoutez ou retirez du résultat final l'écart affiché dans le pari pour prédire le résultat des sets remportés par chaque joueur.

Score correct : vous devez prédire le score correct du match selon les manches gagnées par chaque joueur. Tous les paris ouverts seront considérés comme nuls si un joueur abandonne le match.

Total Jeux (Plus/Moins) : Prédire si le nombre total des jeux disputés au cours du match sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué.

Pair/impair jeux : À la fin du match, prédire si le nombre total de jeux sera pair ou impair.

Total Jeux (Plus/Moins) Joueur X : Pour le joueur mentionné, prédire si le nombre total des jeux sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué. Un tie-break compte comme un jeu. Le deuxième chiffre entre parenthèses indique le nombre de jeux joués. Si le match n'est pas terminé, les paris non décidés seront considérés comme annulés.

Vainqueur & total jeux : Vous devez prédire le gagnant de la rencontre et également prédire si le nombre de jeux joués sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué.

Tie-Break (oui / non) : Vous devez prédire si au cours du match, il y aura ou non un Tie-break.

Égalité dans le match (oui/non) : "Égalité dans le match" signifie que le résultat du jeu atteindra 40-40.

Le set sera-t-il égalité ? (Set "N", Jeu "X") (Oui/Non) : vous devez prédire si le score d'un jeu X du Set atteindra 40 -40.

Gagnant d'un jeu d'un Set (Set "N", Jeu "X", Point "Y") : vous devez prédire le gagnant du point "Y" du jeu "X" du set "N".

Score exact d'un jeu (Set "N", Jeu "X") : vous devez prédire le score exact d'un jeu "X" d'un set "N" en termes de set gagné par chaque joueur.

Gagnant du match (Set "N", Jeu "X") : vous devez prédire le gagnant d'un jeu "X" du set "N".

Set "N" Handicap : vous devez prédire le gagnant du Set "N" en additionnant ou en soustrayant la fourchette de handicap avec les résultats du Set.

Nombre total de jeux pair/impair à la fin du Set "N" en cours : vous devez prédire si le nombre total de jeux sera pair ou impair après le résultat de la fin du Set "N".

Total des jeux impair/pair (Set "N") : vous devez prédire si le nombre total de jeux à la fin du Set "N" sera un nombre pair ou impair.

Nombre total de jeux Over/Under après le Set "N" en cours (Joueurs) : vous devez prédire si le nombre total de jeux durant le prochain set "N" d'un joueur déterminé sera supérieur ou inférieur à la fourchette déterminée. Un tie-break est considéré comme un jeu.

Nombre total de jeux impair ou pair avec le prochain Set "N" : vous devez prédire qu'à la fin du prochain set "N", le nombre total de jeux sera pair ou impair.

Marchés sur les Sets

Premier set - vainqueur : Vous devez prédire le gagnant de la 1ère Manche. Si la première Manche n'est pas terminée, le pari sera considéré comme "nul".

Deuxième set - vainqueur : Vous devez prédire le gagnant de la deuxième Manche. Si cette Manche n'est pas terminée, le pari sera considéré comme "nul".

Set "X" – vainqueur : Vous devez prédire le gagnant de la Manche "X". Si cette Manche n'est pas terminée, le pari sera considéré comme "nul".

Résultat double (1er set / match) : Prédire le gagnant de la première manche, et celui à la fin du match sur un seul pari.

Joueur X gagne exactement 1 set : Prédire si le joueur mentionné aura une victoire de 1 set au cours du match.

Total exact de sets : Vous devez prédire le nombre exact de sets au cours du match.

Total sets : Prédire si le nombre total de manches (sets) jouées au cours du match sera plus élevé ou moins élevé que l'écart indiqué.

Un des sets sans concéder de jeu : Prédire si au moins une des manches du match se terminera par un score correct de 6-0 / 0-6.

Set "X" – jeux handicap : Vous devez prédire le gagnant de la manche "X" en ajoutant ou en retirant l'écart indiqué au résultat du match. Tous les paris non décidés seront considérés comme nuls si le match n'est pas terminé.

Set "X" – total jeux : Prédire si le nombre total des jeux joués dans la manche "X" pendant le match sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué.

Set "X" – score correct : Vous devez prédire le résultat exact de la manche "X". Tous les paris non décidés seront considérés comme nuls si la manche en question n'est pas terminée.

Joueur X remporte un set : Vous devez prédire si le joueur mentionné va remporter, ou non, au moins un set dans le match. Il y a deux options possibles : OUI et NON.

Set "X" pair/impair : Lors du match, vous devez prédire si le nombre total des jeux joués dans la manche "X" sera pair ou impair.

Set "X" - y aura-t-il un tie-break : Vous devez prédire si dans la manche "X" il y aura un tie-break.

Set "N" - course à X jeux : Vous devez prédire quel joueur atteindra en premier "X" jeux dans une manche déterminée.

Qui gagnera le jeu (X et Y) du set "X" : Pari dans lequel il faut prédire le joueur qui remportera les jeux x et

Y de la manche n, Par exemple : 1 (jeux 6 et 7) 2ème manche (où le pari est pour le joueur à domicile) - X (jeu 6 et 7) 2ème manche (où vous pariez sur l'Égalité) - 2 (jeu 6 et 7) 2ème manche (où vous pariez sur le joueur à l'extérieur).

Qui gagnera le point X dans le match Y du set "X" ? (Inclut les paris sur les matchs en direct) : Prédire le joueur qui remportera le point x du jeu y de la manche n. Par exemple, le joueur Wawrinka remportera le 1er point du jeu 10 de la 3ème manche du match.

Qui gagnera le jeu X du set (1, 2, 3, 4, 5) ? (Inclut les paris sur les matchs en direct) : Prédire le joueur qui remportera le jeu x de la manche spécifiée dans ce pari. Par exemple : 1 (jeu 10) 2ème manche - 2 (jeu 10) 2ème manche.

Nombre exact de points dans le jeu X (1er set) (Inclut les paris sur les matchs en direct) : Prédire le nombre exact de points joués dans le jeu choisi dans le premier set.

Égalité dans le jeu oui/non (Inclut les paris en direct) : "Égalité dans le jeu" signifie que le résultat du jeu atteindra 40-40.

Résultat du jeu X (Set N) Joueur 1 ou 2 (0-15-30-40) : Ce pari consiste à prédire le vainqueur d'un jeu, et combien de points aura le joueur adverse (0-15-30-40), par exemple, si vous choisissez le joueur 1 à 30, cela signifie que le jeu sera gagné par le joueur 1 mais le joueur 2 inscrira 30 points.

Manche "N" jeu X - points pairs/impairs : Dans une manche, prédire si le nombre de points joués sera pair ou impair.

Manche "N" jeu X - score correct ou break : Prédire le vainqueur d'un match et le nombre de points qu'aura le joueur adverse (0-15-30-40), ou s'il y aura un break de service dans le jeu en question.

Manche "N" jeu Y - course à x points : Dans le jeu en question, prédire quel joueur atteindra le premier X points.

Manche "N" jeu Y - gagnant des x premiers points : Dans le jeu en question, prédire quel joueur remportera les X premiers points.

Est-ce que le Set "N" va aller au tie-break ? : vous devez prédire sur le prochain Set "N" débouchera sur un tie-break.

Set gagnant "N" et total des jeux du Set "N" : vous devez prédire le gagnant du Set "N" et prédire si le nombre de jeux d'un set "N" est inférieur ou supérieur à la fourchette déterminée.

Gagnant du Set "N" en cours + et total des jeux du Set "N" : vous devez prédire le gagnant du Set "N" en cours et prédire si le nombre de jeux d'un set "N" est inférieur ou supérieur à la fourchette déterminée.

Gagnant du prochain Set "N" et le Total des jeux du Set : vous devez prédire le gagnant du prochain Set "N" et prédire si le nombre total de jeux d'un set "N" est inférieur ou supérieur à la fourchette déterminée.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Selon le classement officiel de la compétition, vous devez prédire le vainqueur du tournoi en question.

Stade d'Élimination : Prédire à quel tour le joueur sélectionné sera éliminé.

Atteint la Finale : Déterminez si le joueur sélectionné atteindra la finale du tournoi en question.

Noms des Finalistes : Vous devez prédire les deux joueurs qui atteindront la finale du tournoi en question.

Quart de tableau Gagnant : Vous devez prédire si le gagnant du tournoi sera issu du 1er/2e/3e/4e quart du tableau.

Moitié du tableau Gagnante : Vous devez prédire si le gagnant du tournoi sera issu de la Moitié Supérieure ou Inférieure du tableau.

Quart 1/2/3/4/ Gagnant : Vous devez prédire le gagnant du quart de tableau (1er/2e/3e/4e).

Qui ira Le Plus Loin : Dans le tournoi en question, vous devez prédire qui des deux joueurs concernés occupera la meilleure position.

BASKETBALL

Marchés principaux

Vainqueur (prolongations incluses) : Prédisez le vainqueur du match quelle que soit la différence de score. Ce pari tient compte des prolongations.

Total de points (Plus/Moins) (prolongations incluses) : consiste à pronostiquer si le total des points marqués par les deux équipes sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari choisi. Par exemple : Plus de 215,5 - Moins de 215,5. Ce pari tient compte des prolongations.

Handicap (prolongations incluses) : Vous devez pronostiquer le vainqueur de l'ensemble du match en ajoutant ou en soustrayant l'écart de points indiqué au résultat du match. Ce pari tient compte des prolongations.

Equipe total de points (prolongations incluses) : Consiste à pronostiquer si le total des points marqués par l'équipe à domicile ou à l'extérieur sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari dans le pari choisi. Par exemple : Plus de 215,5 - Moins de 215,5. Ce pari tient compte des prolongations.

Pair/impair (1ère mi-temps ou 2ème mi-temps) (prolongations incluses) : Ici, vous prédisez si le résultat de la 1ère mi-temps ou de la 2ème mi-temps sera un nombre pair ou impair. Ce pari tient compte des prolongations.

Vainqueur du match 1X2 : Pronostiquez si le vainqueur sera l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur avec la possibilité de sélectionner également le match nul. Les prolongations ne sont pas prises en compte.

Mi-temps/Fin du match : vous devez pronostiquer quelle équipe gagnera dans la première mi-temps du match et à la fin du match.

Total de points : ce pari consiste à pronostiquer une plage dans laquelle se situera le total des points marqués au cours du match, c'est-à-dire que si vous sélectionnez la plage (151-160), le total des points marqués dans cet événement ne peut pas sortir des limites de cet intervalle.

Vainqueur + Total des points : Ce pari combine deux paris principaux où vous devez pronostiquer qui gagnera le match et combien de points totaux (Plus/Moins) seront marqués dans le match.

Xième Point (prolongations incluses) : Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le point X pendant le match, y compris pendant les prolongations.

Premier à atteindre X points : Ce pari consiste à pronostiquer laquelle des deux équipes atteindra en premier le point qui détermine le pari. Par exemple : quelle équipe atteindra 50 points en premier.

Marge de victoire : ce pari prédit la différence de points qu'une équipe aura par rapport à son adversaire à la fin du match, par exemple l'équipe à domicile vainqueur de 1 à 5 points.

Prolongations oui/non : Pari qui prédit si l'événement aura des prolongations ou non.

Total de points avec 3 possibilités (Pluss-Exact-Moins) : pari qui donne au joueur la possibilité de choisir entre 3 possibilités différentes, telles que Plus/Moins de X points ou le nombre exact de X points.

Total maximum de points consécutifs de n'importe quelle équipe (Plus/Moins) : vous devez pronostiquer si une équipe obtiendra plus ou moins qu'un nombre de points consécutifs donné à tout moment du match.

Total maximum de points consécutifs à domicile/à l'extérieur (Plus/Moins) : vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur obtiendra plus ou moins qu'un nombre consécutifs de points donné à tout moment du match.

N'importe quelle équipe menant de X : vous devez pronostiquer si une équipe mènera de x points à n'importe quel moment du match.

Equipe à domicile/visiteur menant de X : vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur mènera de x points à n'importe quel moment du match.

Type de score au xième point (prolongations incluses) : Ce pari consiste à pronostiquer le type de score de X point pendant le match : 6 résultats sont proposées :

- équipe1 score en 1 point
- équipe1 score en 2 points
- équipe1 score en 3 points
- équipe2 score en 1 point
- équipe2 score en 2 points
- équipe2 score en 3 points

xième quart-temps - xième point : Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le xième point au cours du quart-temps sélectionné.

Marchés sur la 1ère mi-temps

1ère mi-temps - Draw no Bet (pari match-nul exclu) : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la 1ère mi-temps. Si la mi-temps se termine par un match nul, tous les paris seront annulés ; si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

1ère mi-temps - Handicap : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la 1ère mi-temps en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat de la mi-temps. Si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

1ère mi-temps - Total de points (Plus/Moins) : Vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués au cours de la 1ère mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari, si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari sera nul.

1ère mi-temps - Total de points domicile/extérieur (Plus/Moins) : vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués par une équipe (domicile ou extérieur) au cours de la 1ère mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari ; si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, le pari est annulé.

1ère mi-temps - 1x2 : Pariez sur le vainqueur de la 1ère mi-temps avec l'option match nul également disponible.

1ère mi-temps- pair/impair : Vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués dans la 1ère mi-temps sera pair ou impair ; si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari est annulé.

Marchés sur la 2ème mi-temps

2ème mi-temps - Draw no Bet (pari match-nul exclu) : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la 2ème mi-temps (prolongations non incluses, sauf indication contraire). Si la mi-temps se termine par un match nul, tous les paris sont annulés pour ce pari ; si la mi-temps n'est pas jouée intégralement ce pari est aussi annulé.

2ème mi-temps - Handicap : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la 2ème mi-temps (prolongations non incluses, sauf indication contraire) en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat de la mi-temps. Si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari est annulé.

2ème mi-temps - 1x2 : Pariez sur le vainqueur de la 2ème mi-temps (prolongations non incluses, sauf indication contraire), avec l'option match nul également disponible.

2ème mi-temps - pair/impair : Vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués dans la 2ème mi-temps (prolongations non incluses, sauf indication contraire) sera impair ou pair, si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari sera nul.

Marchés sur les quart-temps

1ER-2EME-3EME-4EME QUART-TEMPS : Les paris sur les quarts-temps permettent de parier sur le résultat final de chacun d'eux.

Vainqueur du quart-temps : pariez sur le vainqueur d'un quart-temps donné.

Quart-temps 1x2 : Vous devez pronostiquer le résultat du quart-temps donné, les possibilités sont 1-l'équipe à domicile, 2-l'équipe à l'extérieur et X-match nul. Si le quart-temps n'est pas joué intégralement, le pari est annulé.

Quart-temps Draw no Bet (pari match-nul exclus) : Vous devez pronostiquer le vainqueur d'un quart-temps donné, si le quart-temps se termine par un match nul, tous les paris sont annulés pour ce pari, si le quart-temps n'est pas joué intégralement, le pari est annulé.

Quart-temps Handicap : Vous devez pronostiquer le gagnant du quart-temps donné en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat, si le quart-temps n'est pas joué intégralement, ce pari sera annulé.

Quart-temps Total de points: vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués au cours d'un quart-temps donné sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari, si le quart-temps n'est pas joué intégralement, le pari est annulé.

Quart-temps Total de points domicile/extérieur: Vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués par une équipe désignée (domicile ou extérieur) au cours d'un quart-temps donné, sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari. Si le quart-temps n'est pas joué intégralement, le pari est annulé.

Quart-temps - Marge du vainqueur : pari qui prédit la différence de points entre les deux équipes à la fin d'un quart-temps donné.

Quart-temps Plus Haut Score: vous devez pronostiquer dans quel quart-temps le plus de points sera marqué.

Xe quart-temps - dernier point marqué : vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le dernier point du quart-temps donné.

Tous les quarts ou mi-temps doivent être joués intégralement pour que les paris soient valides.

Marchés sur les joueurs

Nombre de points d'un joueur (Plus/Moins) : Consiste à pronostiquer si le nombre de points qu'un joueur en particulier marquera sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Nombre de passes décisives (Plus/Moins) : Pari qui consiste à pronostiquer si le nombre de passes décisives dont un certain joueur sera crédité sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Nombre de rebonds (Plus/Moins) : Consiste à pronostiquer le si nombre de rebonds qu'un certain joueur enregistrera au cours du temps réglementaire sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Nombre de paniers à 3 points (Plus/Moins) : Consiste à pronostiquer si le nombre de paniers à trois points qu'un certain joueur enregistrera au cours du temps réglementaire sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Nombre d'interceptions (Plus/Moins) : Ce pari consiste à pronostiquer si le nombre d'interceptions qu'un joueur en particulier enregistrera sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Nombre de blocs (Plus/Moins) : Ce pari consiste à pronostiquer si le nombre de blocs qu'un joueur en particulier enregistrera sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Nombre de points + rebonds + passes décisives (Plus/Moins) : Consiste à pronostiquer si le nombre combiné de points, de rebonds et de passes décisives d'un joueur en particulier sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Nombre de rebonds + passes décisives (Plus/Moins) : ce pari consiste à prédire si le nombre combiné de rebonds et de passes décisives qu'un joueur en particulier enregistrera, sera supérieur ou inférieur à un nombre donné. Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Triple double : Ce pari consiste à pronostiquer si un joueur en particulier enregistrera un triple double (un score de 10 parmi 3 catégories de statistiques principales, comme les points, les passes décisives, les rebonds, les interceptions, les contres). Prolongations non comprises, sauf si le pari indique le contraire.

Premier à marquer : Consiste à pronostiquer quel joueur marquera le premier dans le match (le joueur sélectionné doit commencer le match, sinon le pari est annulé).

Premier joueur à marquer un panier à 3 points: Cela consiste à pronostiquer quel joueur marquera le premier un panier de 3 points dans le match (le joueur sélectionné doit commencer le match, sinon le pari est considéré comme nul).

Plus de points par équipe: Consiste à pronostiquer quel joueur marquera le plus de points pour son équipe.

Points par joueur en tête-à-tête (Duel de joueurs H2H) : Il consiste à pronostiquer lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de points dans le match.

Rebonds par joueur en tête-à-tête (Duel de joueurs H2H) : Pronostique lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de rebonds dans le match.

Passes décisives par joueur en tête-à-tête (Duel de joueurs H2H) : pronostique lequel des joueurs mentionnés effectuera le plus de passes décisives dans le match.

Points par joueur (minimum) : pronostique le nombre minimum de points qu'un joueur en particulier marquera, uniquement lors du temps réglementaire, à moins que le pari n'indique "Prolongations incluses".

Passes décisives par joueur (minimum) : pronostique le nombre minimum de passes décisives qu'un joueur en particulier effectuera, uniquement lors du temps réglementaire, à moins que le pari n'indique "Prolongations incluses".

Rebonds par joueur (minimum) : pronostique le nombre minimum de rebonds qu'un joueur en particulier effectuera uniquement lors du temps réglementaire, à moins que le pari n'indique "Prolongations incluses".

Panier à 3 points par joueur (minimum) : pronostique le nombre minimum de paniers à 3 points qu'un joueur en particulier effectuera, uniquement dans le temps réglementaire, à moins que le pari n'indique "Prolongations incluses".

Interceptions par joueur (minimum) : pronostique le nombre minimum d'interceptions qu'un joueur en particulier effectuera, uniquement lors du temps réglementaire, à moins que le pari n'indique "Prolongations incluses".

Blocs par joueur (minimum) : pronostique le nombre minimum de blocs qu'un joueur en particulier effectuera, uniquement lors du temps réglementaire, à moins que le pari n'indique "Prolongations incluses".

Nombre de points + rebonds + passes décisives (minimum) : pronostique le nombre minimum combinant les points, rebonds et passes décisives qu'un joueur en particulier effectuera, uniquement dans le temps réglementaire, sauf si le pari indique "Prolongations incluses".

Nombre de rebonds + passes décisives (minimum) : pronostique le nombre minimum combiné de rebonds et de passes décisives qu'un joueur en particulier effectuera, uniquement dans le temps réglementaire, sauf si le pari indique "Prolongations incluses".

Autres marchés

Les 2 équipes marquent 80+: Vous devez prédire si les deux équipes marqueront 80 points ou plus dans le match (prolongations incluses).

Les 2 équipes marquent 90+: Vous devez prédire si les deux équipes marqueront 90 points ou plus dans le match (prolongations incluses).

Les 2 équipes marquent 100+: Vous devez prédire si les deux équipes marqueront 100 points ou plus dans le match (prolongations incluses).

Les 2 équipes marquent 110+: Vous devez prédire si les deux équipes marqueront 110 points ou plus dans le match (prolongations incluses).

Première tentative de tir - Équipe X : Vous devez prédire si le premier tir de l'équipe mentionnée pendant le match sera réussi.

Premier tir du match réussi : Vous devez prédire si le premier tir pendant le match sera réussi.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la compétition donnée selon le classement officiel. Championnat Tête-à-tête H2H (Saison Régulière) : vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes terminera la mieux placée pendant la saison du tournoi en question. Si les deux équipes marquent le même nombre de points, le pari est annulé.

Plus/Moins (Saison Régulière) : Vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués par une équipe dans une manche spécifique d'un championnat sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari. Si un ou plusieurs matchs sont annulés/interrompus et si les matchs restants ou les parties restantes des matchs n'ont aucun impact sur le résultat des paris, les résultats actuels resteront valides (dans ce cas, tout match répété éventuel ne serait pas pris en compte) ; si cela a un impact, alors ce pari sera considéré comme nul.

Score correct des séries éliminatoires (playoffs) (4/7 ou 3/5) : Vous devez pronostiquer le résultat final de la série de matchs entre 2 équipes en particulier. Aux fins de règlement des paris, seuls les sites officiels de chaque compétition seront pris comme références. Si la série n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

Qualification Tête-à-tête : Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées passera sa phase de qualification ou son tour de barrage.

Finalistes : Vous devez pronostiquer quelles équipes se rencontreront en finale de la compétition.

Joueur qui obtiendra le meilleur scoreur : Vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le plus de points au cours du tournoi donné. Si ce joueur joue une fois pendant le tournoi, ce pari sera maintenu, sinon il sera nul.

Score tête-à-tête: Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs marquera le plus de points au cours d'un tournoi donné. Si les deux joueurs marquent le même nombre de points, le pari est annulé.

Meilleur joueur de la compétition (MVP) : Vous devez pronostiquer quel joueur sera élu MEILLEUR JOUEUR (MVP) de l'événement. Aux fins de règlement des paris, seuls les sites officiels de chaque compétition seront pris comme référence. Si un joueur ne figure pas sur la feuille de match dans l'un des matchs inclus dans le pari, les paris sur ce joueur seront annulés.

Relégation : Vous devez pronostiquer l'équipe qui sera reléguée dans un championnat donné. Aux fins de règlement des paris, toute décision prise avant ou pendant les séries éliminatoires sera utilisée comme référence. Toutes les décisions prises après la fin des playoffs ne seront pas prises en compte pour le règlement du pari.

Vainqueur de la Conférence : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la conférence donnée du tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Vainqueur de la Division : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la Division donnée d'un tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Top4, Top6, Top8, Top10 : Vous devez pronostiquer dans laquelle de ces top-positions finira l'équipe sélectionnée à la fin de la compétition.

Nombre de victoires durant la Saison (Plus/Moins) : Vous devez pronostiquer si le nombre total de victoires de l'équipe sélectionnée durant le tournoi sera supérieur ou inférieur au nombre donné. Résultats basés sur le classement officiel de la compétition.

Récompenses - Joueur qui a le plus progressé durant la saison : Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du joueur ayant le plus progressé au cours de la saison de la compétition donnée.

Joueur Défensif de l'Année durant la saison : Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du joueur défensif de l'année au cours de la saison d'une compétition donnée.

Prix du Sixième Homme de l'année au cours de la saison : Vous devez pronostiquer qui remportera le prix du sixième homme de l'année au cours de la saison d'une compétition donnée.

Joueront-ils les Playoffs (Oui/Non) : Vous devez pronostiquer si l'équipe sélectionnée jouera les Playoffs (Oui/Non) lors d'une compétition donnée selon son classement officiel.

HOCKEY SUR GLACE / HOCKEY SUR GAZON

Le résultat d'un pari sur un événement de hockey sur glace / hockey sur gazon tient compte uniquement du temps réglementaire. Sauf indication contraire, les prolongations et les pénalités n'affectent pas le résultat du pari.

Marchés principaux*

*Certains des marchés de pari listés ci-dessous peuvent apparaître sous E-Ice Hockey (les mêmes règles s'appliquent)

Vainqueur (prolongations & tirs au but inclus) : Parier sur la moneyline, c'est simplement parier sur l'équipe qui gagnera le match. Vous devez donc pronostiquer le résultat du match, en tenant compte des prolongations et tirs au but.

1X2: Prédisez si le vainqueur du match sera l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur ou si le score final sera un match nul. Les paris ne se basent que sur le temps réglementaire, en excluant les prolongations et le résultat des tirs au but.

Handicap (prolongations & tirs au but inclus) : Vous devez pronostiquer le vainqueur de l'ensemble du match en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match, y compris toute période de prolongation et tirs au but (les tirs au but comptent pour '1').

Total de buts (prolongations & tirs au but inclus) : Vous devez pronostiquer si la somme de tous les buts inscrits durant le match sera au-dessus ou en dessous de l'écart indiqué, y compris prolongations et tirs au but (les tirs au but comptent pour «1»).

Les deux équipes marquent : Ce pari prédit si les deux équipes marqueront à la fin du match (But-But/Pas de but)

Pair/Impair (prolongations & tirs au but inclus) : Vous devez pronostiquer si le score du match est un nombre pair ou impair, « 0:0 » compte comme « pair ». Ce pari comprend les prolongations et pénalités (les tirs au but compte pour '1').

Premier but: Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le premier but.

Dernier but: Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera en dernier.

Double chance :

- 1X : Si le résultat est une victoire à domicile ou un match nul
- 2X : Si le résultat est une victoire à l'extérieur ou un match nul
- 1.2 : Si le résultat est une victoire à domicile ou une victoire à l'extérieur

Score Total (Plus/Moins) : Prédit si les scores à la fin du temps réglementaire seront au-dessus ou en dessous du nombre indiqué dans le pari.

Handicap : Vous devez pronostiquer le vainqueur de l'ensemble du match en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match.

Draw no bet (Pari match-nul exclu) : Ce pari consiste en ce qui suit : pour définir un pari comme gagnant, il doit nécessairement y avoir une équipe gagnante, ce qui signifie que si le match se termine par un match nul, l'argent mis en jeu sera remboursé. Par exemple, si un match aboutit à un match nul, le pari sera considéré comme nul.

Equipe à domicile/Equipe à l'extérieur total de buts : Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués par l'équipe à domicile ou par l'équipe à l'extérieur pendant le match sera au-dessus ou en dessous de l'écart indiqué.

Marge de victoire : Ce pari prédit l'écart entre une équipe et son adversaire à la fin du match.

Score correct : Prédit le score final à la fin du temps réglementaire.

Y aura-t-il des prolongations ? : Vous devez pronostiquer s'il y aura des prolongations ou non à la fin du temps réglementaire.

Handicap 1x2 : Vous devez pronostiquer le vainqueur de l'ensemble du match en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match.

Période au plus haut score : Pronostiquez laquelle des périodes aura le plus grand nombre de buts.

Période avec le plus haut score pour l'équipe à domicile : Pronostiquez lors de quelle période l'équipe à domicile marquera le plus grand nombre de buts.

Période avec le plus haut score pour l'équipe visiteuse: Pronostiquez lors de quelle période l'équipe visiteuse marquera le plus grand nombre de buts.

Pair/Impair: Pronostiquez si le nombre total de buts à la fin du match sera un nombre pair ou impair.

Paris Plus/Moins, y compris les 3 options (Plus/Moins/match-nul... buts) : ils sont proposés seulement pour le temps réglementaire dans tous les matchs de hockey, peu importe le championnat. Si à la suite du match, le nombre total de buts marqués est égal au total du pari et que seules deux options sont proposées (au-dessus ou en dessous sans l'option "match nul... buts"), l'argent mis en jeu est remboursé.

Qui va gagner le reste du match ? - Qui va gagner le reste de la première mi-temps ? (y compris les paris en direct) : Il s'agit d'un pari en direct, dans lequel vous pariez sur l'équipe qui gagnera le reste du match (lors de la sélection du pari, le score est considéré comme étant 0-0 quel que soit le score réel au moment du pari).

Qui gagnera le reste du match, y compris les prolongations et les pénalités ? (pari en direct) : Il s'agit d'un pari en direct, dans lequel vous pariez sur l'équipe qui gagnera le reste du match (lors de la sélection du pari, le score est considéré comme étant à 0-0 quelque soit le score réel au moment du pari). Les prolongations et les pénalités sont inclus dans le pari.

1X2 & Total : Ce pari combine deux paris principaux où vous devez pronostiquer qui gagnera le match et combien de buts totaux (plus/moins) seront marqués dans le match.

Equipe à domicile exclue (Home no bet) : Vous devez pronostiquer si l'équipe à l'extérieur va gagner le match ou si le match se termine par un match nul. Si l'équipe à domicile remporte le match, le pari sera considéré comme nul.

Equipe à l'extérieur exclue (Away no bet) : Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile va gagner le match ou si le match se termine par un match nul. Si l'équipe à l'extérieur remporte le match, le pari sera considéré comme nul.

Nombre de buts exact : Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts qui seront marqués pendant tout le match.

Equipe X nombre de buts exact : Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts qui seront marqués par l'équipe mentionnée pendant tout le match.

Quelle équipe va marquer ? : Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera pendant le match. 4 résultats sont possibles : Uniquement l'équipe 1, Uniquement l'équipe 2, Les deux équipes, Aucune.

Equipe X n'encaisse pas: Clean sheet est un terme employé lorsqu'une équipe ne concède aucun but. Vous devez pronostiquer si l'équipe mentionnée gardera sa cage sans encaissé pendant tout le match.

1x2 & les deux équipes marquent : Vous devez pronostiquer le résultat du match et si les deux équipes marqueront ou non en 1ère mi-temps uniquement.

Prolongation - 1x2 : Vous devez pronostiquer le résultat 1X2 des prolongations uniquement.

Prolongation - Pari à double probabilité (Double chance) : Vous devez pronostiquer le résultat d'une double chance seulement pour les prolongations.

- 1X : Si le résultat est une victoire à domicile ou un match nul
- 2X : Si le résultat est une victoire à l'extérieur ou un match nul
- 1.2 : Si le résultat est une victoire à domicile ou une victoire à l'extérieur

Prolongation - Xème but : Pronostiquez quelle équipe pendant la période de prolongation marquera le prochain but. 3 résultats possibles : 1 (l'équipe à domicile marque), X (match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur marque).

Nombre de buts marqués lors de la prolongation : Pronostiquez si le nombre total de buts marqué durant la prolongation uniquement sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué.

Prolongation - Pari match-nul exclu - draw no bet: ce pari consiste en ce qui suit : pour définir un pari comme gagnant, il doit nécessairement y avoir une équipe gagnante, ce qui signifie que si la période de prolongation se termine par un match nul, les mises seront remboursées. Par exemple, si un score final aboutit à un match nul, le pari sera considéré comme nul.

Prolongation - équipe à domicile exclue - competitor1 no bet: Vous devez pronostiquer si l'équipe à domicile gagnera la prolongation ou si le match se termine par un match nul. Si l'équipe à l'extérieur remporte le match, le pari sera considéré comme nul.

Prolongation - équipe à l'extérieur exclue - competitor2 no bet: Vous devez pronostiquer si l'équipe à l'extérieur gagnera la prolongation ou si le match se termine par un match nul. Si l'équipe à domicile remporte le match, le pari sera considéré comme nul.

Vainqueur des tirs au but : Pronostiquez quelle équipe gagnera les tirs au but. (1-2).

Tirs au but - Xème but: Pronostiquez quelle équipe marquera le but "X" pendant les tirs au but. 3 résultats possibles: 1 X 2

Xème but & 1x2 : Pronostiquez à la fois le résultat du match 1, X or 2 et quelle équipe marquera le Xème but du match.

Xème période 1x2 & 1x2: Pronostiquez le résultat final de la période sélectionnée et le résultat final du match. Les possibilités sont les suivantes :

- Equipe à domicile et équipe à domicile
- Match-nul et équipe à domicile
- Equipe à l'extérieur et équipe à domicile
- Equipe à domicile et match-nul
- Match-nul et match-nul
- Equipe à l'extérieur et match-nul
- Equipe à domicile et équipe à l'extérieur
- Match-nul et à l'extérieur
- Equipe à l'extérieur et équipe à l'extérieur

Equipe X gagne toutes les périodes: Vous devez pronostiquer si l'équipe mentionnée gagne toutes les périodes du match.

Equipe X gagne n'importe quelle période: Vous devez pronostiquer si l'équipe mentionnée gagne n'importe quelle période pendant le match.

Equipe X marque dans toutes les périodes: Vous devez pronostiquer si l'équipe mentionnée marquera dans toutes les périodes du match.

Toutes périodes plus de X.5: Pronostiquez si toutes les périodes finissent au-dessus de X.5 (0.5,1.5,2.5..) pendant le match.

Toutes périodes moins de X.5: Pronostiquez si toutes les périodes finissent en dessous de X.5 (0.5,1.5,2.5..) pendant le match.

Type de but: Pronostiquez le type de score du Xème but : 6 résultats possibles :

- even strength
- power-play
- short-handed
- tir au but
- empty net
- no goal

Type du Xème but équipe X: Pronostiquez le type du Xème but de l'équipe mentionnée.

Marchés sur les périodes

1ÈRE-2ÈME-3ÈME PÉRIODE : Ces paris permettent de parier sur le résultat final de chacune des périodes.

Période 1X2 : Pronostiquez si le vainqueur de la période mentionnée sera l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur ou si le score final sera un match nul. Seul le temps réglementaire est pris en compte ; les prolongations et les tirs de pénalités ne sont pas compris.

Période - match-nul exclu (Draw no bet) : Dans ce pari, pour définir un pari comme gagnant, il doit nécessairement y avoir une équipe gagnante dans la période mentionnée, ce qui signifie que, si le match se termine par un match nul, les montants pariés seront remboursés. Par exemple, si un score final aboutit à un match nul, le pari est considéré comme nul.

Double Chance par période:

- 1X : Si le résultat est une victoire à domicile ou un match nul pendant la période mentionnée
- 2X : Si le résultat est une victoire à l'extérieur ou un match nul pendant la période mentionnée
- 1.2 : Si le résultat est une victoire à domicile ou une victoire à l'extérieur pendant la période mentionnée

Handicap par période: (2-way) : Vous devez pronostiquer le gagnant de la période mentionnée en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat de la période.

Nombre du buts marqués au cours d'une période: Pronostiquez si le total de buts marqués pendant la période mentionnée sera au-dessus ou en dessous de l'écart indiqué.

Premier but d'une période : vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le premier but de la période mentionnée.

Dernière équipe à marquer pendant la période : vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le dernier but de la période mentionnée.

Les deux équipes marquent au cours d'une période: Ce pari consiste à pronostiquer si les deux équipes marqueront ou non lors d'une période mentionnée.

Période - nombre total de buts marqués par équipe X : Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués par l'équipe mentionnée au cours de la période mentionnée sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué.

Nombre exact de buts par période: Vous devez pronostiquer le nombre minimum exact de buts qui seront marqués au cours de la période mentionnée.

Période - Nombre de buts exacts équipe X : Vous devez pronostiquer le nombre exact de buts qui seront marqués par l'équipe mentionnée pendant la période mentionnée.

Quelle équipe va marquer au cours d'une période ? Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera pendant la période mentionnée. 4 résultats possibles : Uniquement l'équipe 1, Uniquement l'équipe 2, Les deux équipes, Aucune.

Période X - Equipe X n'encaisse pas: Clean sheet est un terme employé lorsqu'une équipe n'a concédé aucun but. Vous devez pronostiquer si l'équipe mentionnée gardera sa cage inviolée pendant une période mentionnée.

Période X - Score correct: Pronostiquez le score final à la fin de la période mentionnée.

Quelle équipe remportera le reste : Il s'agit d'un pari en direct, vous pariez sur l'équipe qui gagnera le reste de la période mentionnée (lors de la sélection du pari, le score du match sera considéré comme étant 0-0 quel que soit le score réel au moment où le pari est enregistré).

Période - pair/impair : Pronostiquez si le nombre de buts à la fin de la période mentionnée sera un nombre pair ou impair.

Marchés sur les joueurs

Buts par joueur (minimum) : Consiste à pronostiquer le nombre minimum de buts qu'un joueur en particulier marquera dans le temps réglementaire. Prolongations non incluses, sauf si le contraire est mentionné.

Passes décisives par joueur (minimum) : Consiste à pronostiquer le nombre minimum de passes décisives qu'un joueur en particulier effectuera dans le temps réglementaire. Prolongations non incluses, sauf si le contraire est mentionné.

Tirs cadrés par joueur (minimum) : Consiste à pronostiquer le nombre minimum de tirs cadrés qu'un joueur en particulier effectuera dans le temps réglementaire. Prolongations non incluses, sauf si le contraire est mentionné.. Les tirs non cadrés ne sont pas pris en compte.

Arrêt par joueur (minimum) : Consiste à pronostiquer le nombre minimum d'arrêts qu'un joueur en particulier effectuera dans le temps réglementaire. Prolongations non incluses, sauf si le contraire est mentionné.

Points par joueur (minimum) : Consiste à pronostiquer le nombre minimum de points (buts et de passes décisives combinés) qu'un joueur en particulier effectuera dans le temps réglementaire. Prolongations non incluses, sauf si le contraire est mentionné..

Tirs cadrés par joueur (Plus/Moins) : Consiste à pronostiquer si le nombre de tirs cadrés qu'un joueur en particulier effectuera dans le temps réglementaire. Prolongations non incluses, sauf si le contraire est mentionné.. Les tirs non cadrés ne sont pas comptabilisés.

Arrêts par joueur (Plus/Moins) : Consiste à pronostiquer si le nombre d'arrêts qu'un joueur en particulier effectuera sera supérieur ou inférieur au nombre donné dans le pari. Temps réglementaire uniquement, sauf si le pari indique "Prolongations incluses".

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez pronostiquer le vainqueur d'un tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Vainqueur de la Division / Conférence : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la division ou de la conférence donnée selon le classement officiel de la compétition.

Nombre de points obtenus par une équipe tout au long de la saison: Vous devez pronostiquer combien de points (Plus/Moins d'un nombre donné) l'équipe mentionnée obtiendra selon le classement officiel de la compétition.

Atteindront-ils les playoffs ? : Vous devez pronostiquer si l'équipe mentionnée atteindra les playoffs au cours d'un tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Top4, Top6, Top8, Top10 : Vous devez pronostiquer dans laquelle de ces top-positions finira l'équipe sélectionnée à la fin de la compétition.

Xème choix lors du repêchage : Vous devez pronostiquer qui sera le Xème choix lors du repêchage mentionné.

Position de repêchage par joueur : Vous devez pronostiquer dans quelle position se trouvera un joueur mentionné lors d'un repêchage donné.

Duel H2H - score correct durant une série de matches : vous devez pronostiquer le résultat final d'une série de matches entre deux équipes en particulier.

Aux fins de règlement des paris, seuls les sites officiels des compétitions sont pris en compte.

Duel H2H - Quand la série se terminera-t-elle? : Il faut pronostiquer en combien de matches la série de matches entre les 2 équipes indiquées se terminera. Aux fins de règlement des paris, seuls les sites officiels des compétitions respectives sont pris en compte. A des fins de déclaration ne seront considérés valides que les sites officiels de chaque compétition.

Duel H2H - Vainqueur: Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes indiquées se qualifie dans la phase de qualification ou pour le tour de barrage donné.

HANDBALL

Tous les paris de handball sont effectués sur la base de 60 minutes de jeu, sauf indication contraire. Les prolongations ne comptent pas, n'affectent pas non plus le résultat de la seconde mi-temps et ne seront pas prises en compte pour le règlement des paris de la seconde mi-temps. Si les 60 minutes de jeu ne sont pas terminées pour une raison quelconque, tous les paris seront annulés et les mises seront remboursées. Le match doit être terminé pour que les paris soient valides (sauf si le pari a déjà été réglé). Certains paris en direct n'incluent pas les prolongations, comme les paris : 1x2, Handicap, Pair/Impair, Marge du vainqueur, Double Chance ; ce qui n'est pas le cas des paris tels que : Se qualifiera/Gagnera la coupe/Gagnera à l'issue des prolongations, etc.

Marchés principaux

1X2: Pronostiquez le résultat du match. Les paris ne sont acceptés que pour le temps réglementaire, prolongations non incluses.

Nombre total de buts marqués: Vous pariez sur le fait que le nombre total de buts marqués durant le temps réglementaire sera au-dessus ou en dessous du nombre indiqué dans le pari.

Handicap : Vous devez pronostiquer le vainqueur du match en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match.

Double Chance : Vous devez pronostiquer le résultat de l'ensemble du match. Il y a 3 résultats possibles : 1X (à la fin du match l'équipe à domicile l'emporte ou concède un match nul), X2 (à la fin du match l'équipe à l'extérieur gagne ou fait match nul), 12 (à la fin du match l'équipe à domicile gagne ou l'équipe visiteuse gagne).

Pari match-nul exclu (Draw no bet) : Pronostiquez le résultat du match. Si le résultat final est un match nul, le pari est considéré comme nul.

Pair/Impair : Pronostiquez si le nombre total de buts marqués est un nombre pair ou impair. Si le score final est de 0:0, les paris seront considérés et réglés comme étant pairs.

Mi-temps/Fin du match : Pronostiquez quelle équipe sera victorieuse en première mi-temps et à la fin du match dans le temps réglementaire.

Marge de victoire: Ce pari consiste à pronostiquer quelle équipe va gagner et par quelle différence de buts elle va gagner.

Premier à atteindre X buts: Pronostiquez quelle équipe atteindra en premier les X buts.

Handicap (3 way) : Vous devez pronostiquer le résultat final du match en tenant compte du handicap mentionné entre parenthèses.

Nombre total de buts par équipe: Vous pariez s'il y aura plus ou moins de buts que le nombre indiqué pour le pari, pour l'équipe à domicile ou pour l'équipe à l'extérieur - uniquement dans le temps réglementaire du match.

Paris 1ère / 2ème mi-temps: Dans cette section, vous trouverez les principaux paris liés à la première ou à la seconde mi-temps du match.

1X2 & nombre total de buts marqués: Pronostiquez qui sera le vainqueur du match et combien de buts (Plus/Moins) seront marqués pendant le match.

Mi-temps avec le meilleur score: Pronostiquez laquelle des deux mi-temps aura le score le plus élevé.

Mi-temps avec le meilleur score par équipe : pronostiquez laquelle des deux mi-temps aura un score plus élevé que l'autre, mais uniquement pour l'équipe à domicile ou pour l'équipe à l'extérieur.

Equipe avec le score le plus élevé à la mi-temps : Pronostiquez laquelle des deux équipes aura un score plus élevé dans une mi-temps par rapport à l'autre équipe.

Nombre de buts: Pronostiquez dans un intervalle sélectionné, combien de buts au total seront marqués par les deux équipes.

Nombre de buts par équipe : Pronostiquez dans un intervalle sélectionné, combien de buts au total seront marqués par l'équipe à domicile ou par l'équipe à l'extérieur.

Xème but : Pronostiquez quelle équipe marquera le Xème but.

Nombre total de buts marqués au cours des prolongations : Vous devez pronostiquer si le nombre total de buts marqués au cours des prolongations sera au-dessus ou en dessous de la ligne de pari indiquée.

Prolongations - handicap: Vous devez pronostiquer le résultat définitif des prolongations en prenant en considération le handicap mentionné entre parenthèses.

Marchés sur la 1ère mi-temps

1ère mi-temps - 1x2: Pronostiquez le résultat de la première mi-temps.

1ère mi-temps - double chance: Vous devez pronostiquer le résultat de la première mi-temps selon trois possibilités : 1X (à la fin de la 1ère mi-temps l'équipe à domicile l'emporte ou concède un match nul), X2 (à la fin de la 1ère mi-temps l'équipe visiteuse est vainqueur ou fait match nul), 12 (à la fin de la 1ère mi-temps l'équipe à domicile gagne ou l'équipe à l'extérieur gagne).

1ère mi-temps – remboursé si match nul: Pronostiquez le résultat de la première mi-temps. Si les deux équipes font match-nul, le pari est considéré comme nul.

1ère mi-temps - handicap x:y: Vous devez pronostiquer le résultat définitif du match en prenant en considération le handicap mentionné entre parenthèses.

1ère mi-temps - handicap: Vous devez pronostiquer le vainqueur de la première mi-temps en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match.

Nombre total de buts au cours de la 1ère mi-temps : En fonction d'une certaine valeur donnée dans le pari, vous pariez s'il y aura plus ou moins de buts durant la 1ère mi-temps du match.

Nombre total de buts marqués au cours de la 1ère mi-temps par l'équipe à domicile : Vous pariez s'il y aura plus ou moins de buts que le nombre indiqué dans le pari, pour l'équipe à domicile, au cours de la première mi-temps.

Nombre total de buts marqués au cours de la 1ère mi-temps par l'équipe à l'extérieur : Vous pariez s'il y aura plus ou moins de buts que le nombre indiqué dans le pari, pour l'équipe à l'extérieur, au cours de la première mi-temps.

1ère mi-temps - Pair/Impair: Pronostiquez si la somme de tous les buts inscrits durant la 1ère mi-temps sera un nombre pair ou impair, si le score final est de 0:0, les paris seront considérés et réglés comme pairs.

1ère mi-temps - 1x2 & nombre total de buts: Pronostiquez qui sera le vainqueur de la première mi-temps et combien de buts (Plus/Moins) seront marqués dans cette même période de jeu.

1ère mi-temps - Marge du vainqueur: Ce pari consiste à pronostiquer quelle équipe gagnera la première mi-temps et par quelle différence de buts.

1ère mi-temps - nombre de buts: Pronostiquez en fonction d'une plage donnée, combien de buts au total seront marqués au cours de la première mi-temps par les deux équipes.

1ère mi-temps - nombre de buts équipe X : Pronostiquez en fonction d'une plage donnée, combien de buts au total seront marqués au cours de la première mi-temps par l'équipe mentionnée

Marchés sur la 2ème mi-temps

2ème mi-temps - 1x2: Pronostiquez le résultat de la deuxième mi-temps.

2ème mi-temps - double chance: Vous devez pronostiquer le résultat de la deuxième mi-temps selon trois possibilités : 1X (à la fin de la 2ème mi-temps l'équipe à domicile l'emporte ou concède un match nul), X2 (à la fin de la 2ème mi-temps l'équipe visiteuse l'emporte ou fait match nul), 12 (à la fin de la 2ème mi-temps l'équipe à domicile gagne ou l'équipe à l'extérieur gagne).

2ème mi-temps – remboursé si match nul: Pronostiquez le résultat de la deuxième mi-temps. Si les deux équipes font match-nul, le pari est considéré comme nul.

2ème mi-temps - pari/impair: Pronostiquez si la somme de tous les buts inscrits durant la 2ème mi-temps sera un nombre pair ou impair. Si le score final est de 0:0, les paris seront considérés et réglés comme étanpairs.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez pronostiquer qui sera le vainqueur d'un tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

FOOTBALL AMÉRICAIN

Marchés principaux

Vainqueur (inclus prolongations) : Vous devez trouver le gagnant du match, quel que soit l'écart de points.

Total (inclus prolongations) (Plus/Moins) : Ce type de pari consiste à spécifier le nombre de points totaux recensés durant le match, prolongations comprises.

Equipe X total (inclus prolongations) (Plus/Moins) : Pari qui consiste à spécifier le total des points de l'équipe mentionnée, ce pari inclut les points marqués dans les éventuelles prolongations.

Course aux xèmes points (inclus prolongations) : Prédire quelle équipe atteindra la première X points, prolongation comprise.

Prochain but (inclus prolongations) : Vous devez prédire quelle équipe marquera le prochain but. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe locale marque), X (ou aucune équipe ne marque), 2 (l'équipe visiteuse marque).

Type de but suivant (inclus prolongations) : Vous devez prédire par quel type de score le Xème but sera marqué. Nous avons 4 résultats possibles : touchdown, field goal, safety, aucun.

Le quart-temps le plus prolifique : Vous devez prédire quel quart-temps du match aura le plus de points marqués.

La mi-temps la plus prolifique : Vous devez prédire quelle moitié du match aura le plus de points marqués.

Y aura-t-il des prolongations : Vous devez prédire s'il y aura une prolongation ou non.

Pair/impair (inclus prolongations) : Déterminez si le nombre total de points marqués pendant le match est pair ou impair. Si le score final est de 0:0, les paris seront considérés comme pairs.

Pair/impair équipe X (inclus prolongations) : Prédire si le nombre total de points marqués pendant le match par l'équipe mentionnée est un nombre pair ou impair, sinon si le score final est de 0:0, les paris seront réglés en tant que pairs.

Total des touchdowns (inclus prolongations) : Vous devez prédire le nombre total (supérieur ou inférieur) de touchdowns marqués pendant le match, en incluant les prolongations.

Total des field goals (inclus prolongations) : Vous devez prédire le nombre total (supérieur ou inférieur) de field goals marqués pendant le match, prolongations incluses.

Total des turnovers (inclus prolongations) : Vous devez prédire le nombre total (supérieur ou inférieur) de turnovers enregistrés pendant le match, prolongations incluses.

Total des sacks (inclus prolongations) : Vous devez prédire le nombre total (supérieur ou inférieur) de sacks enregistrés pendant le match avec les prolongations incluses.

Xième field goal réussi (inclus prolongations) : Vous devez prédire quelle équipe réalisera le Xème field goal pendant le match en incluant les prolongations.

Marchés sur la 1ère mi-temps

1ère mi-temps - 1x2 : Vous devez prédire le résultat de la 1ère mi-temps, les sélections sont 1-l'équipe à domicile, 2-l'équipe à l'extérieur et X-match nul. Si la mi-temps n'est pas terminée, ce pari sera annulé.

1ère mi-temps - handicap : Vous devez prédire le vainqueur de la 1ère mi-temps en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat de la mi-temps, si la mi-temps n'est pas terminée, ce pari sera annulé.

1ère mi-temps - total : vous devez pronostiquer si le nombre de points marqués pendant la 1ère mi-temps sera supérieur ou inférieur à la limite indiquée. Si la mi-temps n'est pas terminée, ce pari sera annulé.

1ère mi-temps – remboursé si match nul : Vous devez prédire le vainqueur de la 1ère mi-temps : si la mi-temps se termine par un match nul, toutes les mises seront déclarées nulles pour ce pari, si la mi-temps n'est pas terminée, ce pari sera annulé.

1ère mi-temps - pair/impair : Vous devez prédire si le nombre de points marqués pendant la 1ère mi-temps du match sera pair ou impair.

1ère mi-temps - équipe X pair/impair : Vous devez prédire si le nombre de points marqués par l'équipe mentionnée au cours de la 1ère mi-temps du match sera pair ou impair.

1ère mi-temps - prochain score : Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le prochain score pendant la 1ère mi-temps. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe à domicile marque), X (les équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur marque).

Marchés sur la 2ème mi-temps

2ème mi-temps - 1x2 : Vous devez prédire le résultat de la 2ème mi-temps, les sélections étant 1 - l'équipe à domicile, 2 - l'équipe à l'extérieur et X - match nul. Si la mi-temps n'est pas terminée, ce pari sera annulé. Les prolongations ne sont pas incluses, sauf indication contraire (incluant OT).

2ème mi-temps - handicap : Vous devez prédire le vainqueur de la 2ème mi-temps en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat de la mi-temps. Si la mi-temps n'est pas terminée, ce marché sera annulé. Les prolongations ne sont pas incluses, sauf indication contraire (incluant OT).

2ème mi-temps - total (Plus/Moins) : Vous devez décider si le nombre total de points marqués pendant la 2ème mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué. Si la mi-temps n'est pas terminée, ce pari sera annulé. Les prolongations ne sont pas incluses, sauf indication contraire (incl. OT).

2ème mi-temps - match nul pas de pari (inclus prolongations) : Vous devez prédire le vainqueur de la 2ème mi-temps. Si la mi-temps se termine par un match nul, toutes les mises seront déclarées nulles pour ce pari, et si la mi-temps n'est pas terminée, ce marché sera annulé. Les prolongations ne sont pas incluses, sauf indication contraire (incluant prolongations/OT).

Marchés sur les quart-temps

Quart-temps - 1x2 : Vous devez prédire le résultat du quart-temps donné, les sélections étant 1- l'équipe à domicile, 2- l'équipe à l'extérieur et X-match nul. Si le quart-temps n'est pas terminé, ce pari sera annulé.

Quart-temps - total (Plus/Moins) : Vous devez pronostiquer si les points marqués pendant le quart-temps sélectionné sera supérieur ou inférieur par rapport à l'écart indiqué. Si le quart-temps n'est pas terminé, ce pari sera annulé.

Quart-temps – Remboursé si match nul : Vous devez prédire le gagnant du quart-temps sélectionné. Si le quart-temps se termine par un match nul, toutes les mises seront déclarées nulles pour ce pari, et si le quart-temps ne va pas à son terme, ce pari sera annulé.

Quart-temps - handicap : Vous devez prédire le gagnant du quart-temps sélectionné en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du quart-temps. Si le quart-temps n'est pas achevé, ce pari sera annulé.

Marchés sur les drives

Xième drive play N - type de jeu du concurrent : Prédire si le type de jeu sera une course ou une passe. Par définition, seule une passe vers l'avant est considérée comme un jeu de passe. Un sack est également considéré comme un jeu de passe.

Xième drive play N - passe du concurrent complétée : Prédire s'il y aura une passe complétée pendant le jeu indiqué. Seule une passe vers l'avant sera prise en considération pour un jeu de passe par définition.

Xième drive play N - total des yards gagnés par le concurrent : Prévoir le total des yards gagnés pendant le jeu indiqué. Les yards gagnés par des jeux de pénalités ne seront pas pris en compte.

Xième drive play N - nouveau first down du concurrent : Prédisez si le concurrent gagnera un nouveau premier essai pendant le jeu indiqué. Un touchdown n'est crédité comme un nouveau premier essai que lorsqu'il est marqué par l'attaque. Les premiers essais et les yards gagnés par des jeux de pénalités ne seront pas pris en compte pour le décompte.

Xième drive play N - sack : Prédire s'il y aura un sack ou non dans le jeu indiqué.

Xième drive - résultat: Prédire le résultat du drive du concurrent (punt, touchdown, tentative de field goal) Les résultats différents seront réglés avec "autre".

*En cas d'absence de jeu, toutes les phases seront résolues avec le jeu suivant ou annulées si le drive se termine avant d'atteindre le jeu respectif.

** Dans le cas où le drive se termine avant que le numéro de jeu respectif ne soit atteint, tous les paris sur le jeu respectif seront considérés comme nuls. Ceci inclut les punts et les field goals.

*** Le métrage des field goals ne sera pas pris en compte dans le total des yards gagnés dans une partie.

Marchés sur les joueurs

Nombre de yards à la passe du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de « yards » enregistrés par le joueur à la passe, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari spécifie l'inverse (incluant OT).

Nombre de yards à la passe du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre de « yards » parcourus à la passe par le joueur spécifique, uniquement dans le temps réglementaire, sauf si le pari indique le contraire (OT inclus).

Nombre de passes réussies par le joueur : Il s'agit de prédire le nombre de passes réussies par un joueur spécifique, uniquement dans le temps réglementaire, sauf mention contraire du pari (prolongation incluse).

Passes complétées par le joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le minimum du nombre de passes réussies que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari indique autrement (prolongations incluses).

Touchdowns à la passe du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de touchdowns à la passe que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari spécifie l'inverse (prolongations incluses).

Touchdowns à la passe du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le minimum de touchdowns à la passe le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari indique une mention contraire (prolongations incluses).

Tentatives de course du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de tentatives de courses que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire, sauf mention contraire (prolongations incluses).

Tentatives de course du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre de tentatives de courses minimum que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire sauf indiqué différemment dans le pari (prolongations incluses).

Nombre de yards gagnés à la passe par le joueur : Il s'agit de prédire le nombre de « yards » que le joueur spécifique aura gagné à la passe, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari indique différemment (prolongations incluses).

Nombre de yards gagnés à la passe par le joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre minimum de « yards » que le joueur spécifique enregistrera à la passe, uniquement dans le temps réglementaire, sauf si le pari spécifie différemment (prolongations incluses).

Touchdowns à la course du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de touchdowns à la course que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps régulier sauf si le pari dit autrement (prolongations incluses).

Nombre de touchdowns à la course du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre minimum de touchdowns à la course que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps de jeu normal sauf mention contraire du pari (prolongations incluses).

Réceptions du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de réceptions que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari indique autre chose (prolongations incluses).

Réceptions du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre minimum de réceptions que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari spécifie autrement (prolongations incluses).

Yards à la réception du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de yards gagnés à la réception par le joueur spécifié, uniquement dans le temps réglementaire, sauf si le pari dit autrement (prolongations incluses).

Yards à la réception du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre minimum de yards gagnés à la réception par le joueur spécifique, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari indique le contraire (prolongations incluses).

Joueur receveur de touchdowns : Il s'agit de prédire le nombre de touchdowns à la réception que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps de jeu réglementaire sauf si le pari indique différemment (prolongations incluses).

Joueur receveur de touchdowns (minimum) : Il s'agit de prédire combien de touchdowns à la réception le joueur spécifique enregistrera au minimum, uniquement dans le temps de jeu classique sauf si le pari annonce le contraire (prolongations incluses).

Joueur qui marquera le premier touchdown : Prédire quel joueur marquera le premier touchdown du match.

Total des interceptions lancées par le QB : Il s'agit de prédire le nombre d'interceptions totales que le joueur spécifique va enregistrer, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari spécifie autrement (prolongations incluses).

Plus longue réalisation par le QB : Il s'agit de prédire la plus longue complétion que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps normal sauf si le pari indique l'inverse (prolongations incluses)

Sacks du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de « sacks » que le joueur spécifique réalisera, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari spécifie autre chose (prolongations incluses).

Plus longue course du joueur : Il s'agit de prédire la plus longue course que le joueur spécifique enregistrera, uniquement dans le temps réglementaire sauf si le pari dit l'inverse (prolongations incluses).

Première tentative de course par le joueur : Prédire quel joueur enregistrera la première tentative de course du match.

Première réception par le joueur : Prédire quel joueur enregistrera la première réception du match.

Première réalisation par le QB : Prédire quel QB enregistrera la première réalisation du match.

Jeu de course le plus long du match : Prédire quel joueur enregistrera le plus long jeu de course du match.

La plus longue réception du match : Prédire quel joueur enregistrera la plus longue réception du match.

Yards gagnés à la passe : tête-à-tête : Il s'agit de prédire lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de yards gagnés à la passe dans le match.

Passes complétées : tête-à-tête : Il s'agit de prédire lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de passes réussies au cours du match.

Yards gagnés à la course : tête-à-tête : Il s'agit de prédire lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de yards gagnés à la course au cours du match.

Yards gagnés à la réception : tête-à-tête : Il s'agit de prédire lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de yards à la réception au cours du match.

Nombre de réceptions : tête-à-tête : Il s'agit de prédire lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de réceptions au cours du match.

Nombre de carry d'un joueur : vous devez prédire combien de carry le joueur concerné effectuera.

Interception d'un joueur (défensive) : vous devez prédire si le joueur effectuera une interception.

Premier rush de joueur (prolongations incluses) : vous devez prédire quel joueur effectuera le premier rush.

Tentatives de rush : vous devez prédire combien de tentatives de rush le joueur listé va effectuer.

Tentatives de rushing-yards : vous devez prédire comment de tentatives de rushing-yards le joueur va effectuer.

Rushing-touchdowns du joueur : vous devez prédire combien de rushing-tds le joueur va effectuer.

Réceptions du joueur : vous devez prédire combien de réceptions le joueur va effectuer.

Receiving-yards du joueur : vous devez prédire combien de réceptions yards le joueur va effectuer.

Receiving-tds du joueur : vous devez prédire combien de tentatives de Receiving-tds le joueur va enregistrer.

Touchdowns : vous devez prédire combien de touchdowns le joueur va marquer.

Tentatives de passe du joueur (passing attempts) : vous devez prédire si le nombre de passing attempts que le joueur va enregistrer sera inférieur ou supérieur (OVER/UNDER) à un nombre donné.

La plus longue passe (Longest Pass Completions) : vous devez prédire quel joueur va enregistrer les plus longues passes.

Nombre de rushing et receiving yards : vous devez prédire le nombre de rushing et receiving yards (over/under).

Nombre d'interceptions : vous devez prédire le nombre d'interceptions d'un joueur (over/under).

La plus longue réception : vous devez prédire quel joueur va enregistrer la plus longue réception.

Tacles : vous devez prédire le nombre de tacles d'un joueur (over/under).

Sacks : vous devez prédire le nombre de sacks d'un joueur (over/under).

Passing yards touchdowns en 1^{re} mi-temps : vous devez prédire combien de passing yards TDs vont être marqués par un joueur (over/under).

Nombre de passing touchdowns en 1^{re} mi-temps : vous devez prédire combien de passing TDs vont être marqués par un joueur (over/under).

Premier rush (prolongations incluses) : vous devez prédire quel joueur effectue le 1^{er} rush.

Position du joueur pour le 1^{er} touchdown : vous devez prédire la position du joueur pour son premier touchdown.

Position du joueur pour son dernier touchdown : vous devez prédire la position du joueur pour son dernier touchdown.

Interception par un QB : vous devez prédire si le Quarterback donné va effectuer une interception.

La plus longue complétion d'un QB (prolongations incluses) : vous devez prédire quel Quarterback va accomplir la plus longue complétion.

La première complétion d'un QB (prolongations incluses) : vous devez prédire quel Quarterback va accomplir la première complétion.

Un QB qui lance sur +300 yards (prolongations incluses) : vous devez prédire si un Quarterback va accomplir un lancer de +300 yards.

Un QB qui lance sur +350 yards (prolongations incluses) : vous devez prédire si un Quarterback va accomplir un lancer de +350 yards.

Un QB qui lance sur +400 yards (prolongations incluses) : vous devez prédire si un Quarterback va accomplir un lancer de +400 yards.

Un joueur qui accomplit +100 rushing yards (prolongations incluses) : vous devez prédire si un joueur va accomplir +100 passing yards.

Un joueur qui accomplit +150 rushing yards (prolongations incluses) : vous devez prédire si un joueur va accomplir +150 passing yards.

Un joueur qui accomplit +100 receiving yards (prolongations incluses) : vous devez prédire si un joueur va accomplir +100 receiving yards.

Un joueur qui accomplit +150 receiving yards (prolongations incluses) : vous devez prédire si un joueur va accomplir +150 receiving yards.

Le plus de receiving yards (joueurs listés seulement - prolongations incluses) : vous devez quel joueur listé va accomplir le plus de receiving yards.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de passing yards : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de passing yards.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de completions : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de completions.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de rushing yards : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de rushing yards.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de receiving yards : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de receiving yards.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de réceptions : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de réceptions.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de disposals : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de disposals.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de goals : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de buts.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de marks : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de marks.

Joueur 1 VS joueur 2, le plus de passing-tds : vous devez prédire quels sont les joueurs qui vont accomplir le plus de passing-tds.

Le plus de rushing yards : vous devez prédire qui va accomplir le plus de rushing yards parmi les joueurs listés.

Le plus de receiving yards : vous devez prédire qui va accomplir le plus de receiving yards parmi les joueurs listés.

Le plus de 1st downs : vous devez prédire qui va accomplir le plus de 1st downs parmi les joueurs listés.

Le plus de sacks : vous devez prédire qui va accomplir le plus de sacks parmi les joueurs listés.

Le total de tentatives de passes (prolongations incluses) : vous devez prédire combien de tentatives de passes le joueur listé va accomplir.

Le total de tentatives de passes Over/Under (prolongations incluses) : vous devez prédire si le nombre de tentatives de passes que le joueur listé va accomplir sera inférieur ou supérieur à la ligne prédéterminée.

Le total de pass interceptions (prolongations incluses) : vous devez prédire le nombre de pass interceptions que le joueur listé va accomplir.

Le total de pass interceptions Over/Under (prolongations incluses) : vous devez prédire si le nombre de pass interceptions que le joueur listé va accomplir sera inférieur ou supérieur à la ligne prédéterminée.

Le total de tacles (prolongations incluses) : vous devez prédire le nombre de tacles que le joueur listé va accomplir.

Le total de tacles Over/Under (prolongations incluses) : vous devez prédire si le nombre de tacles que le joueur listé va accomplir sera inférieur ou supérieur à la ligne prédéterminée.

Le total de sacks (prolongations incluses) : vous devez prédire le nombre de sacks que le joueur listé va accomplir.

Le total de sacks Over/Under (prolongations incluses) : vous devez prédire si le nombre de sacks que le joueur listé va accomplir sera inférieur ou supérieur à la ligne prédéterminée.

Le total des interceptions (prolongations incluses) : vous devez prédire le nombre d'interceptions que le joueur listé va accomplir.

Le total de sacks Over/Under (prolongations incluses) : vous devez prédire si le nombre d'interceptions que le joueur listé va accomplir sera inférieur ou supérieur à la ligne prédéterminée.

Marchés sur les joueurs

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 punts : vous devez prédire combien de punts le compétiteur 1 et le compétiteur 2 vont accomplir (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 sacks : vous devez prédire combien de sacks le compétiteur 1 et le compétiteur 2 vont accomplir (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total de field goals : vous devez prédire combien de field goals le compétiteur 1 et le compétiteur 2 vont accomplir (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 field goals 2 way : vous devez prédire combien de field goals le compétiteur 1 et le compétiteur 2 vont accomplir (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total turnovers : vous devez prédire combien de turnovers le compétiteur 1 et le compétiteur 2 vont accomplir (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2, marquer durant le first drive : vous devez prédire si le compétiteur 1 et le compétiteur 2 vont marquer durant leur first drive .

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total des touchdowns : vous devez prédire si le nombre total de touchdowns du compétiteur 1 et du compétiteur 2.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 longest punt : vous devez prédire le longest punt du compétiteur 1 et du compétiteur 2.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 shortest punt : vous devez prédire le shortest punt du compétiteur 1 et du compétiteur 2..

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 gross punt yardage : vous devez prédire quel gross punt yardage sera accompli par le compétiteur 1 et le compétiteur 2.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 net offensive yards : vous devez prédire combien de net offensive yards seront accomplis par le compétiteur 1 et le compétiteur 2.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 rushing yards: vous devez prédire combien de rushing yards seront accomplis par le compétiteur 1 et le compétiteur 2.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total des 4th down conversions: : vous devez prédire le total des 4th down conversions accomplies par le compétiteur 1 et le compétiteur 2.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 rushing touchdowns : vous devez prédire le total des rushing touchdowns accomplies par le compétiteur 1 et le compétiteur 2.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total des points dans la 1^{re} mi-temps : vous devez prédire le total des points dans la 1^{re} mi-temps marqués par le compétiteur 1 et le compétiteur 2 (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total field goal yardage : vous devez prédire le nombre total de field goal yardage accomplies par le compétiteur 1 et le compétiteur 2 (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total de rushing touchdowns : vous devez prédire le nombre total de rushing touchdowns accomplies par le compétiteur 1 et le compétiteur 2 (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total de 1st downs : vous devez prédire le nombre total de 1st downs accomplies par le compétiteur 1 et le compétiteur 2 (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 total conversion de 3rd down : vous devez prédire le nombre total de conversions de 3rd down accomplies par le compétiteur 1 et le compétiteur 2 (over/under).

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 Résultat first drive : vous devez prédire le résultat du first drive du compétiteur 1/ compétiteur 2.

1^{er} score Compétiteur 1/ Compétiteur 2 : vous devez prédire quel sera le montant du premier score du Compétiteur 1/ Compétiteur 2.

Mi-temps gagnées par Compétiteur 1/ Compétiteur 2 : vous devez prédire quelles halves vont gagner le Compétiteur 1/ Compétiteur 2.

Quart-temps gagnés par Compétiteur 1/ Compétiteur 2 : vous devez prédire quels quarts vont gagner le Compétiteur 1/ Compétiteur 2.

Est-ce que le Compétiteur 1/ Compétiteur 2 va faire le plus de points : vous devez prédire dans quel laps de temps donné le compétiteur 1/ Compétiteur 2 va marquer le plus de points.

Nombre de touchdowns du Compétiteur 1/ Compétiteur 2 à la 1^{re} mi-temps : vous devez prédire le nombre de touchdowns (over/under) du compétiteur 1 et compétiteur 2 durant la 1^{re} mi-temps.

Nombre de touchdowns du Compétiteur 1/ Compétiteur 2 à la 2^{de} mi-temps : vous devez prédire le nombre de touchdowns (over/under) du compétiteur 1 et compétiteur 2 durant la 2^{de} mi-temps.

Nombre de field goals du Compétiteur 1/ Compétiteur 2 à la 1^{re} mi-temps : vous devez prédire le nombre de field goals (over/under) du compétiteur 1 et compétiteur 2 durant la 1^{re} mi-temps.

Nombre de field goals du Compétiteur 1/ Compétiteur 2 à la 2^{de} mi-temps : vous devez prédire le nombre de field goals (over/under) du compétiteur 1 et compétiteur 2 durant la 2^{de} mi-temps.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 premier point + victoire : vous devez prédire si le compétiteur 1 ou le compétiteur 2 va marquer le premier point et gagner le match.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 premier point + défaite : vous devez prédire si le compétiteur 1 ou le compétiteur 2 va marquer le premier point et perdre le match.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 points durant chaque quart-temps : vous devez prédire si le compétiteur 1 ou le compétiteur 2 va marquer durant chaque quarter.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 points durant les deux mi-temps : vous devez prédire si le compétiteur 1 ou le compétiteur 2 va marquer durant les deux halves.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 gagnant tous les quart-temps : Vous devez prédire si le compétiteur 1 ou le compétiteur 2 va gagner tous les quaters.

Compétiteur 1/ Compétiteur 2 qui va marquer le 1er down : vous devez prédire si le compétiteur 1 ou le compétiteur 2 va inscrire le 1er down.

Équipe qui marque le plus long field goal : vous devez prédire quelle équipe va marquer le plus long field goal.

Équipe avec le plus long retour de KickOff du jeu : vous devez prédire quelle équipe aura le plus long retour de kickoff du jeu.

Équipe avec le plus long jeu depuis le Scrimmage : Vous devez prédire quelle équipe aura le plus long jeu depuis le Scrimmage.

Équipe avec le plus de conversion de 3rd down conversion du jeu : vous devez prédire quelle équipe aura le plus de conversion de 3rd down.

Équipe avec le jeu le plus offensif du jeu : vous devez prédire quelle équipe aura le jeu le plus offensif.

Équipe avec le plus de penaltys yards acceptés dans le jeu : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus de penalty yards du jeu.

Équipe avec le plus de punts : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus de punts durant le match.

Équipe qui marque le plus durant un quart-temps : vous devez prédire quelle équipe va marquer le plus durant un quarter du match.

Une équipe marque trois fois de suite : vous devez prédire si une équipe va marquer trois fois de suite durant le match.

Première équipe à entrer dans la zone rouge : vous devez prédire quelle équipe va entrer dans la zone rouge en premier.

Équipe avec la plus grande possession : vous devez prédire quelle équipe va avoir la plus grande possession durant le match.

L'équipe qui marque le plus long touchdown : vous devez prédire quelle équipe va marquer le plus long touchdown du match.

L'équipe qui marque le premier touchdown : vous devez prédire quelle équipe va marquer le premier touchdown du match.

L'équipe qui marque le dernier touchdown : vous devez prédire quelle équipe va marquer le dernier touchdown du match.

L'équipe qui effectue le 1^{er} turnover : vous devez prédire quelle équipe effectue le 1^{er} turnover.

L'équipe qui n'effectue pas de turnover : vous devez prédire quelle équipe n'effectue pas de turnover.

Équipe qui gagne le Coin Toss : vous devez prédire quelle équipe va gagner le lancer de pièce.

1^{re} équipe qui effectue un punt : vous devez prédire quelle équipe effectue le 1^{er} punt.

Équipe avec le plus long gross punt du jeu : vous devez prédire quelle équipe enregistrera le plus long gross punt du jeu.

Équipe avec le plus long punt return du jeu : vous devez prédire quelle équipe enregistrera le plus long punt return du jeu.

Équipe qui marque le plus court touchdown : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus court touchdown durant le match.

Équipe avec le plus long drive (en yards) qui débouche sur un touchdown : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus drive (en yards) qui débouche sur un touchdown.

Équipe avec le plus long drive (en yards) qui débouche sur un field goal : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus drive (en yards) qui débouche sur un field goal.

L'équipe qui marque le dernier Field Goal : vous devez prédire quelle équipe va marquer le dernier Field Goal.

1^{re} équipe qui reçoit un First Down : vous devez prédire quelle équipe reçoit un First Down en premier.

L'équipe qui effectue le 1^{er} turnover du jeu : vous devez prédire quelle équipe effectue le 1^{er} turnover.

L'équipe qui effectue le premier turnover du jeu : vous devez prédire quelle équipe va effectuer le premier turnover du jeu.

Équipe avec le plus long field goal : vous devez prédire quelle équipe va effectuer le plus long field goal.

Équipe avec le premier penalty accepté : vous devez prédire quelle équipe va effectuer le plus long field goal.

Équipe qui gagne le plus de passing yards : vous devez prédire quelle équipe va gagner le plus de passing yards.

Équipe qui gagne le plus de rushing yards : vous devez prédire quelle équipe va gagner le plus de rushing yards.

Équipe avec le plus de turnovers : vous devez prédire l'équipe qui subit le plus de turnovers.

Dernière équipe qui marque dans la 1^{re} mi-temps : vous devez prédire quelle équipe va marquer en dernier dans la 1^{re} mi-temps.

Équipe qui marque X touchdowns : vous devez prédire quelle équipe va marquer X touchdowns.

Le compétiteur 1 / compétiteur 2 marque des points durant son premier drive : vous devez prédire si le compétiteur 1 / compétiteur 2 marque des points durant son premier drive.

Total des touchdowns Compétiteur 1 / Compétiteur 2 durant le quarter X : vous devez prédire combien de touchdowns (over/under) le Compétiteur 1 / Compétiteur 2 va marquer durant le quarter X.

Total des field goals Compétiteur 1 / Compétiteur 2 durant le quarter X : vous devez prédire combien de field goals (over/under) le Compétiteur 1 / Compétiteur 2 va marquer durant le quarter X.

La première équipe qui effectue une attaque jusqu'à la ligne des 50 yards : vous devez prédire quelle sera la première équipe qui effectue une attaque jusqu'à la ligne des 50 yards.

L'équipe avec le field goal le plus court : vous devez prédire quelle sera l'équipe qui effectuera le field goal le plus court.

L'équipe qui marque le plus dans un quarter : vous devez prédire quelle sera l'équipe qui marquera le plus dans un quarter.

L'équipe qui marque le moins dans un quarter : vous devez prédire quelle sera l'équipe qui marquera le moins dans un quarter.

L'équipe qui effectue le premier coach challenge : vous devez prédire l'équipe qui effectue le premier coach challenge.

La première équipe à demander un timeout : vous devez prédire la première équipe à demander un timeout.

La première équipe à effectuer un sack : vous devez prédire la première équipe à effectuer un sack.

La première équipe à demander un premier timeout : vous devez prédire la première équipe à demander un premier timeout.

Score en tête le plus large (équipe 1/ équipe 2) Over/under : vous devez prédire le nombre de points qui constitue l'avance la plus large (over/under).

L'équipe qui remporte le coin toss gagne le jeu : vous devez prédire si l'équipe qui gagne le coin toss gagne aussi le jeu.

Compétiteur 1 / Compétiteur 2 qui remporte le coin toss gagne le jeu : vous devez prédire si le compétiteur 1 ou le compétiteur 2 gagne le coin toss ainsi que le match.

Les deux équipes prennent la tête dans la première moitié du match : vous devez prédire si chaque équipe prendra la tête durant la première partie.

Les deux équipes prennent la tête dans la seconde moitié du match : vous devez prédire si chaque équipe prendra la tête durant la deuxième partie.

Les deux équipes prennent la tête dans le 4^e quart-temps : vous devez prédire si chaque équipe prendra la tête durant le quatrième Quarter.

La première équipe qui marque gagne le match : vous devez prédire si l'équipe qui marque en premier va aussi remporter le match.

L'équipe qui marque en dernier gagne le match : vous devez prédire si l'équipe qui marque en dernier va aussi remporter le match.

Chaque équipe marque 4 fois de suite : vous devez prédire si chaque équipe marque 4 fois de suite.

Chaque équipe marque un touchdown dans chaque moitié du match : vous devez prédire si chaque équipe marque un touchdown dans chaque moitié du match.

Chaque équipe marque deux touchdowns dans chaque moitié du match : vous devez prédire si chaque équipe marque deux touchdowns dans chaque moitié du match.

N'importe quelle équipe marque +40 points : vous devez prédire si au moins une équipe marque plus de 40 points.

3 points d'affilée par n'importe quelle équipe (prolongations incluses) : vous devez prédire si chaque équipe va marquer trois points d'affilée (prolongations incluses).

Le compétiteur 1 / compétiteur 2 pour marquer lors de son premier drive : vous devez prédire si le compétiteur 1 ou 2 va marquer durant sa première attaque.

Les deux équipes marquent soit 19,5 / 24,5 / 29,5 (prolongations incluses) : vous devez prédire si chaque équipe va marquer 19,5 ou 24,5 ou 29,5 points durant le match (prolongations incluses).

Marchés sur les statistiques:

Le plus long field goal inscrit : vous devez prédire quel sera le plus long field goal marqué du match (over/under).

Le plus court field goal inscrit : vous devez prédire quel sera le plus court field goal marqué du match (over/under).

Résultat du premier drive (prolongations incluses) : vous devez prédire le résultat de la première attaque.

Premier mouvement offensif du jeu (prolongations incluses) : vous devez prédire quel sera le premier mouvement offensif du jeu.

Total des pénalités acceptées : vous devez prédire quel sera le total des pénalités acceptées (over/under) durant le match.

Total des passes accomplies : vous devez prédire quel sera le total des passes accomplies (over/under) durant le match.

Total yards passés : vous devez prédire quel sera le total des yards passés (over/under) durant le match.

Total des 1st downs : vous devez prédire quel sera le nombre total de 1st downs (over/under) durant le match.

Total des punts : vous devez prédire quel sera le nombre total de punts (over/under) durant le match.

Total des TD's 2-way : vous devez prédire quel sera le nombre total de TDs 2 way (over/under) durant le match.

Total des interceptions : vous devez prédire quel sera le nombre total des interceptions (over/under) durant le match.

Total des tacles défensifs : vous devez prédire quel sera le nombre total des tacles défensifs (over/under) durant le match.

Le plus long touchdown inscrit : vous devez prédire quel sera le plus long touchdown inscrit (over/under) durant le match.

Le plus court touchdown inscrit : vous devez prédire quel sera le plus court touchdown inscrit (over/under) durant le match.

Total des touchdowns – Quart-temps X : vous devez prédire le total des touchdowns (over/under) durant le quarter X.

Nombre de field goals - 1^{re} mi-temps : vous devez prédire quel sera le nombre total de field goals (over/under) durant la première moitié.

Nombre de field goals – Quart-temps X : vous devez prédire quel sera le nombre total de field goals (over/under) durant le quarter X.

Total des nombres sur les t-shirts des joueurs qui marquent des touchdowns (2 point conversions non inclus) : vous devez prédire quel sera le total des nombres sur les t-shirts des joueurs qui marquent des touchdowns (over/under) durant le match.

Point supplémentaire manqué après un touchdown (kick seulement) : vous devez prédire s'il y a un point supplémentaire manqué après un touchdown (kick seulement).

Jeu départagé par 3 points : vous devez prédire si le jeu sera départagé exactement par 3 points d'avance.

Présence d'une conversion de 2 points : vous devez prédire s'il y aura une conversion de deux points.

Jeu égalisé après 0-0 : vous devez prédire si le jeu sera égalisé après 0-0.

Total des TD's 3-way : vous devez prédire quel sera le nombre total de TDs 3-way (over/under) durant le match.

Premier type de point inscrit 3-way : vous devez prédire quel sera le premier type de point inscrit (3 possibilités).

Premier type de point inscrit 6-way : vous devez prédire quel sera le premier type de point inscrit (6 possibilités).

Premier type de turnover 3 way : vous devez prédire quel sera le premier type de turnover (3 possibilités).

Première action offensive du jeu : vous devez prédire quelle sera la première action offensive du jeu.

Type du dernier point inscrit : vous devez prédire quel sera le type du dernier point inscrit.

Résultat du 1^{er} challenge de coach : vous devez prédire le résultat du premier challenge de coach.

Nombre de joueurs qui tenteront un passing : vous devez prédire le nombre de joueurs qui tenteront un passing.

Qui aura les premiers downs : vous devez prédire qui aura les 1ers downs.

Safety marquée : vous devez prédire si une safety sera marquée.

Conversion réussie de 2 points : vous devez prédire si une conversion de 2 points sera réussie.

Total des chansons jouées durant la mi-temps : vous devez prédire le total des chansons jouées durant l'entracte.

Nombre inscrit sur le jersey du joueur inscrivant le 1^{er} touchdown : vous devez prédire le nombre inscrit sur le jersey du joueur inscrivant le 1^{er} touchdown.

Total des gross punt yardage : vous devez prédire le total des gross punt yardage (over/under) durant le match.

Longueur (en yards) du plus long Drive : vous devez prédire la longueur en yards du plus long drive du match (over/under).

Nombre de net yards gagnés sur le premier drive du jeu : vous devez prédire le nombre de net yards gagnés sur le premier drive du jeu (over/under).

Premier score de yards : vous devez prédire le premier score de yards (over/under).

Premier touchdown yard : vous devez prédire quel sera le premier touchdown yard (over/under).

Distance du premier field goal réussi : vous devez prédire quelle sera la distance du premier field goal réussi en yards.

Total des field goal yards : vous devez prédire le total des field goal yards (over/under) durant le match.

Total des 3rd down conversions : vous devez prédire le total des 3rd down conversions (over/under) durant le match.

Total des 4th down conversions : vous devez prédire le total des 4th down conversions (over/under) durant le match.

Total des kickoffs : vous devez prédire le nombre total des kickoff (over/under) durant le match.

Total des net offensive yards : vous devez prédire quel sera le total des net offensive yards (over/under) durant le match.

Total des joueurs ayant effectué une tentative de pass : vous devez prédire le nombre total des joueurs ayant effectué une tentative de pass (over/under) durant le match.

Total des joueurs avec réceptions : vous devez prédire le nombre total des joueurs avec réceptions (over/under) durant le match.

Total des joueurs avec rush attempts : vous devez prédire le nombre total des joueurs avec rush attempts (over/under) durant le match.

Total TD yardage : vous devez prédire le nombre total des TD yardage (over/under) durant le match.

Total des passes de touchdowns : vous devez prédire le nombre total de passes de touchdown (over/under) durant le match.

Le plus large score en tête du jeu : vous devez prédire quel sera le plus large score en tête (over/under) durant le match.

Le plus de complétions consécutives de la part d'un des QB : vous devez prédire quel QB inscrit le plus de complétions consécutives.

Succès d'un 2 point conversion : vous devez prédire s'il y aura un 2 point conversion inscrit avec succès.

Prédiction correcte du coin toss : vous devez prédire si le coin toss est correctement prédit.

Kickoff d'ouverture se transforme en touchback : vous devez prédire si le kickoff d'ouverture débouche sur un touchback.

Un kick qui touche la zone upright : vous devez prédire si un kick va toucher la zone uprights.

Présence d'un octopus : vous devez prédire s'il y aura un octopus.

N'importe quel punt se transforme en touchback : vous devez prédire si un punt se termine en touchback.

Punt bloqué : vous devez prédire si un punt sera bloqué.

Y aura-t-il un faux punt ou un FG : vous devez prédire s'il y aura un faux punt ou un FG.

Punt retourné et transformé en touchdown : vous devez prédire s'il y aura un punt retourné et transformé en touchdown.

1^{er} drive - Field goal inscrit : vous devez prédire si un field goal découlera du premier drive.

Chaque équipe inscrit un touchdown sur leur drive d'ouverture : vous devez prédire si chaque équipe inscrit un touchdown sur leur drive d'ouverture.

Score offensif sur le premier drive du jeu : vous devez prédire s'il y aura un score offensif sur le premier drive du jeu.

Premier field goal inscrit durant ou après les 14 premières minutes : vous devez prédire si le premier field goal sera inscrit durant ou après les 14 premières minutes du match.

Premier point inscrit durant ou après les 7 premières minutes du match : vous devez prédire si le premier field goal sera inscrit durant ou après les 7 premières minutes du match.

Premier touchdown durant ou après les 10 premières minutes du match : vous devez prédire si le premier touchdown sera inscrit durant ou après les 10 premières minutes du match.

Field goal inscrit avec succès dans tous les 4 quaters : vous devez prédire s' il y aura un field goal inscrit dans chaque quarter du match.

Premier point du jeu est un touchdown : vous devez prédire si le premier point du jeu est un touchdown.

Quart-temps sans point inscrit : vous devez prédire s'il y aura un quarter sans point inscrit.

Kickoff d'ouverture avec touchback : vous devez prédire s'il y aura un touchback avec le kickoff d'ouverture

FG/XP manqué: vous devez prédire s'il y aura un FG/XP manqué.

Pick 6 : vous devez prédire s'il y aura un pick 6.

Touchdown défensif ou touchdown de la Special team : vous devez prédire s'il y aura un touchdown défensif ou un touchdown de la Special team.

Long snapper accomplit un tackle ou une passe décisive : vous devez prédire si un long snapper accomplit un tackle ou une passe décisive

Éjection : vous devez prédire s'il y aura une éjection.

Tentative de flea-flicker : vous devez prédire s'il y aura une tentative de flea-flicker.

Retour de kickoff se transforme en touchdown : vous devez prédire si un retour de kickoff se solde par un touchdown.

Score durant les 2 dernières minutes de la première partie : vous devez prédire le score dans les deux dernières minutes de la première partie.

Comeback dans le 4^e quart-temps : vous devez prédire s'il y aura un comeback dans le 4^e quarter.

Dernière action du match - QB Kneel : vous devez prédire si la dernière action du match sera un QB Kneel.

La dernière action du match se termine par des points inscrits : vous devez prédire si la dernière action du match se termine par un point inscrit.

La dernière action est un Quarterback Rush : vous devez prédire si la dernière action est un quarterback rush.

Le plus de 1st downs : vous devez prédire qui va faire le plus de 1st downs.

Durée de l'hymne national : vous devez prédire quelle sera la durée de l'hymne national.

Résultat du coin toss : vous devez prédire le résultat du lancer de pièce.

Couleur du Gatorade versé sur la tête du coach vainqueur : vous devez prédire quelle sera la couleur du Gatorade qui sera versé sur la tête du coach vainqueur.

Qui le Super Bowl MVP va remercier en premier : vous devez prédire qui le Super Bowl MVP va remercier en premier.

Position du MVP : vous devez prédire quelle sera la position du MVP.

1st Scoring play : vous devez prédire de quel type sera le premier point marqué.

Kickoff d'ouverture contré par un touchdown : vous devez prédire si le kickoff d'ouverture sera contré par un touchdown.

Quarter du premier touchdown : vous devez prédire dans quel quarter aura lieu le premier touchdown.

Le moment du premier turnover : vous devez prédire le moment du premier turnover.

Total touchdowns - nombre exact : vous devez prédire exactement quel sera le nombre total de touchdowns dans le match.

Temps du premier point (minutes) : vous devez prédire quand le(s) premier(s) point(s) seront marqués (en minutes).

Total des First Downs (prolongations incluses) : vous devez prédire combien de First Downs seront marqués (prolongations incluses).

Safety (prolongations incluses) : vous devez prédire si une safety se produira durant le match (prolongations incluses).

Touchdowns Special ou Defensive marqués : vous devez prédire s'il y aura des Touchdowns Special ou Defensive marqués (prolongations incluses).

Le plus de First Downs (prolongations incluses) : vous devez prédire quelle équipe va marquer le plus de First Downs (prolongations incluses).

Big Win - Little Win : vous devez prédire si l'équipe à domicile ou à l'extérieur va gagner de +14 points (big win) ou par 1 à 13 points (little win).

Prochain inning hit (oui/non) : vous devez prédire s'il y aura un hit dans le prochain inning.

X^e inning Hit (oui/non) : vous devez prédire s'il y aura un hit dans un inning X donné.

Nombre de hits d'un batteur : cela consiste à prédire le nombre total de hits d'un batteur donné.

Nombre total de bases d'un batteur : cela consiste à prédire le nombre total de bases qu'un batteur donné va toucher.

Strikeouts d'un pitcher : cela consiste à prédire le montant spécifique de strikeouts d'un pitcher spécifique enregistré pendant le match.

Résultat X d'un joueur pour un passage N à la batte : vous devez prédire le résultat X d'un joueur pour un passage N à la batte.

Le X^e joueur à faire un strike out lors de son passage N à la batte : vous devez prédire si le X^e joueur va faire un strike out pour le passage N à la batte.

Le plus de bases au total : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus de bases touchées.

Le plus de strikeouts au total : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus de strikeouts.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur du tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Vainqueur de division / conférence : Vous devez prédire le vainqueur de la division ou de la conférence donnée selon le classement officiel de la compétition.

Victoires en saison régulière - équipe : Vous devez prédire combien de victoires (plus/moins) l'équipe mentionnée remportera au cours de la saison régulière de la compétition donnée, selon le classement officiel de la compétition.

Se qualifieront-ils pour les séries éliminatoires (playoffs) ? - équipe : Vous devez prédire si l'équipe mentionnée atteindra les playoffs du tournoi donné, selon le classement officiel de la compétition.

Top4, Top6, Top8, Top10 : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée terminera dans le top des meilleures équipes (selon le nombre indiqué) à la fin de la compétition.

X^e choix du draft : Vous devez prédire qui sera le X^eme choix du draft mentionné.

Position dans le Draft - Joueur : Vous devez prédire quelle position le joueur mentionné obtiendra dans la draft mentionnée.

H2H - Score correct de la série : Vous devez prédire le résultat final de la série de matchs entre les 2 équipes indiquées. Seuls les sites officiels de chaque compétition seront considérés comme valides aux fins du rapport.

H2H - Quand la série se terminera-t-elle? : Vous devez prédire dans combien de matchs la série de matchs entre les 2 équipes indiquées se terminera. Aux fins du rapport, seuls les sites officiels de chaque compétition seront considérés comme valides.

H2H - Vainqueur : Vous devez prédire laquelle des deux équipes indiquées se qualifiera pour la phase de qualification ou le tour de play-off / barrage donné.

Atteindra les play-offs : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée atteindra les play-offs (Oui) ou non (Non) pendant le tournoi selon le classement officiel de la compétition.

Prix et Récompenses - MVP, Meilleur Joueur : Vous devez prédire qui remportera le prix du MVP (Most Valuable Player), soit le meilleur joueur de la saison en cours (saison régulière uniquement).

Prix et Récompenses - Recrue offensive de l'année : Vous devez prédire qui remportera le prix du meilleur rookie offensif de l'année pour la saison en cours (saison régulière uniquement).

Prix et Récompenses - Recrue défensive de l'année : Vous devez prédire qui remportera le prix du meilleur rookie défensif de l'année pour une saison donnée (saison régulière uniquement).

Atteindra le SuperBowl : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée atteindra le Superbowl (Oui) ou non (Non) pendant le tournoi selon le classement officiel de la compétition.

Equipe - Position pour le draft : Vous devez prédire quelle sera la position de l'équipe dans le draft mentionné.

Super Bowl - Conférence gagnante : Vous devez prédire de quelle conférence proviendra le gagnant du Super Bowl.

Super Bowl - Division gagnante : Vous devez prédire de quelle division proviendra le gagnant du Super Bowl.

Super Bowl - équipe gagnante du tirage au sort : Vous devez connaître quelle équipe gagnera le tirage au sort (toss ou lancer de la pièce) lors du Super Bowl.

Super Bowl - MVP : Vous devez prédire quel joueur sera le MVP (Most Valuable Player) du SuperBowl.

BASEBALL

Règles générales

MLB (ou d'autres compétitions de baseball): le marché *Vainqueur (inclus manches supplémentaires)*, alias la *Moneyline* est considérée comme décidée si les officiels de la ligue considèrent que le match est terminé et si :

1. au moins 5 manches ont été complétées

OU

2. 4,5 tours de batte sont terminés et l'équipe locale (ou l'équipe qui frappe en deuxième position) est en tête. Dans tous les autres cas, les paris MoneyLine sont considérés comme nuls.

Pour éviter tout doute, les mises sur tous les autres paris (par exemple Totaux, Ecart etc.) seront maintenus, à moins qu'il n'en ait été décidé autrement, si :

1. au moins 9 manches sont terminées

OU

2. 8,5 tours de batte sont terminés et l'équipe locale (ou l'équipe qui frappe en second) est en tête.

Dans tous les autres cas, les paris sont considérés comme nuls. Dans le cas où une Mercy Rule est appelée, tous les paris sont maintenus sur le score à ce moment.

MLB (ou d'autres compétitions de baseball): toutes les **Pitcher Lines** - lignes de lanceurs (paris PL pour le marché *Vainqueur (inclus manches supplémentaires)*, les écarts et les totaux) sont nuls en cas de changement du lanceur de départ. Les paris placés sur les Pitcher line comporteront l'indication (PL) sur le ticket de paris et sur les pages d'historique des paris. Si l'indicateur (PL) n'est pas visible sur le coupon du pari, le pari est placé sur la ligne d'action (Action Line) et sera réglé en conséquence. Les Action Line sont résolues sur la base du résultat de l'événement, indépendamment de tout changement de lanceur. Toute nouvelle ligne de lanceur proposée suivra les règles ci-dessus. Les Action Lines suivent les règles générales avec les exceptions concernant la **MLB et d'autres compétitions de baseball**, comme ci-dessus.

Au Baseball et dans le cas d'un **match de 7 manches**, les mises sur tous les autres paris (par exemple Totaux, Spread etc.) seront maintenus, sauf s'il en a été décidé autrement, si :

1. au moins 7 manches sont complétées

OU

2. 6,5 manches sont terminées et l'équipe locale (ou l'équipe qui frappe en second) est en tête.

L'exception est la Moneyline (gagnant du match) considérée comme décidée si :

1. au moins 5 tours de batte sont terminés

OU

2. 4,5 tours de batte sont terminés et l'équipe locale (ou l'équipe qui frappe en second) est en tête.

Dans tous les autres cas, les paris sur la Moneyline sont considérés comme nuls.

Nombre total de bases : cela inclut uniquement les bases atteintes par les coups sûrs du batteur, tels que les simples, doubles, triples ou home runs. Un home run compte pour 4 bases, un triple pour 3 bases, un double pour 2 bases, et un simple pour 1 base. Les bases sur balles (walks), les frappeurs atteintes (HBP), les bases volées, les erreurs et les optionnels (fielder's choice) ne sont PAS pris en compte pour le marché des paris "Nombre total de bases", c'est-à-dire que seuls les coups sûrs comptent.

Marchés principaux

Vainqueur (inclus manches supplémentaires) : Prédire l'équipe gagnante, quel que soit le lanceur de départ.

Handicap (inclus manches supplémentaires) : Vous devez prédire le vainqueur de l'ensemble du match en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match, manches supplémentaires incluses.

Total de points (inclus manches supplémentaires) : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de points (runs) obtenus par les deux équipes, en incluant les manches supplémentaires.

Total de runs équipe X (inclus manches supplémentaires) : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de points (runs) obtenus par l'équipe mentionnée, manches supplémentaires comprises.

Total de coups sûrs (inclus manches supplémentaires) : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de coups sûrs (hits) obtenus par les deux équipes, y compris dans les manches supplémentaires.

Total de coups sûrs de l'équipe locale (inclus manches supplémentaires) : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de coups sûrs (hits) obtenus par l'équipe locale, inclus manches supplémentaires.

Total de coups sûrs de l'équipe adverse (inclus manches supplémentaires) : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de coups sûrs (hits) réalisés par l'équipe à l'extérieur, y compris dans les manches supplémentaires.

Gagner la manche en cours ou la manche suivante : Prédire si l'équipe locale ou l'équipe adverse gagnera la manche en cours ou la suivante. La première et la deuxième partie de la manche spécifiée doivent être terminées, sauf si l'équipe qui frappe la deuxième mène quand le match est suspendu ou abandonné.

Total de points dans la manche X : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de points (runs) réalisés par les deux équipes dans la Xème manche. La première et la deuxième partie de la manche spécifique doivent avoir été complétées, à moins que le résultat du pari ne soit déjà déterminé.

Score de la manche en cours ou de la manche suivante : Prédire le score de la manche en cours ou de la manche suivante. La première et la deuxième partie de la manche spécifique doivent avoir été complétées, sauf si le pari a déjà été déterminé.

Marqueur de la manche actuelle / Coup sûr dans la ½ manche ou la manche suivante : La première et la deuxième partie de la manche spécifique doivent avoir été complétées, à moins qu'une course n'ait été complétée ou qu'un coup sûr n'ait été réalisé, lorsque le match est suspendu ou abandonné.

Equipe qui obtiendra le plus de coups sûrs dans la manche en cours ou la manche suivante : Pour que le pari soit valable, la première et la deuxième partie de la manche spécifique doivent être complétées, sauf si le pari a déjà été déterminé.

Total de coups sûrs dans la manche en cours ou la suivante ou total de runs dans la manche en cours ou la suivante : La première et la deuxième partie de la manche spécifique doivent avoir été complétées, à moins que le pari n'ait déjà été déterminé.

Leader après xx manches : Pour que le pari soit valable, la première et la deuxième partie de la manche spécifique doivent être terminées, sauf si le pari a déjà été réglé.

'Race to xx' / Totaux d'équipe / Totaux de hits : La règle des 8½ manches s'appliquera, sauf si les paris ont déjà été réglés ou si la fin naturelle (par exemple, sans suspension du match) du match détermine les paris.

Si un match se termine par un match nul et que la fin naturelle du match (par exemple, sans suspension du match) nécessite un gagnant, les mises sur les paris " Race to xx " (Course à) seront nuls. Par exemple, si un match de MLB est suspendu ou abandonné, ou suspendu avec un score de 3-3 après 10 manches, alors les mises sur paris "4 race" seront nuls. Les mises sur les paris race 5, 6 ou 7 seront réglés comme nuls.

Equipe suivante à marquer : Dans le cas où le match est suspendu, tous les paris sur les courses qui ont déjà été marquées seront pris en compte.

Les paris sur la course suivante au moment de la suspension ou de l'arrêt du match seront annulés.

Marge de victoire : Pari visant à prédire la différence qu'une équipe aura sur son adversaire à la fin du match, par exemple l'équipe locale par 1-3 runs. La règle des 8½ manches s'appliquera. Comprend les manches supplémentaires pour la MLB (Major League Baseball). Pour la MLB, un match se terminant par un match nul, les paris qui ne proposent pas d'option de match nul seront nuls ; dans le cas d'événements hors MLB où le match peut se terminer par un match nul, cette option sera disponible.

IMPORTANT : Nous vous recommandons de considérer l'exemple suivant pour le pari de la marge gagnante dans notre mode de jeu en direct. Notre plateforme peut montrer le pari comme suit : +3 (courses), -3 (courses), où le signe (+) signifie équipe à domicile et le signe (-) équipe à l'extérieur, > = + 3 et < = - 3 où le premier signifie plus ou égal à 3 courses de l'équipe à domicile et le second moins ou égal à 3 courses de l'équipe à l'extérieur.

Quand le premier point sera-t-il marqué (avec éventuelles manches supplémentaires) : Prédire dans quelle manche le premier point sera marqué.

Gagnant & Total : Ce marché de paris combine deux paris principaux où vous devez prédire qui va gagner le match et combien de runs totaux (plus/moins) seront marqués dans le match.

Nombre maximum de courses consécutives par chaque équipe : Vous devez prédire quel sera le nombre maximum de runs consécutifs marqués par l'une des équipes.

Nombre exact de runs dans la manche qui a marqué le plus de points : Vous devez prédire le nombre exact de runs dans la manche qui a marqué le plus de points.

Fourchette de runs (incluant les manches supplémentaires) : Vous devez prédire une fourchette dans laquelle se situera le nombre total de runs de l'événement.

Résultat du xième lancer : Vous devez prédire le résultat du lancer mentionné.

Hit sur le xième lancer : Vous devez prédire s'il y aura un coup sûr sur le lancer mentionné ou non.

Home run au xème lancer : Vous devez prédire s'il y aura un home run sur le lancer mentionné ou non.

Marchés sur les manches

Xème manche - 1X2 : Prédire le résultat de la manche mentionnée.

Xème manche - total : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de points obtenus par les deux équipes dans la manche mentionnée.

Xème manche - équipe qui marquera : Vous devez prédire quelle équipe va marquer dans la manche mentionnée.

Xème manche - handicap : Vous devez prédire le vainqueur de la manche mentionnée en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match.

Xème manche - total des hits : Vous devez prédire le nombre total de hits (coups sûrs) de la manche mentionnée.

Xème manche - total des hits de l'équipe : Vous devez prédire le nombre total de hits (coups sûrs) pour l'équipe locale ou l'équipe à l'extérieur dans la manche mentionnée.

Manches 1 à 5 - 1X2 : Prédire le résultat des tours de batte 1 à 5.

Manches 1 à 5 - total : Dans ce pari, vous devez indiquer le nombre total de points obtenus par les deux équipes dans les manches 1 à 5.

Manches 1 à 5 - handicap : Vous devez prédire le gagnant des manches 1 à 5 en ajoutant ou en soustrayant l'écart indiqué au résultat du match.

Manches 1 à 5 - nombre total de coups sûrs (hits) : Vous devez prédire le nombre total de hits des manches 1 à 5.

Manches 1 à 5 - total des hits de l'équipe : Vous devez prédire le nombre total de coups sûrs pour l'équipe locale ou l'équipe adverse dans les manches 1 à 5.

L'équipe qui gagnera le plus de manches : Vous devez savoir quelle équipe gagnera le plus de manches au cours du match.

L'équipe ayant le plus de points dans la manche : Vous devez prédire quelle équipe aura le score le plus élevé dans une seule manche (ou s'il y aura un match nul).

Y aura-t-il une manche supplémentaire : Devinez si l'événement (oui ou non) aura des manches supplémentaires.

x premières manches 1x2 et 1x2 (incluant les manches supplémentaires) : Vous devez prédire le résultat des X premières manches, ainsi que le résultat à la fin du match.

Les deux équipes dépassent X.5 (en incluant les manches supplémentaires) : Vous devez prédire si les deux équipes marqueront plus de X,5 runs au cours du match, ou non.

Course à X runs (avec les manches supplémentaires) : Vous devez prédire quelle équipe atteindra la première le nombre de X runs, prolongations comprises.

L'équipe locale passe à la batte dans la 9ème manche : Vous devez prédire si l'équipe locale sera à la batte lors de la 9ème manche.

Nombre total de manches sans but : Vous devez prédire combien de manches se termineront sans score (0-0).

La manche qui marque le plus de points : Vous devez prédire quelle sera la manche où sera marqué le plus de points.

Quand le match sera t-il décidé : Vous devez prédire dans quelle manche le match sera décidé.

Prochain inning hit (oui/non) : vous devez prédire s'il y aura un hit dans le prochain inning.

X^e inning Hit (oui/non) : vous devez prédire s'il y aura un hit dans un inning X donné.

Marchés sur les joueurs

Strikeouts du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de strikeouts (retrait sur des prises, retrait sur trois prises ou retrait au bâton) que le joueur spécifique enregistrera.

Strikeouts du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre minimum de strikeouts que le joueur spécifique enregistrera.

Hits du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire le nombre de hits (coups sûrs) minimum que le joueur spécifique enregistrera.

Total des bases du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire combien de bases totales au moins le joueur spécifique enregistrera.

Coups sûrs + courses + rbi's du joueur : Il s'agit de prédire le nombre de hits, de runs et de rbi's (run batted in ou point produit) combinés que le joueur spécifique va enregistrer.

Hits + runs + rbi's (minimum) du joueur : Il s'agit de prédire au moins combien de hits, de runs et de rbi's combinés le joueur spécifique va enregistrer.

Home runs du joueur (minimum) : Il s'agit de prédire combien de home runs au moins le joueur spécifique va enregistrer.

Total des bases - tête-à-tête : Il s'agit de prédire lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de bases totales dans le match.

Nombre de strikeouts - tête-à-tête : Il s'agit de prédire lequel des joueurs mentionnés enregistrera le plus de strikeouts au cours du match.

Hits réussis par les joueurs + bases totales : Il s'agit de prédire le nombre de coups sûrs et de bases totales combinés que le joueur en question enregistrera.

Bases totales du joueur + runs + rbi's : Il s'agit de prédire le nombre de bases totales, de runs et de rbi's combinés que le joueur en question enregistrera.

Nombre de hits d'un batteur : cela consiste à prédire le nombre total de hits d'un batteur donné.

Nombre total de bases d'un batteur : cela consiste à prédire le nombre total de bases qu'un batteur donné va toucher.

Strikeouts d'un pitcher : cela consiste à prédire le montant spécifique de strikeouts d'un pitcher spécifique enregistré pendant le match.

Résultat X d'un joueur pour un passage N à la batte : vous devez prédire le résultat X d'un joueur pour un passage N à la batte.

Le X^e joueur à faire un strike out lors de son passage N à la batte : vous devez prédire si le X^e joueur va faire un strike out pour le passage N à la batte.

Le plus de bases au total : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus de bases touchées.

Le plus de strikeouts au total : vous devez prédire quelle équipe va enregistrer le plus de strikeouts.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur de la compétition donnée selon le classement officiel de la compétition.

Gagnant de division / conférence : Vous devez prédire le gagnant de la division ou de la conférence donnée selon le classement officiel de la compétition.

Points de la saison régulière - équipe : Vous devez prédire combien de points (plus/moins) l'équipe mentionnée va accumuler selon le classement officiel de la compétition.

H2H - Score correct de la série : Vous devez prédire le résultat final de la série de matchs entre les 2 équipes indiquées. Seuls les sites officiels de chaque compétition seront considérés comme valides aux fins du rapport retenu.

H2H - Quand la série se terminera-t-elle ? : Vous devez prédire dans combien de matchs la série de matchs entre les 2 équipes indiquées se terminera. Seuls les sites officiels de chaque compétition seront considérés comme valables pour l'établissement du rapport.

H2H - Vainqueur : Vous devez prédire laquelle des deux équipes indiquées se qualifiera pour la phase de qualification ou le tour de barrage / play-off donné.

Se qualifieront-ils pour les play-offs ? - équipe : Vous devez prédire si l'équipe mentionnée atteindra les play-offs du tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Top4, Top6, Top8, Top10 : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée terminera dans les premières positions selon le top respectif à la fin de la compétition.

RUGBY / RUGBY LEAGUE

Tous les paris sur les matchs de rugby / rugby league portent sur les 80 minutes de temps réglementaire, ce qui inclut tout arrêt de jeu ajouté par l'arbitre, à moins que le contraire ne soit indiqué dans le pari. Si un match est interrompu avant la fin du temps réglementaire, tous les paris sur ce match seront nuls, à l'exception de ceux déjà finalisés.

Marchés principaux

1X2 : Vous devez prédire le résultat final du match. Il y a 3 résultats possibles : 1 (victoire de l'équipe à domicile), X (égalité entre les deux équipes), 2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur)

Double Chance : Vous devez prédire le résultat final du match. Il y a 3 résultats possibles : 1X (victoire de l'équipe à domicile ou égalité de points à la fin du match), X2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur ou égalité de points à la fin du match), 12 (victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe qui joue à l'extérieur).

Remboursé si match nul : Le concept de ce pari est le suivant : pour que le pari soit gagnant, il doit nécessairement qu'une équipe gagne, ce qui signifie que si le match finit sur une égalité, les mises seront remboursées. Par exemple, si le résultat final est un match nul, le pari sera annulé.

Handicap : Pari dans lequel le vainqueur de la rencontre est déterminé en prenant en compte un handicap, ajouté ou soustrait au score réel du match. 3 résultats possibles : : l'équipe à domicile gagne, égalité ou l'équipe à l'extérieur gagne.

Handicap 1X2 : Vous devez prédire le résultat final du match en tenant compte du handicap indiqué entre parenthèses. Par exemple, (0:1) indique que l'équipe à l'EXTERIEUR a un avantage d'un but, tout comme (1:0) indique que l'équipe à DOMICILE a un but d'avance.

Total : Vous devez prédire si le total du nombre de points marqués durant tout le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Total par équipe : Vous devez prédire si le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile ou à l'extérieur durant le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Écart de points : Vous devez prédire la marge de points de l'équipe victorieuse à domicile ou à l'extérieur ou si le match se termine par une égalité.

Mi-temps/Résultat final : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps du match ainsi que le résultat final. Les résultats possibles sont : (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X et 2/2).

Mi-temps avec le plus de points marqués : prédit lors de quelle mi-temps sera marqué le plus de points.

Pair/impair : Vous devez prédire si le résultat du match sera un nombre pair ou impair, si le résultat est "0:0", les paris sont comptés comme "pair".

Marge de points : Vous devez prédire la marge de points marqués durant le match.

Qualification : Vous devez prédire si l'équipe indiquée va se qualifier pour la phase suivante du tournoi.

Vainqueur final : Vous devez parier sur l'équipe qui gagnera la finale du tournoi sélectionné.

3ème Place de la compétition : Vous devez parier sur l'équipe qui terminera à la troisième place du tournoi sélectionné

Vainqueur du reste du match : Vous pariez sur qui gagnera le reste du match. A partir du moment où le pari est lancé, le score est considéré comme étant de 0:0 peu importe le score réel du match en cours.

Prolongations - 1x2 : Vous devez parier sur l'équipe qui gagnera la période de prolongations du match.

Premiers points (avant le direct) : Vous devez prédire de quelle manière seront marqués les premiers points du match. Il y a 6 possibilités :

- compétiteur 1 avec essai
- compétiteur 1 avec pénalité
- compétiteur 1 avec drop
- compétiteur 2 avec essai
- compétiteur 2 avec pénalité
- compétiteur 2 avec drop

Course aux points "X" : Vous devez parier sur l'équipe qui sera la première à atteindre X nombre de points durant le match.

Prochains points marqués (Direct): Vous devez prédire de quelle manière les X points dans le match seront marqués. Il y a 6 possibilités :

- compétiteur 1 avec essai
- compétiteur 1 avec pénalité
- compétiteur 1 avec drop
- compétiteur 2 avec essai
- compétiteur 2 avec pénalité

- compétiteur 2 avec drop

Marchés sur la 1ère mi-temps

1ère mi-temps - 1X2 : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps. Il y a 3 possibilités : 1 (victoire de l'équipe à domicile), X (égalité entre les deux équipes), 2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur).

1ère mi-temps - Double Chance : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps. Il y a 3 possibilités : 1X (victoire de l'équipe à domicile ou égalité de points à la fin du match), X2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur ou égalité de points à la fin du match), 12 (victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe qui joue à l'extérieur).

1ère mi-temps – Remboursé si match nul : Le concept de ce pari est le suivant, pour que le pari soit gagnant, il doit nécessairement y avoir une équipe qui gagne, ce qui signifie que, si la première mi-temps finit sur une égalité, l'argent mis en jeu sera remboursé. Par exemple, si le résultat de la première mi-temps est un match nul, le pari sera annulé.

1ère mi-temps - Handicap : Pari dans lequel le vainqueur de la première mi-temps doit être décidé avec une certaine marge de points. Le score réel est ajouté ou soustrait aux points proposés dans le handicap, et suite à la dite opération, le gagnant sera déterminé : l'équipe à domicile, égalité ou l'équipe à l'extérieur.

1ère mi-temps - Handicap (1X2) : Vous devez prévoir le résultat de la première mi-temps en tenant compte du handicap entre les parenthèses. Par exemple, (0:1) indique que l'équipe à l'EXTERIEUR à un avantage d'un but, tout comme (1:0) indique que l'équipe à DOMICILE à un but d'avance.

1ère mi-temps - Total : Vous devez prédire si le total du nombre de points marqués durant la première mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

1ère mi-temps - Total par équipe : Vous devez prédire si le nombre total de points marqués par l'équipe à domicile ou à l'extérieur durant la première mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

1ère mi-temps - Total d'essais : Vous devez prédire si le nombre total d'essais marqués durant la première mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

1ère mi-temps - Total d'essais par équipe : Vous devez prédire si le nombre total d'essais marqués par l'équipe à domicile ou à l'extérieur durant la première mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

1ère mi-temps - Pair/Impair : Vous devez prédire si le résultat de la première mi-temps sera un nombre pair ou impair, si le résultat est "0:0", les paris sont comptés comme "pair".

1ère mi-temps - Vainqueur du reste : Vous pariez sur qui gagnera le reste de la première mi-temps. A partir du moment où le pari est lancé, le score est considéré comme étant de 0:0 peu importe le score réel du match en cours.

1ère mi-temps - Écart de points : Vous devez prédire la marge de points à la première mi-temps de l'équipe à domicile ou à l'extérieur ou si la première mi-temps se termine par une égalité.

1ère mi-temps - Marge de points : Vous devez prédire la marge de points marqués durant la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - course aux points "X" : Vous devez parier sur l'équipe qui sera la première à atteindre X nombre de points durant la première mi-temps du match.

1ère mi-temps - Essais - 1X2 : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps, en essais marqués. Il y a 3 possibilités : 1 (victoire de l'équipe à domicile), X (égalité entre les deux équipes), 2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur).

1ère mi-temps - Essais - Double Chance : Vous devez prédire le résultat de la première mi-temps, en essais marqués. Il y a 3 possibilités : 1X (victoire de l'équipe à domicile ou égalité de points à la fin du match), X2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur ou égalité de points à la fin du match), 12 (victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe qui joue à l'extérieur).

1ère mi-temps - Essais – Remboursé si match nul : Le concept de ce pari est le suivant, pour que le pari soit gagnant, il doit nécessairement y avoir une équipe qui gagne, en essais marqués, ce qui signifie que, si la première mi-temps finit sur une égalité, l'argent mis en jeu sera remboursé. Par exemple, si le résultat de la première mi-temps, en essais marqués, est un match nul, le pari sera annulé.

1ère mi-temps - Essais - Handicap : Pari dans lequel le vainqueur de la première mi-temps, en essais marqués, doit être décidé avec une certaine marge de points. Le score réel est ajouté ou soustrait aux essais proposés dans le handicap, et suite à la dite opération, le gagnant sera déterminé : l'équipe à domicile, égalité ou l'équipe à l'extérieur.

1ère mi-temps - Essais - Handicap (1X2) : Vous devez prévoir le résultat de la première mi-temps, en essais marqués, en tenant compte du handicap entre les parenthèses. Par exemple, (0:1) indique que l'équipe à l'EXTERIEUR à un avantage d'un essai, tout comme (1:0) indique que l'équipe à DOMICILE à un essai d'avance.

1ère mi-temps - Essais - Pair/Impair : Vous devez prédire si le résultat de la première mi-temps, en essais marqués, sera un nombre pair ou impair, si le résultat est "0:0" , les paris sont comptés comme "pair" .

Marchés combo

1X2 & Total : Ce pari combine deux paris principaux où vous devez prédire le vainqueur du match (ou le match nul) et combien de points (supérieur/inférieur) seront marqués au cours du match.

Marchés sur les essais

Essais - 1X2 : Vous devez prédire le résultat final du match en essais marqués. Il y a 3 possibilités : 1 (victoire de l'équipe à domicile), X (égalité entre les deux équipes), 2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur)

Essais - Double Chance : Vous devez prédire le résultat final du match en essais marqués. Il y a 3 possibilités : 1X (victoire de l'équipe à domicile ou égalité de points à la fin du match), X2 (victoire de l'équipe qui joue à l'extérieur ou égalité de points à la fin du match), 12 (victoire de l'équipe à domicile ou de l'équipe qui joue à l'extérieur).

Essais – Remboursé si match nul : Le concept de ce pari est le suivant, pour que le pari soit gagnant, il doit nécessairement y avoir une équipe qui gagne, en essais marqués, ce qui signifie que, si le match finit sur une égalité, l'argent mis en jeu sera remboursé. Par exemple, si le résultat final, en essais marqués, est un match nul, le pari sera annulé.

Essais - Handicap : Pari dans lequel le vainqueur de la rencontre, en essais marqués, doit être décidé avec une certaine marge de points. Le score réel est ajouté ou soustrait aux essais proposés dans le handicap, et suite à la dite opération, le gagnant sera déterminé : l'équipe à domicile, égalité ou l'équipe à l'extérieur.

Essais - Handicap (1X2) : Vous devez prévoir le résultat final du match, en essais marqués, en tenant compte du handicap entre les parenthèses. Par exemple, (0:1) indique que l'équipe à l'EXTERIEUR à un avantage d'un essai, tout comme (1:0) indique que l'équipe à DOMICILE à un essai d'avance.

Essais - Total d'essais : Vous devez prédire si le total du nombre d'essais marqués durant tout le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Essais - Total d'essais par équipe : Vous devez prédire si le nombre total d'essais marqués par l'équipe à domicile ou à l'extérieur durant le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Essais - Pair/Impair : Vous devez prédire si le résultat du match, en essais marqués, sera un nombre pair ou impair, si le résultat est "0:0" , les paris sont comptés comme "pair" .

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le gagnant d'un tournoi donné, selon le classement officiel de la compétition.

Victoires sur la saison - équipe : Vous devez prédire le nombre de victoires (Plus/Moins d'un nombre donné) que l'équipe mentionnée accumulera selon le classement officiel de la compétition.

Défaites sur la saison - équipe : Vous devez prédire le nombre de défaites (Plus/Moins d'un nombre donné) que l'équipe mentionnée accumulera selon le classement officiel de la compétition.

Face à face - Vainqueur : Vous devez prédire laquelle des deux équipes indiquées va se qualifier lors de la phase de qualification ou du tour éliminatoire donné.

Attendra la finale : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée ira jusqu'en finale (Oui) ou pas (Non) durant le tournoi. Ce pari se base sur le classement officiel de la compétition.

Atteindra la phase finale : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée atteindra la phase finale (Oui) ou pas (Non) durant le tournoi. Ce pari se base sur le classement officiel de la compétition.

Top4, Top6, Top8: Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée terminera dans le top de la position respective à la fin de la compétition.

SPORT AUTOMOBILE

Le résultat d'un pari sur un événement de Formule 1/Nascar/Indy Car/Rally est basé sur les premières publications officielles des résultats. Toute décision prise par la fédération officielle (incluant la FIA mais sans s'y limiter) et qui affecterait ou modifierait les résultats obtenus sur la piste ne sera pas prise en considération.

Chaque course commence avec un tour de chauffe. Si le pilote sélectionné n'est pas sur la grille de départ pour le tour de chauffe, ou prêt à prendre le départ dans les stands, le pari sera annulé et la mise remboursée. Si la course est suspendue et qu'il n'y a pas de résultat officiel déclaré, tous les paris concernant cette course seront annulés.

Marchés sur le sport automobile

Vainqueur (Course) : Vous prédisez que le pilote sélectionné sera le vainqueur de la course.

Constructeur Gagnant (Course) : Vous devez prédire l'écurie à laquelle appartient le vainqueur de la course.

Marge de victoire (Course) : Vous devez prédire quel pilote/écurie gagnera la course avec la marge appliquée.

Vainqueur par Groupe (Course) : Vous prédisez que le pilote sélectionné sera le vainqueur parmi un groupe sélectionné, durant la course.

Top 3 (Course) : Vous devez prédire que le pilote sélectionné atteindra le podium.

Top 6 (Course) : Vous devez prédire que le pilote sélectionné terminera la course parmi les six premiers. Afin que le pari soit considéré gagnant, le pilote doit compléter au moins 90% des tours

complétés par le vainqueur, arrondi à l'inférieur par rapport au nombre de tours complets le plus proche.

Top 10 (Course) : Vous devez prédire que le pilote sélectionné terminera la course parmi les dix premiers. Afin que le pari soit considéré gagnant, le pilote doit compléter au moins 90% des tours complétés par le vainqueur, arrondi à l'inférieur par rapport au nombre de tours complets le plus proche.

Face à Face (Course) : Vous devez prédire lequel des deux pilotes spécifiés dans le pari terminera à la meilleure position dans la course. Si les pilotes doivent se retirer de la course ou sont disqualifiés dans le même tour, ce pari sera considéré nul. Si un ou plus des pilotes listés dans le pari ne sont pas aptes à participer à la course, ce pari sera considéré nul.

Deux voitures dans les points : Vous devez prédire si les deux voitures de l'écurie sélectionnée vont terminer la course dans les dix premières positions.

Deux voitures classées : Vous devez prédire si les deux voitures de l'écurie sélectionnée vont être classées ou pas, selon le rapport officiel de la fédération (incluant mais non limitées à la FIA).

Pilote Vainqueur de la Course, la Pole Position et le tour le plus rapide : Cela s'appelle également un Hat-trick et vous devez prédire quel pilote va gagner la Course, obtenir la Pole Position et effectuer le tour le plus rapide.

Premier Pilote à s'arrêter aux Stands : Vous devez prédire quel pilote sera le premier à s'arrêter aux stands pendant la course.

Position du Vainqueur sur la grille de départ : Vous prédisiez la position sur la grille de départ du pilote qui remportera la course.

Nationalité du Vainqueur : Vous prédisiez la nationalité du vainqueur de la course.

Pilote Classé/Non Classé : Vous devez prédire si le pilote sera classé ou pas selon le rapport officiel de la fédération (incluant la FIA mais sans s'y limiter), publié après la course principale. Pour être considéré classé, le pilote doit compléter au moins 90% des tours complétés par le vainqueur de la course, arrondi à l'inférieur par rapport au nombre de tours complets le plus proche.

Nombre de pilotes classés : Vous devez prédire le nombre de voitures/pilotes qui seront classés selon le rapport officiel de la fédération (incluant la FIA mais sans s'y limiter), publié après la course principale.

Tour le plus rapide : Vous devez prédire quel pilote effectuera le tour le plus rapide durant la course principale du Grand Prix.

Premier pilote qui abandonnera la course : Vous devez prédire quel pilote sera le premier à abandonner la course principale du Grand Prix. Aux fins de règlement de ce pari, un pilote disqualifié ou accidenté est considéré comme ayant abandonné. Si deux pilotes ou plus abandonnent pendant le même tour, ils seront considérés à égalité. Indépendamment de l'ordre dans lequel ils ont abandonné.

Premier constructeur qui abandonnera la course : Vous devez prédire à quelle écurie appartient le premier pilote qui abandonnera la course principale du Grand Prix. Aux fins de règlement de ce pari, un pilote disqualifié ou accidenté est considéré comme ayant abandonné. Si deux pilotes ou plus abandonnent pendant le même tour, ils seront considérés à égalité. Indépendamment de l'ordre dans lequel ils ont abandonnés.

Voiture de Sécurité : Vous devez prédire si la voiture de sécurité entrera sur la piste durant la course.

Voiture de Sécurité Virtuelle : Vous devez prédire si la voiture de sécurité virtuelle entrera sur la piste durant la course.

Vainqueur (Pole) : Vous prédisez que le pilote sélectionné terminera dans la meilleure position lors des qualifications.

Podium (Pole) : Vous prédisez que le pilote sélectionné terminera les qualifications à la première, seconde ou troisième place.

Face à Face (Pole) : Vous devez prédire lequel des deux pilotes spécifiés dans le pari terminera à la meilleure position pendant les qualifications.

Marge du vainqueur (Pole) : Vous devez prédire quel pilote/écurie obtiendra la pole position avec la marge indiquée.

Vainqueur par Groupe (Pole) : Vous prédisez que le pilote sélectionné sera le vainqueur parmi un groupe sélectionné, durant les qualifications.

Vainqueur (Essais) : Vous prédisez que le pilote sélectionné terminera dans la meilleure position lors des essais.

Podium (Essais) : Vous prédisez que le pilote sélectionné terminera les essais à la première, seconde ou troisième place.

Face à Face (Essais) : Vous devez prédire lequel des deux pilotes spécifiés dans le pari terminera à la meilleure position pendant les essais.

Marge de victoire avec Marge (Essais) : Vous devez prédire quel pilote/écurie obtiendra le meilleur résultat lors des essais, avec la marge indiquée.

Vainqueur Championnat (Pilotes et Écuries) : Ce type de pari sera basé sur le total de points accumulés par les pilotes, immédiatement après la cérémonie de présentation du podium du dernier Grand Prix de la saison.

Face à face Pilotes/Ecuries (sur tout le championnat) : Vous prédisez quel pilote/écurie sera le mieux placé dans le classement du championnat en cours. Si les deux pilotes/écuries accumulent le même nombre de points dans la saison, le gagnant sera déterminé selon les mêmes critères que ceux utilisés par la fédération (incluant la FIA mais sans s'y limiter) ; ce qui signifie que seulement les meilleurs au classement dans la saison seront pris en compte pour déterminer le vainqueur.

MOTOCYCLISME

Le résultat d'un pari sur un événement de MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway est basé sur les premières publications officielles des résultats. Toutes décisions prises par la fédération officielle (incluant la FIM mais sans s'y limiter) qui affecteraient ou modifieraient les résultats obtenus sur la piste ne seront pas pris en considération.

Lorsqu'une course est repoussée ou suspendue, tous les paris restent valides si l'événement se reprend avant minuit, le jour même. Si la course ne reprend pas ou n'est pas achevée dans le temps imparti, tous les paris sur l'événement seront considérés nuls.

Marchés sur le motocyclisme

Vainqueur (Course) : Vous prédisez que le pilote sélectionné sera le vainqueur de la course.

Podium (Course) : Vous prédisez que le pilote sélectionné terminera sur le podium (première, seconde ou troisième place).

Face à Face (Course) : Vous devez prédire lequel des deux pilotes spécifiés dans le pari terminera à la meilleure position dans la course. Si les deux pilotes doivent se retirer de la course ou sont disqualifiés dans le même tour, ce pari sera considéré nul.

Vainqueur (Pole) : Vous prédisez que le pilote sélectionné terminera dans la meilleure position lors des qualifications.

Podium (Pole) : Vous prédisez que le pilote sélectionné terminera les qualifications à la première, seconde ou troisième place.

Face à Face (Pole) : Vous devez prédire lequel des deux pilotes spécifiés dans le pari terminera à la meilleure position pendant les qualifications.

Vainqueur par Groupe (Course, Pole) : Vous devez prédire quel pilote sélectionné terminera dans la meilleure position parmi le groupe sélectionné. Dans le cas où l'un des pilotes du groupe ne participerait pas à la compétition sélectionnée, le pari sera considéré nul.

CYCLISME

Le résultat d'un pari sur une compétition de cyclisme est basé sur les premières publications officielles des résultats. Si une course est interrompue ou autrement affectée par des conditions climatiques, les paris seront résolus selon les décisions prises par les organisateurs de la compétition. Si une course est officiellement annulée, tous les paris seront considérés nuls. Lorsque une course est repoussée ou suspendue, tous les paris restent valides jusqu'à ce que la course soit complétée ou annulée. Le vainqueur de la course sera celui qui terminera sur la première marche du podium. Toute disqualification ultérieure ne sera pas prise en compte dans la résolution des paris.

Marchés sur le cyclisme

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur de la course ou de la compétition. Le pari est perdu si le cycliste sélectionné ne participe pas, abandonne ou est disqualifié avant la cérémonie protocolaire.

Vainqueur par Groupe : Vous devez prédire quel cycliste nommé dans le pari terminera dans la meilleure position parmi le groupe mentionné. Si un ou plusieurs cyclistes du groupe se retirent avant le début de la course, tous les paris seront annulés.

Podium : Vous devez prédire que le cycliste sélectionné atteindra le podium (première, seconde ou troisième place). Le pari est perdu si le cycliste sélectionné ne participe pas, abandonne ou est disqualifié avant la cérémonie protocolaire.

Top 6 : Vous devez prédire que le cycliste sélectionné terminera la course dans les six premières places. Le pari est perdu si le cycliste sélectionné ne participe pas, abandonne ou est disqualifié avant la cérémonie protocolaire.

Top 10 : Vous devez prédire que le cycliste sélectionné terminera la course dans les dix premières places. Le pari est perdu si le cycliste sélectionné ne participe pas, abandonne ou est disqualifié avant la cérémonie protocolaire.

Face à Face (H2H) : Vous devez prédire lequel des deux cyclistes spécifiés dans le pari terminera à la meilleure position sur l'événement global. Lorsque dans une étape, un des deux cyclistes est disqualifié à un stade avancé de la compétition que son adversaire n'atteint pas, le participant disqualifié sera considéré vainqueur.

Si un des deux coureurs abandonne ou est disqualifié pendant une des étapes de la course, ou n'atteint pas la prochaine étape, le coureur restant sera considéré vainqueur.

Si les deux compétiteurs n'atteignent pas la prochaine étape, le pari sera annulé.

Marchés face à face sur une étape : Si l'un des participants mentionnés ne participe pas, le marché est considéré comme nul.

Vainqueur d'étape : Le vainqueur de l'étape sera celui qui accédera à la première marche du podium. Toute disqualification ultérieure ne sera pas prise en compte lors de la résolution des paris. Le pari est perdu si le cycliste sélectionné ne participe pas, abandonne ou est disqualifié avant la cérémonie protocolaire.

Non participants : Si un coureur ne participe pas, abandonne la compétition ou se trouve disqualifié alors que la course a déjà commencé. Les paris sur ce coureur seront considérés perdants.

Paris Matchmaking - par étape et classement général : Au moins un des coureurs ou équipes doit terminer l'étape de la course pour que le pari matchmaking soit valide. Si les deux ne terminent pas l'étape ou la course, tous les paris seront annulés.

CURLING

Les paris sont considérés comme décidés si un match est officiellement complété ou concédé par l'équipe qui subit la défaite. Les prolongations sont comptabilisées pour la décision.

Dans le cas d'un match reporté ou abandonné, tous les paris non complétés seront considérés comme nuls si une autre décision n'intervient pas dans les 48 heures.

Marchés principaux

Vainqueur (manche supplémentaire incluse) : vous devez prédire le gagnant du match sans tenir compte de la marge des points.

Total des points (manche supplémentaire incluse) : vous devez prédire si le total des points de chaque équipe combinée sera supérieur ou inférieur au nombre sélectionné.

Handicap (manche supplémentaire incluse) : vous devez prédire le gagnant du match en additionnant ou en soustrayant le spread indiqué au résultat du match.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : vous devez prédire le gagnant d'un tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

SPORTS D'HIVER

Les sports d'hiver comprennent le ski de fond, ski alpin, saut à ski, biathlon, bobsleigh, ski freestyle, patinage artistique, snowboard, skeleton, patinage de vitesse, short track, curling, luge,

combiné nordique, etc. Les places sur le podium seront comptées comme résultats officiels, sans tenir compte des disqualifications ultérieures. S'il n'y a pas de cérémonie de podium, les résultats seront déterminés selon les résultats officiels déclarés à la fin de la compétition par l'organisateur officiel.

Événements repoussés ou annulés : Si pour une quelconque raison, un événement (autre que les Jeux olympiques ou les championnats du monde) est repoussé ou annulé, tous les paris sur cet événement seront annulés. A moins que la compétition reprenne dans les 48 heures suivant l'heure de début prévue initialement, ou qu'un résultat officiel soit déclaré par un organisme légitime dans les 48 heures. Si pour une quelconque raison, une compétition Olympique ou d'un championnat du monde est repoussée ou annulée, tous les paris de cet événement seront annulés, à moins que l'événement ne reprenne avant la cérémonie de clôture des jeux ou championnats.

Marchés sur les sports d'hiver

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur de la compétition.

Podium : Vous prédisez que le compétiteur sélectionné atteindra le podium (premier, second ou troisième).

Face à Face : Si l'un des deux participants manque le départ, les paris seront annulés. Si aucun des participants ne finit la course, les paris seront annulés. Si l'un des participants finit la course et que l'autre, non, le participant qui finit la course sera le vainqueur.

Si l'un des compétiteurs ne finit pas la course et que l'autre ne se qualifie pas après préliminaires, le compétiteur avec le plus haut classement aux préliminaires sera le vainqueur.

Si aucun des participants ne se qualifie après les préliminaires, le mieux placé dans les préliminaires sera le vainqueur.

Si un des participants ne finit pas la course après avoir passé les préliminaires et que l'autre ne passe pas les préliminaires, celui qui a passé les préliminaires sera le vainqueur.

Vainqueur par Groupe : Vous devez prédire lequel des compétiteurs mentionnés dans le pari obtiendra la meilleure place au classement de l'événement. Si aucun des compétiteurs ne termine la compétition, le vainqueur sera celui qui aura obtenu le meilleur temps lors de la phase précédente. Dans le cas où la compétition comporte deux tours, si tous les compétiteurs abandonnent au premier tour, le pari sera déclaré nul.

BOXE/MMA

Le son de la cloche est le signal du départ du premier round en ce qui concerne les paris. Lorsqu'un combattant ne peut répondre à l'appel de la cloche du round suivant, alors l'autre combattant sera considéré vainqueur du round précédent.

Pour la boxe, un round est considéré disputé entièrement à partir de 1:30 de combat.

Pour le MMA, un round est considéré disputé entièrement à partir de 2:30 de combat.

Lorsqu'un combat est déclaré "No contest" (sans décision) tous les paris seront annulés, à l'exception de ceux qui ont déjà été résolus au cours de l'événement.

Égalité ou Égalité Technique : L'Égalité est une égalité de points. L'égalité technique, c'est si l'arbitre arrête le match avant le commencement du 5ème round pour une quelconque autre raison qu'un k.o, k.o. technique ou une disqualification.

K.O. : Un K.O, c'est lorsqu'un combattant ne se relève pas après le compte de 10. Le K.O. technique, c'est quand la règle des 3 k.o. s'applique ou à la décision de l'arbitre. Tout abandon depuis le coin est considéré comme un k.o. technique à moins que le résultat du combat soit décidé par les points attribués par les juges ou que le combat soit déclaré "No contest".

Décision Technique : Elle est déterminée par les marqueurs de points des arbitres à tout autre moment que la fin du combat.

Coups significatifs (Significant Strikes) : Ce sont tous les coups à distance ou coups en clinch/au sol qui sont considérés par les juges officiels comme des "Coups Puissants" (Powerful Strikes). Un coup significatif compte à la fois comme un coup et comme un coup significatif, et il vaut un total de 0,4 point.

Knockdown : Est attribué à un combattant qui met son adversaire au sol parce que celui-ci perd son équilibre pendant ce que les juges officiels considèrent comme une durée de temps appréciable.

Dans le MMA et l'UFC, les **coups réguliers (regular strikes)** désignent toute technique de frappe légale, y compris les coups de poing, de pied, de coude et de genou, qu'un combattant utilise pour attaquer son adversaire. Ces coups sont comptabilisés dans les statistiques globales de frappe d'un combattant. Par contre, les coups significatifs sont une sous-catégorie des coups réguliers et sont définis comme des coups ayant un impact clair sur l'adversaire, soit en atterrissant avec une force considérable, soit en affectant visiblement l'adversaire. Les coups significatifs sont utilisés pour mesurer l'efficacité des frappes d'un combattant au cours d'un match et jouent souvent un rôle clé dans l'évaluation du résultat d'un combat. En résumé, tandis que les coups réguliers englobent toutes les techniques de frappe légales, les coups significatifs se réfèrent spécifiquement à ceux qui ont un impact notable sur l'adversaire.

Marchés sur le boxe / MMA

Vainqueur : C'est le pari d'un combattant contre un autre dans lequel le vainqueur doit être choisi.

1X2 : Vous devez prédire le résultat du match complet. Il y a 3 résultats possibles : 1 (le participant 1 gagne), X (égalité), 2 (le participant 2 gagne).

Total rounds : Pari dans lequel le nombre de rounds atteints dans le combat doit être spécifié.

Méthode de victoire : Vous devez prédire qui va gagner et de quelle manière (K.O, décision) ou match nul.

Le combat ira-t-il jusqu'au bout (oui/non) : Vous devez prédire si le combat ira "jusqu'au bout" (les combattants disputeront tous les rounds jusqu'à la fin, sans k.o/décision).

Vainqueur et Round Exact : Vous devez prédire qui sera le vainqueur et en combien de rounds exactement (ou décision), ou match nul.

Vainqueur et plage de rounds : Vous devez prédire le vainqueur et dans quelle plage de rounds (ou décision), ou match nul.

Paris groupés sur round : les paris sur les rounds ou les groupes de rounds concernent un combattant qui gagne par KO (Knockout), TKO (Technical Knockout) ou la disqualification durant un round ou un groupe de rounds. Dans le cas d'une décision technique avant la fin du combat, tous les paris seront décidés comme une victoire. Un nul est un nul. Un nul technique est pour le cas où un arbitre stoppe le combat avant le début du 5^e round, pour n'importe quelle raison, à part un KO, un TKO ou une disqualification. Dans le cas d'un combat déclaré en tant que No Contest, tous les paris seront considérés comme nuls et les mises remboursées.

Dans le cas d'un combattant qui se retire sur son tabouret entre les rounds 9 et 10, cela compte comme le round 9 pour les besoins de la décision, comme le dernier round complété.

Paris groupés sur round et gagnant (combattant X) : vous devez prédire le gagnant du match et dans quel round la victoire aura lieu. Les besoins des paris groupés ou des groupes de rounds concernent les cas où d'un KO, un TKO ou une disqualification. Dans le cas d'un combat déclaré en tant que No Contest, tous les paris seront considérés comme nuls et les mises remboursées.

Dans le cas d'un combattant qui se retire sur son tabouret entre les rounds 9 et 10, cela compte comme le round 9 pour les besoins de la décision, comme le dernier round complété.

Combattant X qui effectue un knockdown : vous devez prédire si un combattant X va accomplir un KO durant le combat. Pour décider, un knockdown est défini comme un combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

Les deux combattants effectuent un knockdown : vous devez prédire si les deux combattants vont accomplir un KO durant le combat. Pour décider, un knockdown est défini comme un

combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

Au moins un combattant accompli un knockdown : vous devez prédire si au moins un des deux combattants va accomplir un KO durant le combat. Pour décider, un knockdown est défini comme un combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

Knockdown durant un round donné (combattant X) : vous devez prédire si un combattant va accomplir un KO durant un round donné du combat. Pour décider, un knockdown est défini comme un combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

Knockdown durant un round donné (un combattant ou l'autre) : vous devez prédire si un combattant ou l'autre va accomplir un KO durant un round donné du combat. Pour décider, un knockdown est défini comme un combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

Nombre total de knockdowns (over/under) : vous devez prédire si le nombre de knockdowns accomplis durant le combat sera supérieur ou inférieur à la fourchette prédéterminée. Pour décider, un knockdown est défini comme un combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

Nombre total de knockdowns par un combattant X : vous devez prédire si le nombre de knockdowns accomplis par un combattant X durant le combat sera supérieur ou inférieur à la fourchette prédéterminée. Pour décider, un knockdown est défini comme un combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

Subir un knockdown et gagner (combattant X, Oui/Non) : vous devez prédire si un joueur va subir un knockdown durant le combat et s'il va gagner ou non le match. Pour décider, un knockdown est défini comme un combattant qui subit un décompte obligatoire de 8 (tout ce qui n'entre pas dans cette définition déterminée par l'arbitre ne compte pas).

VOLLEYBALL

Un match de volleyball n'a pas de durée spécifique, le match dépend des sets gagnés par chaque équipe avec un maximum de 5 sets pour terminer le match.

Si un match n'est pas complété, les paris seront annulés et les mises seront remboursées, sauf si les paris ont pu être résolus.

Marchés principaux

Vainqueur : Prédisez si le vainqueur du match sera l'équipe à domicile (1) ou à l'extérieur (2).

Handicap de Points : Vous devez prédire le vainqueur du match complet (en points marqués.) Ajoutant ou soustrayant l'écart indiqué au résultat du match (en points marqués).

Total de points : Consiste à prédire si le nombre total de points marqués par les deux équipes sera supérieur ou inférieur au nombre donné dans le pari choisi.

Sets Exacts : Consiste à prédire si le nombre de sets joués dans le match sera supérieur ou inférieur au nombre donné dans le pari choisi.

Y aura-t-il un 4ème set ? : (Oui - Non) Prédire si un 4ème set devra être joué.

Y aura-t-il un 5ème set ? : (Oui - Non) Prédire si un 5ème set devra être joué.

Score correct : Vous devez prédire le score correct du match en terme de sets gagnés par chaque équipe.

L'équipe à domicile gagne un set : Vous devez prédire si l'équipe à domicile gagnera au moins un set.

L'équipe à l'extérieur gagne un set : Vous devez prédire si l'équipe à l'extérieur gagnera au moins un set.

L'équipe à domicile gagne un set exactement : Vous devez prédire si l'équipe à domicile gagnera exactement un set.

L'équipe à l'extérieur gagne un set exactement : Vous devez prédire si l'équipe à l'extérieur gagnera exactement un set.

L'équipe à domicile gagne deux sets exactement : Vous devez prédire si l'équipe à domicile gagnera exactement deux sets.

L'équipe à l'extérieur gagne deux sets exactement : Vous devez prédire si l'équipe à l'extérieur gagnera exactement deux sets.

Combien de Sets seront gagnés par plus de 25 points ? : Prédisez le nombre de sets dont le vainqueur atteindra plus de 25 points.

X ème Set - N ème Point : Vous devez parier sur l'équipe qui gagnera le N ème point du X ème set.

Marchés sur les Sets

Vainqueur - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Prédisez si le vainqueur du set mentionné sera l'équipe à domicile (1) ou à l'extérieur (2).

Total de Points - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Prédisez si le total de points accumulés des deux équipes dans un set donné sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.

Handicap de points - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Vous devez prédire le vainqueur du set mentionné (en points marqués.) Ajoutant ou soustrayant l'écart indiqué au résultat (en points marqués).

Pair/Impair - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Prédisez si le total de points accumulés des deux équipes dans le match ou set en question sera un chiffre pair ou impair.

Premier à atteindre "X" points - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Vous devez parier sur l'équipe qui atteindra en premier dans le set donné les "X" points indiqués dans le pari.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur du tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Top4, Top6, Top8, Top10 : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée terminera dans le top donné à la fin de la compétition.

BEACH VOLLEY

Un match de volleyball n'a pas de durée spécifique, le match dépend des sets gagnés par chaque équipe. Si un joueur est remplacé par un autre avant le début du match, tous les paris seront annulés. Si le match débute mais n'est pas joué intégralement, tous les paris basés sur le résultat final seront annulés, à l'exception des paris dont le résultat a déjà été déterminé.

Marchés principaux

Vainqueur : Prédisez si le vainqueur du match sera l'équipe à domicile (1) ou à l'extérieur (2).

Sets Exacts : Consiste à prédire si le nombre de sets joués dans le match sera supérieur ou inférieur au nombre donné dans le pari choisi.

Score correct : Vous devez prédire le score correct du match en terme de set gagné par chaque équipe.

Handicap de Points : Vous devez prédire le vainqueur du match complet (en points marqués.) Ajoutant ou soustrayant l'écart indiqué au résultat du match (en points marqués).

Total de points : Consiste à prédire si le nombre total de points marqués par les deux équipes sera supérieur ou inférieur au nombre donné dans le pari choisi.

Combien de Sets seront gagnés par plus de 25 points ? : Prédisez le nombre de sets dont le vainqueur atteindra plus de 25 points.

Paris sur les Sets

Vainqueur - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Prédisez si le vainqueur du set mentionné sera l'équipe à domicile (1) ou à l'extérieur (2).

Total de Points - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Prédisez si le total de points accumulés des deux équipes dans un set donné sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.
Handicap de points - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Vous devez prédire le vainqueur du set mentionné (en points marqués.) en ajoutant ou soustrayant l'écart indiqué au résultat réel (en points marqués).

Pair/Impair - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Prédisez si le total de points accumulés des deux équipes dans le match ou set en question sera un chiffre pair ou impair.

Premier à atteindre "X" points - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Vous devez parier sur l'équipe qui atteindra en premier dans le set donné les "X" points.

X points - 1er/2ème/3ème/4ème/5ème set : Vous devez parier sur l'équipe qui atteindra en premier dans le set donné les "X" points.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur du tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

FLECHETTES

Une partie de fléchettes est considérée comme commencée lorsque la première fléchette de la première manche du premier set a été lancée. Si le nombre de sets prévus n'est pas intégralement joué, les paris sur le score correct seront annulés. Le plus haut score possible avec trois fléchettes est de 180, obtenu lorsque les trois fléchettes atterrissent dans le triple 20 (le terme se retrouve dans de nombreux paris).

Marchés principaux

Vainqueur : Vous devez prédire le résultat final du match.

Set Handicap : Vous devez prédire le résultat en termes de sets gagnés par chaque joueur, en ajoutant ou soustrayant au résultat final l'écart spécifié dans le pari.

Total de 180 : Vous devez prédire si le nombre total de 180 effectués dans le match par les deux joueurs sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Le plus de 180 : Vous devez prédire quel joueur atteindra le plus de 180 dans le match (ou s'il y aura égalité).

180 Handicap: Vous devez prédire le résultat en termes de 180 effectués par chaque joueur, en ajoutant ou soustrayant au résultat final l'écart spécifié par le pari.

Joueur X total de 180 : Vous devez prédire si le nombre total de 180 effectués dans le match par le joueur sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Set Handicap (1X2) : Vous devez prédire le résultat en termes de sets gagnés, en ajoutant ou soustrayant au résultat final l'écart spécifié dans le pari.

Score correct (en sets) : Vous devez prédire le score correct en termes de sets gagnés sur le match complet.

Joueur marquant 180 : Vous devez prédire quel joueur atteindra le 180 sélectionné dans le match (ou s'il n'y en aura pas).

Fast markets (Marchés rapides)

Vainqueur Xème set - Nème manche : Vous devez prédire quel joueur gagnera la Nème manche du Xème set.

Xème set - score correct (en manches gagnées) : Prédisez le score correct en manches gagnées sur le set mentionné.

Xème set - handicap manches : Vous devez prédire le vainqueur du set mentionné (en manches gagnées) en ajoutant ou soustrayant l'écart spécifié au résultat du match (en manches gagnées).

Xème set - total de manches : Prédisez si le total de manches jouées dans le set donné sera supérieur ou inférieur au nombre donné dans le pari.

Xème set - pair/impair en manches : Prédisez si le total de manches jouées dans le set donné sera un chiffre pair ou impair.

Xème set manche X - total de fléchettes : Vous devez prédire si le total de fléchettes lancées par un joueur pour gagner une manche spécifique sera supérieur ou inférieur à l'écart indiqué.

Xème set manche X - Joueur avec le plus haut score à la Xème visite : Vous devez prédire quel joueur marquera le plus de points sur une visite spécifique.

Xème set manche X - plage de points sur la Xème visite : Vous devez prédire quelle sera la plage de points d'un joueur sur une visite spécifique.

Xème set manche X - score de sortie x:y+ : Vous devez prédire si le score de sortie d'une manche spécifique sera supérieur ou inférieur à 40.5

Xème set manche X - Couleur de sortie : Vous devez prédire si la couleur de sortie d'une manche spécifique sera rouge ou verte.

Xème set - Plus de 180 : Vous devez prédire quel joueur atteindra le plus de 180 dans le set mentionné (ou s'il y aura une égalité).

Xème set - total de 180 : Vous devez prédire si le nombre total de 180 effectués par les deux joueurs dans le set mentionné, sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Xème set - Total de 180 équipe à domicile : Vous devez prédire si le nombre total de 180 effectués par le joueur 1 dans le set mentionné, sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Xème set - Total de 180 équipe à l'extérieur : Vous devez prédire si le nombre total de 180 effectués par le joueur 2 dans le set mentionné, sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Xème set manche X - 180 marqué par n'importe quel joueur : Vous devez prédire si un joueur ou non effectuera un 180 dans le set et la manche mentionnée.

Xème set manche X - 180 marqué par l'équipe à domicile : Vous devez prédire si le joueur 1 effectuera un 180 dans le set et la manche mentionnée (ou pas).

Xème set manche X - 180 marqué par l'équipe à l'extérieur : Vous devez prédire si le joueur 2 effectuera un 180 dans le set et la manche mentionnée (ou pas).

Paris à long terme

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur du tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Top 2 : Vous devez prédire les finalistes du tournoi donné selon le classement officiel de la compétition.

Qui ira le plus loin : Prédisez lequel des joueurs mentionnés atteindra le stade le plus avancé.

Round d'élimination : Prédisez à quel round le joueur sélectionné sera éliminé.

Nationalité du vainqueur : Vous devez prédire la nationalité du vainqueur.

Moitié du vainqueur : Vous devez prédire si le vainqueur du tournoi viendra de la moitié du haut ou de celle du bas.

Quart du vainqueur : Vous devez prédire si le vainqueur du tournoi viendra du 1er/2ème/3ème/4ème quart.

Première victoire ? : Vous devez prédire si le vainqueur sera un joueur qui obtiendra sa première victoire ou pas.

Vainqueur du Xème quart : Vous devez prédire le vainqueur du quart mentionné (1er/2ème/3ème/4ème).

FUTSAL

La durée réglementaire d'un match de Futsal est de 40 minutes. Le score final des matchs correspond au score à la fin du temps réglementaire, sauf indication contraire. Le temps réglementaire doit être écoulé pour que les paris soient valides, sauf indication contraire.

Les paris seront réglés sur le temps réglementaire, inclusif le temps additionnel ajouté par l'arbitre pour compenser les arrêts de jeu lors des blessures et des remplacements. Cependant, au futsal, les prolongations, le but en or et l'attribution de la victoire aux tirs au but ne sont pas pris en compte aux fins de règlement des paris.

Marchés principaux

Vainqueur - 1X2 : pour ce pari, trois résultats sont possibles : victoire de l'équipe à domicile (1), match-nul (X) ou victoire de l'équipe extérieure (2).

Double chance (1X-12-X2) : pari avec lequel le joueur peut maximiser ses chances de gagner en pariant sur deux résultats : 1X (victoire de l'équipe hôte ou match nul), 12 (victoire de l'équipe hôte ou de l'équipe extérieure) et X2 (match nul ou victoire de l'équipe extérieure).

***Si un match est joué sur terrain neutre, l'équipe nommée en premier est considérée comme étant l'équipe à domicile.**

Prochain but : il s'agit de parier sur l'équipe qui marquera le prochain but. Vous pouvez également parier sur "aucun but".

Les deux équipes marquent : Deux résultats possibles : vous devez prédire si les deux équipes marqueront ou non au moins un but dans le match.

Buts à domicile/à l'extérieur et Total des buts - Pair/impair : Vous pariez sur le fait que le nombre total de buts marqués dans le match sera pair ou impair. Si le match se termine sur un score de 0 à 0, on considérera que c'est un nombre pair. Si le match termine sur un score nul ou de parité, alors tous les paris sur le match seront nuls.

Total de buts (hôte/extérieur) : vous pariez sur le nombre total de buts marqués par les deux équipes ou par chaque équipe individuellement. Par exemple, si vous pariez sur "Plus", cela indique que vous pariez sur le fait que davantage de buts que le nombre indiqué dans votre sélection seront marqués. A l'inverse, si vous pariez sur "Moins", vous pariez sur le fait que moins de buts que le nombre indiqué dans votre sélection seront marqués.

Qui gagnera le reste du match ? (paris en direct) : ce pari est disponible en direct uniquement : vous pariez sur l'équipe qui gagnera le reste du match. À partir du moment où le pari est enregistré, on part du principe que le score est de 0-0 sans tenir du score réel du match. Draw no bet : dans ce pari, pour considérer un pari comme gagnant, il faut qu'il y ait une équipe gagnante. Ainsi, s'il y a match nul, la mise du pari sera remboursée. Par exemple, si le score final est un match nul, le pari sera considéré comme nul.

Handicap : pari dans lequel le gagnant du match est désigné avec une marge de but précisée lors de la prise du pari. Le score correct est ajouté ou soustrait aux buts déterminés dans le handicap et c'est suite à cette opération que le résultat est déterminé : l'équipe hôte gagne, match nul ou l'équipe à l'extérieur gagne.

Score correct : Pari sur le résultat exact du match, c'est-à-dire sur le score correct à la fin des 40 minutes.

Marge de victoire : Dans ce genre de paris, vous pariez sur l'équipe gagnante et sur la différence du nombre de buts avec le perdant.

Fourchette de nombre de buts de l'équipe hôte : Pari sur le nombre de buts marqués au total par l'équipe hôte, dans une fourchette sélectionnée.

Fourchette de nombre de buts de l'équipe extérieure : Pari sur le nombre de buts marqués au total par l'équipe extérieure, dans une fourchette sélectionnée.

Marchés sur la 1ère mi-temps

1ère mi-temps - 1x2 : Vous devez prédire le résultat à l'issue de la première mi-temps. Il y a 3 résultats possibles: 1 (victoire de l'équipe hôte), X (match nul), 2 (victoire de l'équipe extérieure).

1ère mi-temps - quelle équipe gagne le reste du match : Indépendamment du score réel de la première mi-temps, on considère que le score est 0-0 au moment où le pari est pris.

1ère mi-temps - prochain but : Vous devez désigner quelle équipe marquera le prochain but en première mi-temps. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe hôte marque), aucun but, 2 (l'équipe extérieure marque).

1ère mi-temps - handicap : Vous pariez sur le résultat final de la première mi-temps en prenant en compte le handicap indiqué entre parenthèses.

1ère mi-temps - total des buts: Vous devez prédire si le nombre total de buts marqués en première mi-temps sera inférieur ou supérieur au nombre indiqué.

Autres marchés

Prolongations - 1x2 : Vous devez prédire le résultat à l'issue des prolongations. Il y a 3 résultats possibles : 1 (victoire de l'équipe hôte), X (match nul), 2 (victoire de l'équipe extérieure).

Prolongations - quelle équipe gagne le reste du match : Indépendamment du score réel des prolongations, on considère que le score du match est 0-0 au moment où le pari est pris.

Prolongations - prochain but : Vous devez prédire quelle équipe marquera le prochain but en première mi-temps. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe hôte marque), aucune, 2 (l'équipe extérieure marque).

Prolongations - total des buts : Vous devez prédire si le nombre total de buts marqués lors des prolongations sera inférieur ou supérieur au nombre indiqué.

Séance de tirs aux buts - Vainqueur : Vous pariez sur le gagnant de la séance des tirs aux buts.

Séance de tirs aux buts - Xème but : Vous devez prédire quelle équipe marquera le Xème but lors de la séance de tirs aux buts.

SNOOKER

Si une partie est entamée mais ne se termine pas pour quelque raison que ce soit, tous les paris pris sur le résultat final sont nuls. Pour les paris, seules les boules qui sont entrées “légalement” seront comptées. Par exemple, en cas de faute, les boules entrées ne seront pas comptées. Les paris seront réglés en conséquence.

Marchés sur le snooker :

En cas de re-rack (une relance) de la manche, les règles suivantes s’appliqueront :

Gagnant de la manche : tous les paris sont valables et seront payés en fonction du gagnant officiel de la manche.

Pari prédéterminé : tous les paris dont le résultat a été déterminé avant le re-rack sont valables. Tout événement survenant après le re-rack n'a pas d'incidence sur les paris.

Pari non-prédéterminé : tous les paris dont le résultat n’a pas été déterminé avant le re-rack ne seront payés que selon les événements survenant après le re-rack. Tout événement précédant le re-rack n’a pas d’incidence sur les paris. Tous les paris concernant le résultat final de la manche (par exemple les paris sur le total ou des paris pair/impair) seront payés selon le résultat officiel de la manche.

Pari sur la manche (Résultat exact) : Le pari concerne le résultat final exact de toutes les manches jouées.

Vainqueur de la manche : Ce pari concerne le gagnant d’une manche en particulier. La manche en question doit être terminée pour que les paris soient valides.

Total : Vous prédisez le nombre total de points qui seront gagnés au cours de la partie.

Le premier à atteindre 3 manches : Vous pariez sur le joueur qui sera le premier à atteindre trois manches. Certains joueurs doivent obligatoirement avoir atteint 3 manches pour que les paris soient valides.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le gagnant d'un tournoi en particulier selon le classement officiel de la compétition.

GOLF

La règle de l'ex-aequo, ou "Dead Heat" en anglais, s'applique aux paris où il n'y a pas de sélection explicitement proposée en cas d'égalité, dans les paris sur "3-balls" ou "2-balls". On parle de "Dead Heat" ou d'ex-aequo lorsqu'il y a deux joueurs gagnants ou plus. La règle du Dead Heat stipule que la mise doit être divisée par le nombre de concurrents impliqués dans l'égalité et que le pari soit payé selon la cote normale. Avec la règle du Dead Heat, les gains potentiels sont recalculés sur la base du nombre d'adversaires ayant obtenu le même résultat.

On considère qu'un joueur a joué à partir du moment où il a frappé la balle. Dans le cas où un joueur se retire après avoir frappé la balle, alors les mises seront perdues, que ce soit pour les paris sur le résultat final, sur les groupes, le match ou le 18-trous.

Lorsque le nombre de trous d'un tournoi est réduit pour quelque raison que ce soit (conditions météo défavorables par exemple), les paris sur le résultat final enregistrés avant la dernière manche complète seront réglés selon le joueur remportant le trophée, si au moins 36 trous ont été joués lors du tournoi. Si moins de 36 trous ont été joués ou si les paris sur le résultat final ont été enregistrés après la fin de la dernière manche complète, alors les paris sont nuls.

Paris sur le **résultat final d'un tournoi (Outrights/Antepost)** : tout pari sur un joueur prenant part à un tournoi de qualification mais ne parvenant pas à se qualifier sera considéré comme perdant.

Les tournois Skins seront soumis à la règle du "Dead Heat" dans le cas où des joueurs gagneraient la même récompense à la fin de la compétition. Si des trous supplémentaires sont joués pour les départager alors ils seront pris en compte lors du règlement des paris.

Marchés sur le golf

Vainqueur de la compétition : Vous devez prédire le gagnant du tournoi.

Gagnant du groupe : Vous devez prédire quel joueur parmi ceux nommés dans le pari arrivera le plus haut dans le classement du tournoi.

Podium : Vous devez prédire si le joueur que vous avez sélectionné figurera dans le top 3 du tournoi, en considérant de possibles égalités.

Top 6 : Vous devez prédire si le joueur que vous avez sélectionné figurera dans le top 6 du tournoi, en considérant de possibles égalités.

Top 10 : Vous devez prédire si le joueur que vous avez sélectionné figurera dans le top 10 du tournoi, en considérant de possibles égalités.

Top 20 : Vous devez prédire si le joueur que vous avez sélectionné figurera dans le top 20 du tournoi, en considérant de possibles égalités.

Gagnant par nationalité : Vous devez prédire quel joueur parmi tous ceux d'une même nationalité nommés dans le pari obtiendra le meilleur classement du tournoi.

Gagnant par continent : Vous devez prédire quel joueur parmi tous ceux d'un même continent nommés dans le pari obtiendra le meilleur classement du tournoi.

Marge de victoire : pari basé sur le nombre de coups entre le gagnant et le ou les joueurs arrivés deuxièmes (comprend un prix si le tournoi se termine sur un trou de départage). Dans le cas où des conditions défavorables affectent le tournoi, alors les paris sont valides tant qu'un minimum de 36 tours a été joué.

Y aura-t-il un trou de départage ? Vous pariez sur le fait qu'il y aura, ou non, un trou supplémentaire de départage lors d'un tour en particulier.

Y aura-t-il un "Hole in one" ? Ce pari concerne un hole in one (lorsqu'un joueur met sa balle dans le trou du premier coup) réalisé lors d'une manche en particulier du tournoi. Dans le cas où des conditions défavorables affectent le tournoi, alors les paris sont valides tant qu'un minimum de 36 tours a été joué. Si un hole in one est réalisé mais que le minimum de 36 trous n'a pas été respecté, alors l'option OUI cochée pour le "hole in one" sera considérée comme gagnante.

Meilleur joueur gaucher : Vous pariez sur le joueur gaucher parmi ceux inclus dans le pari qui obtiendra le meilleur classement du tournoi.

Meilleur gagnant d'une édition précédente : Vous pariez sur un des anciens gagnants du titre en question nommés dans le pari qui, selon vous, obtiendra le meilleur classement du tournoi.

Joueurs qui passeront le cut : Passera/ratera le cut - Il doit y avoir un cut dans le tournoi pour que les paris soient valides. Dans le cas d'un système de cut multiples dans le tournoi, les paris sont réglés selon si le joueur joue ou ne joue pas la manche suivant le premier cut officiel.

Leader après la première manche : Vous pariez sur le joueur parmi ceux nommés dans le pari qui obtiendra le meilleur classement à l'issue de la première manche.

Top 5, 10 ou 20 de la première manche : Vous devez prédire si les joueurs nommés dans le pari figureront dans le top 5, 10 ou 20 de la première manche.

Pari sur le résultat final avec l'option **"Chaque autre" / "Le champ"**: Les paris sur des joueurs qui ne participent pas sont déclarés nuls, à l'exception de ceux sur l'option "Chaque autre" / "Le champ" (parfois affiché aussi comme "The field". La cote de cette sélection inclut tous les joueurs qui ne sont pas mentionnés dans ce pari. Les paris ne sont acceptés que s'ils sont gagnants. Les règles des paris sur les résultats finaux (Outrights) mentionnées ci-dessus s'appliquent.

Pari sans joueur(s) spécifique(s) : La règle du "Dead Heat" s'applique aux paris gagnants sauf si le(s) joueur(s) exclu(s) ne gagne(nt) pas le tournoi. La règle de l'ex-aequo s'applique aussi aux paris placés.

Pari sur le groupe : Le gagnant sera le joueur qui aura atteint la meilleure place à la fin du tournoi. Tout joueur qui rate le cut est considéré comme perdant. Si tous les joueurs ratent le cut alors le score le plus bas après le cut déterminera le règlement des paris. De plus, la règle "non partant - pas de déductions de pari"; conformément à la règle 4c de Tattersalls s'appliquera. La règle de l'ex-aequo s'applique sauf si le gagnant est désigné par un trou de départage.

Si des conditions météo défavorables affectent un tournoi, les paris seront réglés si un gagnant du tournoi est désigné et si au moins 36 trous ont été joués. Le gagnant sera le joueur en tête à la fin de la dernière manche complète.

Classement final d'un joueur nommé : Pour le classement final, les égalités sont prises en compte. Par exemple, si 5 joueurs sont 8ème ex-aequo, on considérera que tous ces joueurs ont terminé à la 8ème place.

Pari sur les matchs de 54, 72 et 90 trous : Si des conditions météo défavorables affectent un tournoi, les paris seront réglés si un gagnant du tournoi est désigné et si au moins 36 trous ont été joués. Le gagnant sera le joueur en tête à la fin de la dernière manche complète.

Si un joueur rate le cut alors l'autre joueur est déclaré vainqueur. Si les 2 joueurs ratent le cut, alors le score le plus bas après le cut déterminera le règlement des paris.

Si un joueur est disqualifié ou qu'il se retire après avoir entamé la partie, que ce soit après le déroulement de deux manches ou après que les deux joueurs ont passé le cut, alors l'autre joueur est déclaré vainqueur.

Si un joueur est disqualifié lors de la 3ème ou 4ème manche, mais que l'autre joueur nommé dans le pari a déjà raté le cut, alors le joueur disqualifié est déclaré vainqueur.

Une cote sera offerte pour l'égalité, et dans le cas où il y aurait égalité, les paris faits sur chaque joueur seraient perdus.

Duels du tournoi : Suit les mêmes règles citées plus haut mais le pari est nul en cas d'égalité.

Groupe de 6 frappeurs : La règle de l'ex-aequo s'applique. La règle 4 s'applique si un joueur est non partant. Les joueurs qui entament une manche mais qui ne la termine pas sont considérés comme perdants.

Groupe de 5 frappeurs : La même chose mais avec un groupe de 5 golfeurs.

Pari sur 18 trous : Le vainqueur est le joueur avec le score le plus bas après 18 trous. Les joueurs sont mis en binôme, ils peuvent ou non jouer ensemble.

Pari sur 18 trous - 2 ou 3-balles : Les paris sont valables à partir du moment où les joueurs ont frappé au premier trou. Si une manche est annulée alors les paris sur cette dernière sont nuls.

Paris sur 2 ou 3-balles sont valables indépendamment des changements dans les binômes/groupes. Pour les tournois utilisant la formule stableford pour le décompte des points, le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. Les paris non-runner, 2 et 3-balles sont nuls. Dans les paris sur 2-balles, lorsqu'il n'y a pas de cote offerte sur l'égalité, les paris sont nuls en cas d'égalité. S'il y a une cote offerte sur l'égalité, alors le pari sera réglé en conséquence. Dans les paris sur 3-balles, la règle de l'ex-aequo s'applique.

Pour tous les autres paris incluant plus de 3 joueurs sur 18 trous et plus (7-balles, 9-balles, etc), la règle de l'ex-aequo s'applique. Si le joueur ne participe pas, il y a pas de pari (règle du non-runner). La règle 4 de Tattersalls s'applique pour les déductions.

Fourball : les paris sont valables à partir du moment où les deux binômes ont frappé au premier trou.

Handicap : Il faut déduire le handicap du total final pour désigner le vainqueur. Le tournoi doit être terminé, sinon les paris sont nuls. Tout joueur ratant le cut est considéré comme perdant. La règle du non-runner, la règle 4 et celle des paris placés s'appliquent, tout comme celle de l'ex-aequo.

Duels mythiques : Le joueur avec le score le plus bas après 18 trous sera déclaré vainqueur. S'il y a égalité après 18 trous, alors les paris seront nuls.

Le joueur qui a fait la meilleure manche : La règle de l'ex-aequo s'applique.

Score individuel du joueur dans la manche : Le nombre donné pour les paris peut être ajusté au cours de la partie. Tous les paris sont nuls si le joueur ne termine pas la manche.

Trou suivant avec handicap - 3-balles : La règle de l'ex-aequo s'applique là où cela est possible. Les paris seront nuls si aucun des trois joueurs ne frappe sur le trou sélectionné. Le règlement des paris est établi lorsque les joueurs quittent le green.

Trou suivant avec handicap - 2-balles : La règle de l'ex-aequo s'applique là où c'est possible. Les paris seront nuls si aucun des deux joueurs ne frappe sur le trou sélectionné. Le règlement des paris est établi lorsque les joueurs quittent le green.

Total au trou suivant : Les paris sont réglés selon les scores combinés des joueurs nommés au trou sélectionné. Tous les paris seront nuls si aucun des joueurs ne réussit le trou sélectionné. Le règlement des paris est établi lorsque les joueurs quittent le green.

Score du joueur sélectionné au trou suivant : Tous les paris seront nuls si le joueur ne réussit pas le trou sélectionné.

Joueur en tête à la fin de la manche : Vous pariez sur le joueur qui sera en tête à la fin de la manche en question. La règle de l'ex-aequo s'applique.

Marchés en match-play : Si une partie ne commence pas (un joueur est blessé ou disqualifié avant le début de la partie), alors tous les paris sur cette partie seront nuls.

Les paris qui peuvent être réglés selon les résultats officiels d'un match ou d'un tournoi (y compris le score correct final d'un match et les paris sur les scores individuels) seront réglés selon ces résultats officiels. Cela s'applique également lorsqu'un match se termine prématurément, soit d'un commun accord entre les joueurs ou après une blessure.

Pour tous les autres paris dans lesquels le match s'est terminé avant le 18ème trou (d'un commun accord par exemple) – comme les paris sur le score du match, les trous restants seront considérés comme des égalités. Par exemple, un joueur terminant 2ème au 13ème trou, au moment de l'arrêt du match, sera considéré comme 2ème et 1er (au 17ème trou). Les paris sur des trous individuels qui n'ont pas été joués seront nuls.

Greensomes : Les paris seront réglés selon les résultats officiels de la compétition.

Foursomes : Les paris sont valables à partir du moment où les deux binômes ont frappé au premier trou.

Parties 36-trous : Le règlement se fera sur le joueur qui aura atteint le meilleur classement après 36 trous. Si le nombre de manches est réduit, pour cause de météo défavorable par exemple, les paris seront réglés si un joueur a gagné le trophée (les paris seront valables du moment qu'un joueur a été déclaré vainqueur et qu'un minimum de 18 trous a été joué).

Si un joueur est disqualifié ou qu'il se retire avant d'avoir terminé deux manches, alors son adversaire est déclaré vainqueur.

Une cote sera offerte sur l'égalité et en cas d'égalité, tous les paris pris sur les joueurs concernés seront perdus.

Paris sur la Ryder Cup, la Solheim Cup, la Walker Cup, la Warburg Cup, la Presidents Cup et tous les autres trophées internationaux

Tous les paris Outright, Draw no bet (pas de pari si égalité), Joueur avec le plus de points et les paris sur le score correct, seront réglés selon les résultats officiels, sauf disposition contraire. Dans la Presidents Cup, le pari "to Lift Trophy" (le joueur qui soulèvera le trophée) sans l'option de l'égalité, est soumis à la règle de l'ex-aequo.

Match simple : si un duel en simple se termine sur une égalité, les paris seront nuls.

Pari score correct : Tous les matchs prévus doivent être complètement terminés pour que les paris soient valables, même en cas de report.

Pari Joueur en tête (Journée) : Le règlement sera fait en fonction du score obtenu après tous les matchs prévus, même si celles-ci sont reportées.

Paris Joueur en tête (Format Journée) : Le règlement sera fait en fonction du score obtenu après tous les matchs prévus par le format en particulier, même en cas de report.

Duels avec le plus de points : Les paris seront réglés sur l'intégralité du tournoi. Si un duel en simple se termine sur une égalité, les paris seront nuls. Les paris seront valables une fois que le joueur a frappé.

Score gagnant : Le règlement des paris se fera après 72 trous (où 90 dans les tournois où cela est possible), sinon les paris sont nuls.

Gagnera ou non un championnat majeur : Les 4 championnats majeurs sont l'US Open, l'US Masters, le British Open et l'USPGA.

Gains augmentés : Ceci concerne les paris outright sur les tournois.

Matchs qui iront jusqu'au 18ème trou : Les matchs prévus doivent avoir débuté pour que les paris soient valables. Les paris seront réglés selon le nombre de matches où les deux équipes ont frappé lors du 18ème trou.

L'équipe qui marque le premier point complet : Aux fins de règlement des paris, l'équipe gagnante sera l'équipe qui gagnera en premier un match prévu, soit l'équipe qui marquera le premier point complet. Dans le cas où tous les matchs prévus se terminent sur une égalité, les paris seront nuls.

CRICKET

Tous les paris seront réglés selon les résultats officiels.

Les matchs de cricket consistent en une ou deux manches. Les marchés sur la 1ere manche pour un match joué avec une seule manche (par exemple, les événements T10, T20) sont considérés comme des marchés le temps réglementaire du match aux fins de résultat. Pour un match avec deux manches (par exemple, une série de tests), les marchés sur la 1ere manche et la 2e manche correspondront à chaque manche séparément pour les besoins du résultat. Les marchés cumulatifs pour le temps plein n'incluront aucune mention des manches dans la description des marchés.

Si une rencontre est annulée avant d'avoir commencé, alors tous les paris sont considérés comme nuls, sauf si le match est rejoué dans les 48 heures suivant l'horaire initial. Dans le cas où une série n'est pas complète, alors tous les paris concernant cette série qui n'étaient pas

prédéterminés sont considérés comme nuls, sauf si la manche s'est terminée pour une raison spécifique (annulation ou équipe éliminée, etc).

Certains tournois comme les Test Series peuvent durer jusqu'à 5 jours. Les paris prédéterminés seront réglés immédiatement et les paris qui nécessitent que la compétition soit entièrement terminée (Vainqueur, Handicap, ...) seront réglés après la fin officielle de la compétition.

Dans certains cas, les officiels peuvent appliquer la méthode Duckworth-Lewis pour désigner le gagnant. La méthode Duckworth-Lewis est une formule mathématique qui consiste à calculer le score à atteindre pour l'équipe qui est à la batte lorsque la rencontre a été interrompue par la météo ou d'autres raisons.

Si les paris restent ouverts avec un score inexact qui a un fort impact sur les cotes, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

Dans le cas d'un match réduit à des overs pour l'une ou les deux équipes (exemple : de 50 à 35 overs à cause de mauvaises conditions météo), nous nous réservons le droit de rendre nuls les paris non clos placés sur le format initial. Nous ajustons aussi les côtes et les paris/lignes de paris diligemment dans le but de les proposer de nouveau avec un format nouveau.

Le résultat du super over est inclus uniquement dans les marchés portant l'indication 'incl. super over'.

Marchés sur le cricket

Vainqueur (y compris Super Over) : Vous pariez sur le vainqueur du match (le résultat inclut également le Super Over).

Total (Plus/Moins) : Vous devez prédire si le nombre total de courses de la rencontre sera supérieur ou inférieur à un nombre donné.

Handicap asiatique : Pari sur le vainqueur du match avec un handicap (pas d'égalité).

1X2 : Pari sur le vainqueur du match (le résultat n'inclut pas le Super Over). Options possibles : victoire à domicile, match nul, victoire de l'extérieur. score correct : vous devez prédire le score final de la rencontre.

Double chance : Vous pariez sur le résultat du match dans son intégralité. Il y a 3 résultats possibles : 1X (à la fin du match l'équipe hôte gagne ou match nul), X2 (à la fin du match l'équipe extérieure gagne ou match nul), 12 ((à la fin du match l'équipe hôte ou l'équipe extérieure gagne).

L'équipe qui inscrira le plus de Fours : Quelle équipe marquera le plus de touches indirectes ? Quatre courses sont inscrites si la balle rebondit ou roule sur le sol, avant de toucher ou de dépasser le bord du terrain. Si elle ne touche pas le bord du terrain, elle doit toucher le sol au-delà des limites.

L'équipe qui inscrira le plus de Sixes : Quelle équipe marquera le plus de touches directes ? Le Six est un terme spécifique au cricket qui désigne une action où la balle vole directement au-delà des limites du terrain sans toucher le sol, le batteur marque alors six runs et non quatre.

Total de touches indirectes dans le match (Plus/Moins) : Le nombre de touches indirectes marquées dans le match dépassera-t-il le nombre indiqué dans le pari ?

Total de touches directes dans le match (Plus/Moins) : Le nombre de touches directes marquées dans le match dépassera-t-il le nombre indiqué dans le pari ?

Total (Plus/Moins) - hôte/extérieur : Vous devez prédire si le nombre de courses marquées par l'équipe hôte ou l'équipe extérieure sera inférieur ou supérieur à un certain nombre. Le résultat inclut le Super Over.

Pair/impair : Vous pariez sur le fait que le nombre de courses marquées sur une période donnée sera pair ou impair.

Equipe hôte/extérieur - Pair/impair : Vous pariez sur le fait que le nombre de courses marquées par l'équipe hôte ou l'équipe extérieure sur une période donnée sera pair ou impair.

Meilleur partnership d'entrée : Quelle équipe marquera le plus de courses avant de perdre son premier guichet ?

Résultat 1er guichet : Vous pariez sur l'issue du 1er guichet. Les options disponibles sont : attrapé à la volée (caught), brisé (bowled), JDG (LBW), hors jeu (run out), délogé (stumped) ou autre (joueur expulsé ou sorti).

Résultat de l'élimination en 6 lancers : Vous pariez sur l'issue de l'élimination. Les options disponibles sont : attrapé à la volée (caught), brisé (bowled), JDG (LBW), hors jeu (run out), délogé (stumped) ou autre (joueur expulsé ou sorti). Si aucun guichet supplémentaire ne tombe alors tous les paris seront nuls.

Résultat de l'élimination : La prochaine élimination sera-t-elle attrapée ou non ? Les options disponibles sont Attrapée, Pas attrapée.

Courses d'élimination - hôte/extérieur : Nombre de courses de l'équipe hôte ou extérieure après avoir fait tomber le guichet de l'adversaire.

Séries d'élimination - hôte/extérieur : Vous devez prédire la prochaine série dans laquelle le guichet de l'équipe hôte ou extérieure tombera. Par exemple, si un guichet tombe après 6,2 séries alors le règlement est fait sur la 7ème série. Si le résultat des paris peut être déterminé alors ils seront réglés en conséquence. Par exemple, si une équipe quitte le terrain en raison d'une interruption du match lors de la série 15, alors les séries précédentes inférieures à celle-ci seront réglées. Cependant, les séries supérieures seront nulles.

Pair/Impair - Total de courses dans la série : Vous devez prédire si le nombre total de courses effectuées lors d'une série en particulier sera pair ou impair.

Pair/Impair - Total de courses de l'équipe hôte/extérieure dans la série : Vous devez prédire si le nombre total de courses effectuées par l'équipe hôte/extérieure lors d'une série en particulier sera pair ou impair.

Total de courses dans la série : Vous devez prédire si le nombre total de courses lors d'une série en particulier sera inférieur ou supérieur à un nombre donné. La série doit être terminée pour que les paris soient valables, sauf si le résultat est déjà déterminé.

Total de courses dans la série - hôte/extérieur : Vous devez prédire si le nombre total de courses effectué par l'équipe hôte/extérieure lors d'une série en particulier sera inférieur ou supérieur à un nombre donné. La série doit être terminée pour que les paris soient valables, sauf si le résultat est déjà déterminé.

Total de courses dans la série - 1ère manche - hôte-extérieur : Vous devez prédire si le nombre total de courses effectué par l'équipe hôte/extérieure lors de la première manche d'une série en particulier sera inférieur ou supérieur à un nombre donné. La série doit être terminée pour que les paris soient valables, sauf si le résultat est déjà déterminé.

Total de courses dans la série - 2ème manche - hôte-extérieur : Vous devez prédire si le nombre total de courses effectué par l'équipe hôte/extérieure lors de la deuxième manche d'une série en particulier sera inférieur ou supérieur à un nombre donné. La série doit être terminée pour que les paris soient valables, sauf si le résultat est déjà déterminé.

Guichet dans la série - hôte/extérieur : Vous pariez sur le fait qu'il y aura, ou non, la destruction d'un guichet, pour l'équipe hôte/extérieure lors d'une série en particulier. Si une manche se termine pendant une série alors cette série sera considérée comme terminée, sauf si la manche se termine en raison d'une météo défavorable, auquel cas tous les paris seront nuls.

Courses lors du Xème service - hôte/extérieur : Vous devez prédire si le nombre de courses effectuées par l'équipe hôte/extérieur lors du Xème service sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.

Gagnant du pile ou face : Vous pariez sur l'équipe qui gagnera le pile ou face au début de la rencontre.

Plus de 50 courses marquées : Vous pariez sur le fait qu'au moins un des batteurs marquera 50 courses ou plus. Si le nombre de séries d'un match est réduit mais qu'un résultat officiel est publié alors tous les paris seront valables. Or, si un match est interrompu et qu'il n'est pas repris sous 48 heures alors tous les paris seront nuls.

Plus de 100 courses marquées : Vous pariez sur le fait qu'au moins un des batteurs marquera 100 courses ou plus. Si le nombre de séries d'un match est réduit mais qu'un résultat officiel est publié alors tous les paris seront valables. Or, si un match est interrompu et qu'il n'est pas repris sous 48 heures alors tous les paris seront nuls.

Le plus grand nombre de hors-jeu : Vous pariez sur l'équipe qui aura le plus de Hors-jeu. Généralement, on parle de hors-jeu lorsque les batteurs tentent de courir entre les guichets et que les chasseurs réussissent à diriger la balle vers un des guichets avant que le batteur n'y soit arrivé. Si un match est annulé pour quelque raison que ce soit alors tous les paris qui n'étaient pas prédéterminés sont nuls, sauf si le règlement est déjà établi. Si le nombre de séries d'un match est réduit et que le résultat est publié, l'équipe gagnante est celle qui aura effectué le plus grand nombre de hors-jeu à la chasse, indépendamment du nombre de séries brisées.

Meilleur batteur - hôte/extérieur : Vous pariez sur le meilleur batteur de l'équipe hôte/extérieur. Celui qui aura marqué le plus de courses pour l'équipe hôte/extérieur sera le gagnant. Ceux qui ont entamé le match mais qui n'ont pas été à la batte sont considérés comme perdants. Tout pari lancé sur un joueur qui n'a pas participé au match est nul. Si plusieurs joueurs ont marqué le même nombre de courses alors celui avec le meilleur ratio de points sera le gagnant.

Meilleur lanceur - hôte/extérieur : Vous pariez sur le meilleur lanceur de l'équipe hôte/extérieur. Celui qui aura le plus de guichets sera le gagnant. Si plusieurs lanceurs ont le même nombre de

guichets alors celui qui a le plus petit nombre de courses sera déclaré vainqueur. Si tous les lanceurs sont à 0, alors tous les paris sont nuls. Tout pari lancé sur un joueur qui n'a pas participé au match est nul.

Homme du match : vous devez désigner le meilleur joueur du match. Les paris seront réglés selon le joueur qui sera officiellement déclaré homme du match.

Batteur marquant 50 points dans le match : vous devez désigner le joueur qui marquera 50 points dans le match.

Score le plus élevé des 6 premières séries : vous devez désigner l'équipe qui effectuera le plus de courses lors des 6 premières séries. En cas d'égalité, les paris seront nuls.

Le joueur avec le plus de touches directes : vous devez désigner le joueur qui fera le plus de touches indirectes dans le match. Si plusieurs joueurs en ont le même nombre, celui avec le meilleur ratio de points sera déclaré vainqueur.

Score individuel le plus élevé : Vous devez prédire si le score individuel le plus élevé sera inférieur ou supérieur à un nombre donné.

Total de balles injouables (plus/moins) : Vous devez prédire si le nombre de balles injouables durant le match sera inférieur ou supérieur à un nombre donné.

Total de score à 0 (supérieur/inférieur) : Vous devez prédire si le nombre de scores à 0 durant le match sera inférieur ou supérieur à un nombre donné.

Total de guichets (supérieur/inférieur) : Vous devez prédire si le nombre de guichets touchés durant le match sera inférieur ou supérieur à un nombre donné.

Total de score additionnel (supérieur/inférieur) : Vous devez prédire si le nombre de scores additionnels durant le match sera inférieur ou supérieur à un nombre donné.

Elimination du 1er guichet : Combien de courses seront marquées lors de l'élimination du premier guichet ?

Élimination du 1er guichet - hôte/extérieur : Combien de courses seront marquées par l'équipe hôte/extérieur lors de l'élimination du premier guichet ?

Equipe du meilleur batteur : vous devez désigner l'équipe dans laquelle se trouvera le meilleur batteur.

Equipe du meilleur lanceur : vous devez désigner l'équipe dans laquelle se trouvera le meilleur lanceur.

Score du meilleur batteur (plus/moins) : Vous devez prédire si le nombre de courses effectuées par le meilleur batteur sera supérieur ou inférieur à un nombre donné.

Élimination lors de la Xème série de la 1ère manche - hôte/extérieur : Vous devez prédire si une élimination aura lieu pour l'équipe hôte/extérieur lors de la Xème série de la première manche.

Total de la série avec le plus haut score (plus/moins) : Vous devez prédire si le total de points de la série avec le plus haut score sera supérieur ou inférieur à un nombre donné.

Total de hors-jeu (plus/moins) : Vous devez prédire si le nombre de hors-jeu sera supérieur ou inférieur à un nombre donné.

Match à handicap : Quelle équipe gagnera le match avec les handicaps de guichet et de courses ?

Gagnant du pile ou face et du match : Quelle équipe gagnera le pile ou face et le match ?

Score total de la 1ère série : Vous devez prédire si le nombre de courses effectuées lors de la 1ère série sera supérieur ou inférieur à un nombre donné.

Recours au Super Over : Le match se terminera-t-il sur un Super Over ?

Ex-aequo : Vous devez prédire si le match se terminera sur une égalité. L'égalité signifie qu'à la fin du match, les deux équipes ont terminé toutes leurs manches et que leurs scores sont similaires.

Match terminé : Vous devez prédire si le match ira jusqu'au bout. Un match est considéré comme terminé s'il y a un résultat officiel.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur d'un tournoi donné en fonction du classement officiel de la compétition.

Vainqueur des Series : Vous pariez sur l'équipe gagnante des Series (groupe de matchs).

E-SPORTS

Règles Générales

Tous les paris esports sont basés sur le score de jeux en cours ou sur les résultats de jeux/maps planifiés. Toutes les décisions seront prises en tenant compte du score officiel et des résultats qui sont déclarés sur le stream officiel du jeu en cours et des matchs concernés.

Tous les horaires de début de match pour l'esport sont à titre indicatif et leur exactitude n'est pas garantie. Les paris restent ouverts même en cas de date incorrecte ou d'horaires inexacts.

Si un match est mis en pause ou reporté sans être re-planifié à une date ultérieure durant les 48 heures qui suivent l'heure originelle, alors tous les paris seront considérés comme nuls.

Si le nom d'un joueur, d'une équipe ou d'un tournoi est mal orthographié, tous les paris sont maintenus, mis à part si le nom mal orthographié est en tout état de cause celui d'une autre entité.

Si le nom d'une équipe est modifié en raison du départ de l'équipe d'une organisation, de son adhésion à une autre organisation ou en raison d'un changement officiel de nom de l'équipe, tous les paris resteront valides.

Si l'organisateur autorise les stand-ins et que le résultat est officiel, tous les paris sont considérés comme normaux.

Dans le cas de l'annulation ou changement du résultat d'un match par l'organisateur à cause de circonstances extraordinaires - comme un cas de triche - tous les paris seront considérés comme nuls.

Si le match a été déclaré gagné par forfait par l'organisateur du tournoi, tous les paris seront considérés comme nuls.

Si une équipe déclare forfait durant le match, seuls les paris qui concernent une map complétée seront valides. Les paris sur l'issue du match et assimilés ainsi que toutes les maps non complétées seront déclarés comme nuls.

Tous les paris sont susceptibles de prolongations, sauf exception citée dans le nom du pari.

Si le format du match change ou diffère de celui annoncé, nous nous réservons le droit de rendre les paris nuls.

Si les termes d'une rencontre sont listés de façon incorrecte, nous nous réservons le droit de rendre les paris nuls.

Si un match commence avant le début officiel, tous les paris placés après le début du match seront remboursés. Tous les paris placés avant le début effectif du match seront encore valides.

Si un match ou une map sont retardés à cause de l'organisateur ou d'un problème technique, tous les paris non décidés seront considérés comme nuls. Les match ou les maps rejoués seront traités comme un nouveau match.

Si la durée/longueur du gameplay atteint un certain seuil, il sera considéré comme OVER.

Quand un événement fait s'affronter deux mêmes joueurs ou équipes durant plusieurs matchs ou maps, et qu'un ou plusieurs matchs ou maps ne sont pas joués car le résultat de l'événement a déjà été déterminé, les paris sur les matchs ou maps non joués sont déclarés nuls et remboursés.

Les dates et les heures de début sont affichées à des fins d'information seulement et peuvent ne pas être exacts.

Lorsqu'un événement est annulé, reporté ou interrompu et non complété 48 heures après l'heure du départ d'origine, les paris sur cet événement sont nuls et les mises remboursées. Cependant, les matchs ou maps qui sont terminés sous 48 heures sont réglés normalement même si des matchs ou des maps additionnels qui étaient supposés faire partie de ce duel sont annulés ou reportés.

Les paris sont réglés selon la diffusion officielle du match par le diffuseur ou l'organisateur de l'événement. Le tableau où le diffuseur montre le compte de parties gagnées, de kills, de dragons, de tours, etc, est généralement utilisé pour régler les paris. Si la diffusion ne permet pas d'établir clairement le résultat d'un pari, alors les statistiques API seront utilisées si elles sont disponibles.

Dans le cas des éléments indexés ou chiffrés (tel que le gagnant d'un round spécifique dans Counter Strike : GO, ou le nombre de kills d'une équipe dans League Of Legends ou DOTA2), l'index détermine les objectifs qui comptent. Il est important de noter que les mots tels que "suivant" dans le nom du pari ne sont pas forcément corrects, car les diffusions peuvent être différées et nous ne pouvons pas toujours indiquer précisément quand un objectif est atteint ou un round complété. Tous les paris sont par conséquent réglés selon le nombre particulier de rounds ou d'objectifs spécifiés, indépendamment de ce qui peut être indiqué dans le nom du pari ou du moment où le pari a été placé.

Si le nombre de rounds ou de maps change, ou si les paris se basent sur un nombre différent de round ou de maps que celui prévu, alors les paris sur la marge du vainqueur (incluant le

handicap), le nombre total de rounds/maps, les scores exacts sont nuls et les mises remboursées.

Les paris sur le gagnant de la map et le gagnant du duel sont maintenus. Si une map n'est pas jouée ou est attribuée à un joueur ou à une équipe par forfait ou par défaut sans que le jeu soit commencé, tous les paris de la map et de la rencontre globale sont nuls et les mises sont remboursées. Seuls les paris relatifs aux maps sont maintenus. Une map commence dès que le chrono du jeu démarre ou que chaque équipe ou joueur débute une action dans la map, que ce soit un pick, un bannissement ou un achat d'armes.

Cette règle s'applique à tous les paris placés sur des matchs où un concurrent est confronté à une déconnexion ou à un problème technique.

Si un concurrent se déconnecte ou abandonne après la 10e minute de jeu d'une map, les paris restent valides conformément au résultat officiel fourni par une combinaison de sources, y compris la page de match Dotabuff et les extraits pertinents de Twitch.

Si un concurrent se déconnecte dans les 10 premières minutes et qu'il est capable de se reconnecter ou d'être remplacé pour le reste de la carte, tous les paris affectés sur cette carte et ce match resteront valides.

Cette règle s'applique à tous les eSports, sauf pour CS.

Dans CS 2, si un joueur se déconnecte et que personne ne le remplace, mais qu'ils décident de jouer à 4 contre 5 et qu'ils jouent AU MOINS 3 rounds après la déconnexion, tous les marchés de cartes non résolus, y compris le vainqueur du match + les marchés secondaires non résolus du match, sont annulés.

Règles de Counter Strike : GO

La plupart des paris sur une map sont basés sur un nombre prédéfinis de rounds (habituellement le meilleur des 30) ce qui inclut des rounds supplémentaires joués si le score est à égalité. Cependant, si un pari sur le gagnant d'une map ne permet pas de parier sur le match nul, alors il sera réglé en faveur du gagnant de la map, y compris les prolongations le cas échéant.

Lexique spécifique au jeu :

- **T / CT (Terrorists / Counter-terrorists):** le nom des équipes Dark/ Light
- **Round:** L'équipe gagne des rounds pour gagner la Map. Un round est gagné
 - 1) lorsque une équipe élimine l'autre
 - 2) par les Terrorists lorsqu'ils font exploser la bombe
 - 3) par les Counter-terrorists lorsque la bombe ne s'enclenche pas dans les 120 secondes à partir du début du round.
La première équipe qui gagne 16 rounds gagne le match.
- **Prolongations :** Dans le cas d'un match nul (15:15), la première prolongation est jouée dans un format Bo6. Si le score reste à égalité, la prochaine prolongation sera jouée selon les mêmes règles. Ce processus se répète jusqu'à ce que l'une des équipes gagne à

l'issue du temps additionnel. Les règles des prolongations peuvent changer selon le tournoi.

- **Pistol round:** victoire sur les manches 1. et 16. sur une Map en particulier.

Règles de Dota 2

Pour les paris sur les tours (towers), toutes les tours détruites comptent comme ayant été détruites par l'équipe adverse, même si cette tour a été touchée par un minion.

Pour les paris qui incluent des barracks, toutes les tours détruites comptent comme ayant été détruites par l'équipe adverse, même si cette tour a été touchée par un minion. Les barracks rangés et mêlés de chaque paire comptent comme des barracks séparés, pour que chaque équipe ait un total de six barracks.

Pour les paris concernant les kills (autre que "First Blood"), c'est le diffuseur officiel ou l'API du jeu qui permettent de déterminer si la mort d'un Champion compte comme un kill. Par exemple, si un Champion est tué par la destruction d'une tower ou d'un minion sans que cela ne résulte de l'action d'un Champion ennemi, cela ne sera pas enregistré comme un kill par le diffuseur, et cela ne comptera donc pas comme un kill aux fins de règlement des paris.

Pour les paris sur le First Blood, le diffuseur ou l'API officiels doivent inscrire le kill comme First Blood. Par exemple, lorsqu'un kill est refusé par un coéquipier, il peut ne pas être considéré comme First Blood (qu'il soit ou non enregistré comme kill dans la barre d'affichage des kills du diffuseur), et dans ce cas il ne sera pas considéré comme First Blood lors du règlement des paris. Pour éviter toute ambiguïté, tous les paris sur les kills autres que "First Blood" sont réglés sur la base du compteur de kills, mais un kill qui est enregistré dans la barre d'affichage des kills sera comptabilisé comme First Blood seulement s'il est annoncé comme tel.

Pour les paris sur les Roshans, l'équipe qui porte le dernier coup sur un Roshan tel que déterminé par le diffuseur ou l'API du jeu est considérée comme celle qui a vaincu le Roshan, peu importe qui est le joueur qui récupère l'Aegis de l'immortel.

Pour les paris sur la prochaine équipe qui gagnera un objectif particulier ou l'équipe qui réussira le mieux un objectif particulier, si une cote sur l'option Score Nul ou Aucune équipe est proposée et que cela s'avère être le résultat correct, les paris placés sur l'une ou l'autre équipe sont considérés comme perdants. Si une telle option n'est pas proposée et qu'aucune équipe n'est gagnante, tous les paris sur ce marché seront nuls et les mises remboursées.

Dans le cas où une équipe abandonne le match, les paris sont maintenus et sont payés de la manière suivante. Pour tous les paris portant sur le gagnant de la map, l'équipe gagnante est l'équipe qui n'a pas abandonné. Pour les paris concernant les Roshans, les barracks et les kills sont réglés selon la situation au moment où l'équipe abandonne. Les paris sur les towers sont réglés comme si l'équipe gagnante avait détruit le nombre minimum de towers qu'il faut pour gagner le match au moment où l'autre équipe a abandonné. Par exemple, si l'équipe gagnante a détruit toutes les towers de niveau 1 ou les towers de niveau 2, alors on présume qu'elle a détruit trois towers de plus (sept au total), car il aurait fallu qu'elle détruise une tower de niveau 3 et les deux autres towers dites Ancient pour gagner le jeu dans ce cas de figure.

Définitions spécifiques au jeu :

- **Ancient** : C'est l'objectif principal de la Map. La première équipe qui détruit l'Ancient de l'autre équipe gagne la partie.
- **GG** : Ce sigle permet à l'équipe concernée de céder la map lorsqu'il est tapé dans le chat général.
- **Dire / Radiant**: Nom des équipes adverses, Dark / Light.
- **Kill**: Le score des équipes Light/Dark qui représente le nombre total de fois où les membres de l'équipe adverse ont été tués.
- **Aegis**: un objet qui apparaît après que le Roshan (un objectif du jeu) soit tué. Cet objet peut être ramassé par n'importe quel joueur.
- **Tour** : Un objectif de jeu spécifique à une équipe, qui peut être détruit par l'équipe opposée.
- **Barracks** : Un objectif de jeu spécifique à une équipe, qui peut être détruit par l'équipe opposée.

Règles de League of Legends (LoL)

Pour les paris impliquant les tours, toutes les tours détruites comptent comme ayant été détruites par l'équipe adverse, même si cette tour a été touchée par un minion.

Pour les paris impliquant les inhibiteurs, tous les inhibiteurs détruits comptent comme ayant été détruits par l'équipe adverse, même si le dernier coup a été porté par un minion. Pour les paris portant sur le nombre d'inhibiteurs détruits, chacun des six inhibiteurs ne comptent qu'une seule fois, même s'il est détruit, respawne et détruit encore une fois. Pour les paris portant sur le prochain inhibiteur détruit, chaque destruction d'inhibiteur compte de façon séparée, même s'il est re-spawn et qu'il est détruit une seconde fois ou plusieurs fois.

Pour les paris concernant les kills (dont le kill "First Blood", qui signifie que c'est le premier kill de la map dans League Of Legends), les paris sont réglés selon le diffuseur officiel ou l'API pour déterminer si la mort d'un Champion est considérée comme un kill. Par exemple, si un Champion est tué suite à la destruction d'une tour ou d'un minion et non à la suite d'une action d'un Champion ennemi, cela n'est pas considéré comme un kill par le diffuseur, et ne peut donc être considéré comme tel aux fins de règlement des paris.

Pour les paris sur la prochaine équipe qui gagnera un objectif particulier ou l'équipe qui réussira le mieux un objectif particulier, si une cote sur l'option Score Nul ou Aucune équipe est proposée et que cela s'avère être le résultat correct, les paris sur l'une ou l'autre équipe sont considérés comme perdants. Si aucune de ces options n'est proposée et qu'aucune équipe n'est gagnante, tous les paris sur ce marché seront nuls et les mises seront remboursées.

Dans le cas où une équipe abandonne ou se rend, les paris sont maintenus et payés de la manière suivante : pour tous les paris concernant le gagnant de la map, l'équipe gagnante est l'équipe qui n'a pas abandonné. Les paris concernant les dragons, les barons et les kills sont réglés en tenant compte de la situation au moment où l'équipe abandonne. Les paris sur les tours et les inhibiteurs sont réglés comme si l'équipe gagnante avait détruit le nombre minimum de tours ou d'inhibiteurs qu'il faut pour gagner le match au moment où l'autre équipe a abandonné. Par exemple, si un inhibiteur de l'équipe perdante est tué au moment où cette équipe se rend, alors il n'y aura pas d'inhibiteur supplémentaire détruit. S'il n'y a pas d'inhibiteur détruit dans le camp de

l'équipe perdante alors l'équipe gagnante est considérée comme ayant détruit un inhibiteur additionnel, et la priorité est mise sur un inhibiteur qui a déjà été détruit, si cet inhibiteur existe et a déjà respawn. Si l'équipe gagnante a détruit toutes les tours de niveau 1 ou les tours de niveau 2, alors on présume qu'elle a détruit trois tours de plus (sept au total), car il aurait fallu qu'elle détruise une tour de niveau 3 et les deux autres tours dites Ancient pour gagner le jeu dans ce cas de figure.

Lexique du jeu:

- **Nexus** : l'objectif principal de la Map. La première équipe qui détruit le Nexus de l'équipe adverse gagne la Map.
- **Kill** : Il s'agit du score de l'équipe rouge ou bleue, qui représente le nombre total de membres de l'équipe opposée tués.
- **Tourelle**: un objectif de jeu spécifique à une équipe, qui peut être détruit par l'équipe adverse.
- **Inhibitor** : un objectif de jeu spécifique à une équipe, qui peut être détruit par l'équipe adverse.
- **Dragon** : un objectif du jeu, qui est peut être tué par les joueurs.
- **Baron** : un objectif du jeu, qui est peut être tué par les joueurs.

Marchés généraux *

*Certains des marchés de cette section peuvent être trouvés dans d'autres esports offerts sur notre plateforme de paris sportifs, par exemple : KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League, SMITE.

Vaiqueur (1,2): vous devez désigner le gagnant du match (x maps) selon le nombre de maps proposées dans l'événement

Vainqueur (1X2): vous devez soit prédire le gagnant du match (x maps) selon le nombre de maps proposées dans l'événement, ou prédire que l'événement finira sur un score nul.

Map Handicap : un pari dans lequel l'issue du match peut être déterminée en prenant en compte décidée par une marge (nombre de maps remportées). Le score correct est ajouté ou soustrait des maps concernées par le handicap, et après cette opération, le gagnant sera déterminé : l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur invitée.

Exemple : match NomGaming vs Équipe Spotnet:

Nom-Gaming (-1.5) → Ce pari implique que Nom gagne un nombre prédéfini de maps avec un handicap de 1,5, et si l'événement se termine sur 3-0 en faveur de Nom, l'équipe gagne le pari,

car l'handicap sélectionné est de 1,5 et Nom signe sa victoire sur le tableau des scores en notant 1,5-0 en sa faveur.

Équipe Spotnet (+1.5) → Ce pari implique que Spotnet commence l'événement avec un avantage de 1,5 dans toutes les maps prédéfinies du jeu, et si l'événement se termine sur 2-1, le gagnant sera Équipe Spotnet car elle bénéficie d'un avantage d'1,5 et elle gagne l'événement avec un score final de 2-2,5 pour Équipe Spotnet.

Total maps : Ce type de paris se réfère au nombre de maps au cours de l'événement

Score correct (sur les maps): Ce type de paris se réfère au score correct et final du match avec les options

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

Première Map - vainqueur (incl. prolongations) - Seconde Map - vainqueur (incl. prolongations): Ce pari détermine le gagnant de la première ou de la seconde map en incluant le temps additionnel.

Première map - winner 1x2: Dans ce type de paris, vous avez le choix entre 3 options normales qui sont (équipe à domicile-Nul-équipe à l'extérieur) et qui sont définies par la map qui est en jeu à ce moment.

CS:GO Markets

Vainqueur : Détermine le gagnant du jeu selon le nombre de maps proposées dans la partie

Première map - total rounds (incl. prolongations): Ce type de paris définit si oui ou non la map disponible va accueillir plus de 26,5 rounds ou moins de 26,5 rounds en comptant le temps additionnel qui peut survenir dans la partie.

First map - round handicap (incl. OT): Dans ce type de pari vous pouvez donner l'avantage à l'équipe X ou un handicap sur le nombre total de rounds contenus dans la map.

Exemple : match Ffamix vs Exdt :

Ffamix (-2.5) → Ce type de pari implique que Ffamix va gagner la première map même avec un handicap de -2,5 points (si la map se termine avec un score de 20-10 avec avantage à Ffamix, l'équipe gagnera toujours le pari puisque son score final serait de 17,5-10).

Exdt (+2.5) → Dans ce pari, vous pronostiquez que l'équipe Exdt va gagner avec un avantage de +2,5 points. Si le score final est de 15-15, le gagnant final de ces rounds obtient un score de 17,5 points après avoir ajouté le handicap.

Xème Map - Prolongation (Oui/Non): vous devez prédire si la map contiendra des prolongations

Xème Map - gagnant du 1er pistol round : vous devez prédire qui va gagner le premier pistol round d'une map.

Xème Map - gagnant du 2ème pistol round : vous devez prédire qui gagnera le deuxième pistol round d'une map.

Xème Map - équipe qui gagnera le Xème round : vous devez prédire qui gagnera un pistol round prédéfini dans une map donnée.

Xème Map - vourse au round 3/6/9/12 : vous devez désigner l'équipe qui atteindra le round 3/6/9/12 en premier, sur une map donnée.

Marchés additionnels sur CS:GO

L'équipe gagnera au moins 1 map - Oui / Non : vous pronostiquez qu'une certaine équipe gagnera au moins une Map dans un match particulier.

Prolongations Oui/Non: vous devez prédire si du temps additionnel sera joué

Gagnant du Pistol Round (Premier ou Deuxième pistol round): vous devez déterminer quelle équipe (Terroriste / Contre Terroriste) gagnera le pistol round (1./16.)

Vainqueur de la première moitié : vous devez déterminer quelle équipe (Terroriste / Contre Terroriste) possèdera le plus grand nombre de manches gagnées après 15 manches et avant qu'un nul ou la victoire d'une équipe ne soit déclarés.

Marchés sur Dota 2

Vainqueur : Détermine le gagnant du jeu selon le nombre de maps proposées dans la partie

Xme map - 1er Aegis: ce pari est réglé selon l'équipe qui collecte l'Aegis Immortel et qui ne tue pas de Roshan.

Xme map - 1ère tour : dans ce pari, vous devez sélectionner laquelle des deux équipes détruira la première tour.

Xme map - 1ère Barracks : dans ce pari, vous devez sélectionner laquelle des deux équipes détruira le premier barrack.

Première map - Vainqueur : Ce type de pari définit le gagnant de la première map dans le temps imparti, sans inclure le temps additionnel.

Deuxième map - Vainqueur : Ce type de paris définit le gagnant de la seconde map dans le temps imparti, sans inclure le temps additionnel.

Première map - Kills, nul remboursé : Ce type de pari définit le gagnant de la première carte en termes de kills constatés, et implique que si le jeu se termine par un match nul, le pari est considéré nul et les mises remboursées.

Première map - death handicap : Avec ce type de pari, un avantage ou un handicap est donné à une équipe donnée afin de déterminer l'équipe qui a obtenu le plus de kills dans la première map

Total des maps: Le nombre total de maps qui seront jouées dans une partie

Map Handicap: un pari dans lequel le gagnant du match doit être décidé en prenant compte une marge de map. Le score correct est ajouté ou soustrait aux maps proposées dans le handicap, et cela déterminera qui va gagner : l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur.

Xème Map - Prochaine équipe qui détruit une tour: Prédit quelle équipe va détruire la prochaine tour sur une map spécifique

Xème Map - équipe avec le First Blood: Prédit quelle équipe va faire le first kill sur une map spécifique

Xème Map - équipe avec le plus de kills : vous devez désigner quelle équipe va faire le plus de kill sur une map spécifique

Xème Map - équipe qui réalisera le prochain Kill : vous devez désigner quelle équipe va faire le prochain kill.

Xème Map - équipe qui détruira le prochain Roshan : vous devez désigner quelle équipe va tuer le prochain Roshan

Xème Map - Total Kills pair/impair: Vous devez prédire si le nombre de kills sur une map sera pair ou impair

Xème Map - Total Kills Plus / Moins : vous devez pronostiquer que le nombre de kills d'une map donnée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Xème Map - Total Roshan battus : vous devez désigner le nombre exact de Roshan tués durant une map donnée.

Xème Map - Total Roshan tués Plus / Moins : vous devez prédire si le nombre exact de Roshan tués sur une map donnée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Xème Map - Total tours détruites : vous devez prédire le nombre exact de tours détruites au cours d'une map donnée

Xème Map - Total tours détruites Plus/Moins : vous devez prédire si le nombre exact de tours détruites durant une map donnée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Equipe qui réalisera un Rampage : Vous devez prédire quelle équipe) va faire un rampage. Le terme rampage désigne le fait de tuer cinq champions ennemis successivement entre l'équipe A et l'équipe B. Si le rampage n'a pas lieu, le pari est considéré comme perdu.

Equipe qui réalisera un Ultra Kill : Vous devez prédire quelle équipe va faire un ultra-kill. Le terme ultra-kill désigne le fait de tuer 4 champions ennemis successivement entre l'équipe A et l'équipe B. Si l'ultra-kill n'a pas lieu, le pari est considéré comme perdu.

Xème Map - Temps de jeu Plus/Moins : Vous devez prédire combien de minutes seront jouées dans cette map (au dessus/ en dessous d'un nombre de minutes données)

Xème Map - L'équipe qui marque le plus de Kills avec un handicap : vous devez prédire le gagnant du match avec une marge de kills. Le score correct est ajouté ou soustrait en fonction des kills proposés par le handicap, ce qui déterminera qui va gagner : l'équipe à domicile, match nul, ou l'équipe à l'extérieur.

Xème Map - Premier à réussir 5/10/15/20 Kills : vous devez prédire quelle équipe va atteindre 5/10/15/20 kills en première, dans une map donnée.

Marchés additionnels sur Dota 2

Equipe qui gagnera au moins 1 Map - Oui/Non : vous devez déterminer si l'équipe désignée gagnera au moins une Map dans un match particulier.

Durée de la Map: détermine si la durée/longueur d'une map est supérieure ou inférieure à une durée donnée. Aux fins de règlement des paris : une durée égale ou supérieure au seuil de durée donné est considéré comme Plus. La durée est déterminée par le score final affiché sur l'écran de diffusion officiel de l'API, lorsque la map est terminée.

Map Xme Kill : Le gagnant de ce pari est l'équipe qui accomplit un kill en forçant la somme totale des kills des deux équipes à être égal à X.

Map Rampage : le pari est gagnant si au moins un joueur d'une des équipes (Dark ou Light) a marqué 5 kills ou plus sur une courte période de temps et que cette action est annoncée dans la partie.

Map Ultrakill : Un pari gagné si au moins un joueur d'une des équipes (Dark ou Light) a marqué 4 kills ou plus sur une courte période de temps et que cette action est annoncée dans la partie.

Map Beyond Godlike: Un pari gagné si au moins un joueur d'une des équipes (Dark ou Light) a marqué 10 kills ou plus sur une courte période de temps et que cela est annoncé durant la partie.

Map Megacreeps: Un pari gagné si tous les barracks des équipes Dark ou Light) ont été détruits et que cela est annoncé durant la partie.

Type de rune activé dans la map réapparaissant à un moment spécifique : Un type de rune qui réapparaît à des moments spécifiques du jeu (threshold) et est activée (ou conservée et activée plus tard) par l'un des joueurs.

Marchés sur League of Legends

Vainqueur : Détermine le gagnant du jeu selon le nombre de maps proposées dans la partie

Map Handicap: un pari dans lequel le gagnant du match doit être décidé en prenant compte une marge de map. Le score correct est ajouté ou soustrait aux maps proposées dans le handicap, et ceci déterminera qui va gagner : l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur.

Total maps: Ce type de paris se réfère au nombre de maps joués au cours de la partie

Score correct (on maps): Ce type de paris se réfère au score correct et final du match, avec les options suivantes

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Première map - Premier inhibitor: Dans ce pari vous devez déterminer laquelle des deux équipes va détruire un inhibitor dans la première map.

Première map - 1ère tour : Dans ce pari vous devez déterminer laquelle des deux équipes va détruire une tour dans la première map.

Première map - premier dragon: Dans ce pari vous devez déterminer laquelle des deux équipes va tuer un dragon dans la première map.

Première map - premier baron: Dans ce pari vous devez déterminer laquelle des deux équipes va tuer un baron dans la première map.

Première map - premier kill: Dans ce pari vous devez déterminer laquelle des deux équipes va tuer le premier dans la première map.

Xème Map - équipe qui détruira la prochaine tour : vous devez désigner l'équipe qui va détruire la première tour dans une map spécifique.

Xème Map - équipe qui réalisera le First Blood: vous devez prédire quelle équipe réalisera le premier Kill dans une map spécifique.

Xème Map - équipe qui marquera le plus de Kills : vous désignez quelle équipe tuera le plus d'ennemis dans une map spécifique (ou si le score sera nul).

Xème Map - équipe qui marquera le prochain Kill: vous devez désigner quelle équipe tuera le prochain ennemi

Xème Map - Total Kills pair/impair: Vous devez prédire si le nombre de kills sur une map sera pair ou impair.

Xème Map - Total Kills réalisés Plus/Moins : Ce type de paris se réfère au nombre de kills que cette map comptabilisera

Xème Map - Total de tours détruites Plus/Moins : Ce type de pari se réfère au nombre de tours détruites sur une map spécifique.

Xème Map - Game Time Over/Under: Vous devez prédire en combien de minutes une map va être jouée.

Xème Map - L'équipe qui marque le plus avec un handicap : un pari sur le gagnant du match avec une marge. Le score correct est ajouté ou soustrait en fonction des kills proposés par le handicap, ce qui déterminera qui va gagner : l'équipe à domicile, match nul, ou l'équipe à l'extérieur.

Xème Map - Course pour 5/10/15/20 Kills: Prédit quelle équipe va atteindre 5/10/15/20 kills en première, sur une map donnée.

Xème Map - Les deux équipes détruiront un Inhibitor : vous devez déterminer si les deux équipes vont détruire un inhibitor ou non.

Xème Map - Les deux équipes détruiront un Baron: vous devez déterminer si chacune des deux équipes tuera un baron ou non.

Xème Map - Les deux équipes détruiront un Dragon : vous devez déterminer si chacune des deux équipes va détruire un dragon ou non.

Xème Map - équipe qui détruira le prochain Inhibitor : vous devez déterminer quelle équipe détruira le prochain inhibiteur sur une map spécifique.

Xème Map - équipe qui détruira le prochain Baron : vous devez déterminer quelle équipe va détruire le prochain baron sur une map spécifique.

Xème Map - équipe qui détruira le prochain Dragon : vous devez déterminer quelle équipe va tuer le prochain baron sur une map spécifique.

Xème Map - Total Barons tués : Ce type de paris se réfère au nombre exacts de barons tués sur une map spécifique.

Xème Map - Total Barons tués Plus/Moins : Ce type de paris se réfère au nombre exacts de barons tués sur une map spécifique (en dessous/ au-dessus d'un certain nombre).

Xème Map - Total Dragons tués : Ce type de paris se réfère au nombre exacts de Dragons tués sur une map spécifique.

Xème Map - Total Dragons tués Plus/Moins : Ce type de paris se réfère au nombre exact de Dragons tués sur une map spécifique (en dessous/ au-dessus d'un certain nombre).

Xème Map - Total Inhibitors détruits : Ce type de paris se réfère au nombre exact d'inhibitors détruits sur une map spécifique.

Xème Map - Total Inhibitors détruits Plus/Moins : Ce type de paris se réfère au nombre exact d'inhibitors détruits sur une map spécifique (en dessous/ au-dessus d'un nombre spécifique).

Equipe qui réalisera un Penta Kill: Vous devez prédire quelle équipe (ou pas d'équipe) va faire un penta kill. Le terme rampage désigne le fait de tuer 4 champions ennemis successivement

entre l'équipe A et l'équipe B. Si le penta kill n'a pas lieu sur la map, le pari est considéré comme perdu.

Equipe qui réalisera un Quadra Kill: Vous devez prédire quelle équipe (ou pas d'équipe) va faire un quadra kill. Le terme rampage désigne le fait de tuer 4 champions ennemis successivement entre l'équipe A et l'équipe B. Si le quadra kill n'a pas lieu dans la map, le pari est considéré comme perdu.

Xème Map - équipe qui détruira le Rift Herald : vous devez prédire quelle équipe va tuer le Rift Herald sur une carte spécifique.

Marchés additionnels sur League of Legends

L'équipe gagnera au moins 1 map - Oui/Non: vous devez prédire si une équipe donnée gagnera au moins une Map dans un match particulier.

Durée de la map : vous devez prédire si la durée/longueur d'une map est supérieure ou inférieure à un certain seuil.

Résultats : une durée égale ou supérieure au seuil de durée donné est considérée comme Plus. La durée est déterminée par le score final affiché sur l'écran de diffusion sur le stream officiel de l'API, lorsque la map est terminée.

Map Xème Kill : le gagnant de ce pari est l'équipe qui accomplit un kill en forçant la somme totale des kills des deux équipes à être égal à N.

Map Total Tourelles : vous devez prédire si le décompte final des tours détruites (basé sur le score affiché dans le jeu, qui est la somme des tours rouges et bleues détruites) dans une map donnée sera supérieur ou inférieur au nombre donné.

Map QuadraKill : prédire si au moins un joueur de l'équipe Rouge ou Bleue accomplira 4 kills en un minimum de temps - cette action doit être annoncée dans le jeu.

Map PentaKill : prédire si au moins un joueur de l'équipe Rouge ou Bleue accomplira 5 kills en un minimum de temps - cette action doit être annoncée dans le jeu.

Map Xth Dragon type : prédire le type du premier ou du second dragon apparu depuis le début de la map.

Map Dragon soul type : prédire le type du troisième dragon apparu depuis le début de la map.

Map Type de dragon battu : prédire si un dragon d'un certain type va être tué au moins une fois sur une map donnée.

Marchés sur Call of Duty

Vainqueur : Détermine le gagnant du jeu selon le nombre de maps proposées dans la partie.

Map Handicap : un pari dans lequel l'issue du match est déterminée par une marge (nombre de maps remportées). Le score correct est ajouté ou soustrait des maps concernées par le handicap, et après cette opération, le gagnant sera déterminé : l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur.

Total des maps: le nombre total de maps qui seront jouées dans une partie.

Score correct (sur les maps) : Ce type de pari fait référence au score final et exact du match offrant les options

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Xème Map - équipe gagnante au Xième round : Prédire quelle équipe va gagner tel round de tel match

Xème Map - race to 3/6/9/12 rounds: Prédire quelle équipe va atteindre les 3/6/9/12 rounds en premier, sur la Xième Map.

Xème map - nombre total de rounds (incl. prolongations): Ce type de paris définit si la carte qui est disponible comprendra plus de 26,6 rounds ou moins de 26,5 en incluant le temps additionnel.

Xème map - round handicap (incl. prolongations): Dans de ce type de paris, un avantage ou un désavantage est donné à une équipe sur le nombre total de rounds que contient la carte sélectionnée.

Par exemple, le match Ffamix contre Exdt:

Ffamix (-2.5) → Ce pari implique que Ffamix va gagner le premier round de map même avec un désavantage de -2,5 points (si la map finit par 20-10 avec l'avantage pour Ffamix, l'équipe gagnera le pari avec un score en sa faveur (17.5-10)).

Exdt (+2.5) → Ce type de paris signifie que le joueur gagnera des rounds avec un avantage de +2,5 points. Si le score final est de 15-15, le gagnant de ces rounds est Exdt si l'équipe fait un score de 17,5 points.

Xème Map Prolongations - Oui/Non: Prédire si des prolongations auront lieu dans une map donnée.

Xème Map Total des Points marqués Plus/Moins : Ce type de pari se réfère aux nombre de points à gagner sur une map spécifique.

Paris sur Overwatch

Vainqueur : Déterminer le gagnant du jeu (nombre de maps) selon le nombre de maps proposé dans l'événement.

Map Handicap: un pari dans lequel le gagnant du match doit être décidé en prenant compte une marge de map. Le score correct est ajouté ou soustrait aux maps proposées dans le handicap, et ceci déterminera qui va gagner : l'équipe accueillante ou l'équipe à domicile.

Map Total: Ce type de pari fait référence au nombre de maps qui seront jouées dans la partie.

Score correct (sur les maps): Ce type de pari fait référence au score final et exact et au score final du match offrant les options

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Xème Map - équipe gagnante au Xième round: Prédire quelle équipe va gagner tel round de tel match

Xème Map - Premier à réussir 3/6/9/12 rounds : Prédire quelle équipe va atteindre les 3/6/9/12 rounds en premier, sur la Xième Map.

Xème map - nombre total de rounds (incl. prolongations) : Ce type de paris définit si la carte qui est disponible comprendra plus de 26,6 rounds ou moins de 26,5 en incluant le temps additionnel qui sera joué dans la partie.

Xème map - round handicap (incl. prolongations): Dans ce type de paris, un avantage ou un désavantage est donné à une équipe sur le nombre total de rounds que comprend la carte sélectionnée.

Par exemple, le match Ffamix contre Exdt:

Ffamix (-2.5) → Ce pari implique que Ffamix va gagner le premier round de map même avec un désavantage de -2,5 points (si la map finit par 20-10 avec l'avantage pour Ffamix, l'équipe gagnera le pari avec un score en sa faveur (17.5-10).

Exdt (+2.5) → Ce type de paris signifie que le joueur gagnera des rounds avec un avantage de +2,5 points. Si le score final est de 15-15, le gagnant de ces rounds est Exdt si l'équipe fait un score de 17,5 points.

Xth Map Prolongations (Oui/Non): Prédire si des prolongations auront lieu dans une map donnée.

Xème Map Total des Points marqués Plus/Moins : Ce type de pari se réfère aux nombre de points qui seront marqués dans une map spécifique.

Marchés sur FIFA

1X2 : Vous devez prédire l'issue de la rencontre. Il y a 3 résultats possibles : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur l'emporte).

Draw no bet (DNB): Pour ce pari, vous devez choisir obligatoirement un vainqueur. En cas de match nul, la mise du pari est remboursée au parieur.

Total de Buts (Plus/Moins de): Vous devez deviner si l'ensemble des buts inscrits au cours du match sera supérieur ou inférieur au score indiqué dans le pari.

Marchés sur NBA 2K

1X2 : Déterminez si le gagnant sera l'équipe hôte (1) ou l'équipe en déplacement (2), avec la possibilité de choisir le match nul (X).

Vainqueur (inclus prolongations) : Parier sur le vainqueur du match, et ce indépendamment de la différence de points. Les prolongations sont incluses dans ce marché.

Total de Points (inclus prolongations) : Le pari consiste à déterminer si le total des points marqués par les deux équipes sera supérieur ou inférieur à celui donné dans le pari. Par exemple : Plus de 215,5 — Moins de 215,5. Les prolongations sont incluses dans ce marché.

Handicap (inclus prolongations) : Vous devez définir le vainqueur de l'ensemble du match en ajoutant ou en soustrayant, au résultat du match, l'écart du handicap indiqué. Ce marché inclut les prolongations.

BEACH SOCCER

Marchés principaux

1X2 : Vous devez déterminer l'issue du match (3 périodes de 12 minutes). Il y a 3 scénarios possibles : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur gagne).

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez deviner le vainqueur du tournoi en question conformément au résultat officiel de la compétition.

Vainqueur de Groupe : Vous jouez sur l'équipe qui obtient le plus grand nombre de points dans son groupe.

BADMINTON

Dans l'éventualité où un match n'est pas terminé, tous les marchés en suspens sont considérés comme nuls. Si un joueur/équipe se retire, tous les marchés non réalisés sont considérés comme nuls.

Marchés principaux

Vainqueur (1,2) : Pari dont le but est de donner le nom du vainqueur du match, sans tenir compte de la différence de points.

Score correct : Vous devez déterminer le score correct en termes de nombre de sets remportés par chaque joueur. Si l'un des joueurs abandonne en cours de match, tous les paris non résolus seront considérés comme nuls.

Handicap de Points : Vous devez indiquer le vainqueur du match (en points gagnés) en ajoutant ou en soustrayant, au résultat du match, l'écart du handicap mentionné (en points).

Total des Points (Plus/Moins de) : Vous devez pronostiquer si le total des points obtenus par les deux adversaires sera plus ou moins élevé par rapport au nombre mentionné dans votre sélection.

Xème set — Vainqueur : Déterminez le gagnant du set mentionné.

Xème set — Total des Points (Plus/Moins de) : Déterminer si le total des points cumulés des deux joueurs dans un set déterminé sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.

Xème set – Handicap de Points : Vous devez définir le vainqueur du set en question (en points gagnés) en ajoutant ou en retranchant, au résultat du set (en points), l'écart du handicap donné.

Xème set — Pair/impair : Pariez sur le fait que le total des points cumulés des deux équipes dans le set en question sera un nombre pair ou impair

Xème set – Le premier à obtenir X points : Vous devez deviner quelle équipe obtiendra X points la première pour le set concerné.

Xème set – Le premier à marquer le Xième point : Vous devez indiquer quelle équipe obtiendra le Xième point pour le set en question.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez indiquer le gagnant de la compétition conformément au résultat officiel de celle-ci.

BIATHLON

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez donner le nom de l'athlète qui remportera le tournoi/événement.

Face à face (Head to Head=H2H) : Vous devez indiquer lequel des deux participants spécifiés dans le pari occupera la meilleure place dans le tournoi/événement. Dans le cas où les deux sportifs abandonnent ou sont disqualifiés au même stade de la compétition, ce pari sera déclaré nul.

PESAPALLO

Marchés principaux

1X2 : Vous devez déterminer le résultat du match. Il y a 3 pronostics possibles : 1 (l'équipe à domicile l'emporte), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur l'emporte).

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez définir le vainqueur de la compétition indiquée conformément au classement officiel de cette dernière.

SQUASH

Si un joueur abandonne, déclare forfait ou est disqualifié, tous les paris non résolus sont considérés comme nuls. Lorsque des points de pénalité sont attribués par l'arbitre, tous les paris concernant ce match sont maintenus.

Marchés principaux

Vainqueur (1,2) : ce pari consiste à pronostiquer le vainqueur du match, quelle que soit la différence de points. score correct : Vous devez donner le score correct du match par rapport au nombre de sets gagnés par chaque joueur. Si l'un des joueurs abandonne en cours de match, tous les paris non résolus seront considérés comme nuls.

Xème Set — Vainqueur : Donnez le nom du vainqueur du set mentionné.

Xème Set — Total de Points : Prédisez si le total des points obtenus par les deux équipes dans un set donné sera supérieur ou inférieur au nombre spécifié par le marché.

Xème Set — Handicap Points : Vous devez deviner le vainqueur du set concerné (en points gagnés) en additionnant ou en déduisant, pour le résultat du set (en points), l'écart mentionné du handicap.

Xème Set — Total Points Pair/impair : Indiquez si le total des points obtenus par les deux équipes lors du set considéré sera un chiffre pair ou impair.

Xème Set — Le premier à obtenir X points : Vous devez dire quelle équipe atteindra la première X points lors du set indiqué.

Xème Set — Le premier à marquer le Xième point : Vous devez déterminer quelle équipe gagnera le Xième point de la partie mentionnée.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez pronostiquer le gagnant du tournoi concerné, conformément au résultat officiel de la compétition.

SAUT À SKIS

Vainqueur : Vous devez pronostiquer le vainqueur de la compétition.

Top 3 : Vous devez dire si le participant que vous avez choisi finira dans les trois premiers de la compétition, y compris en cas d'ex aequo.

Face à face (Head to Head=H2H) : Vous devez indiquer lequel des deux skieurs mentionnés dans le pari occupera la meilleure place dans le classement. En cas d'abandon ou de disqualification des deux sportifs au même stade, ce pari sera considéré comme nul.

HURLING GAELIQUE

Marchés principaux

1X2 : Vous devez pronostiquer l'issue du match. Il y a 3 possibilités : 1 (l'équipe à Domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe Visiteur remporte le match).

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire qui remportera le tournoi, conformément au classement officiel de la compétition.

AUSSIE RULES

Tous les paris excluent les prolongations, sauf indication contraire. Les paris sont établis sur la base du résultat à la fin des 80 minutes réglementaires, sauf mention contraire. Cela comprend le temps additionnel pour cause de blessure ou les arrêts de jeu, mais pas les prolongations.

Marchés principaux

1X2 : Vous devez prédire le résultat du match. Il y a 3 possibilités : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe visiteur l'emporte).

Draw no bet (DNB) : Le pari consiste à prédire l'équipe gagnante, mais en cas de résultat nul, les mises sont remboursées et le pari est annulé.

Handicap Points: Vous devez donner le vainqueur du match en additionnant ou en retranchant, au résultat du match, l'écart du handicap indiqué dans le marché.

Total des Buts (Plus/Moins de) : Vous devez parier que l'ensemble des buts inscrits au cours du match sera supérieur ou inférieur au nombre de buts indiqués dans le pari.

Total des Buts - Equipe X : Vous devez parier que l'ensemble des buts inscrits durant le match par l'équipe mentionnée, sera plus ou moins élevé par rapport au nombre mentionné dans le pari.

Score correct Pair/impair : Vous devez prédire si le résultat du match sera un nombre pair ou impair ; si le résultat du match est « 0 : 0 », le résultat sera considéré comme pair.

Total des Buts Pair/impair équipe X : Vous devez dire si le nombre de buts marqués durant le match par l'équipe mentionnée sera pair ou impair. Si l'équipe mentionnée ne marque aucun but, cela est considéré comme pair.

1X2 & Total des Buts : Vous devez indiquer le résultat du match ainsi que le nombre de buts marqués pendant le match selon la fourchette donnée. Six résultats sont possibles : 1 & Plus de « X », X & Plus de « X », 2 & Plus de « X », 1 & Moins de « X », X & Moins de « X », 2 & Moins de « X ».

Marchés sur les quart-temps

Quart-Temps 1x2 : Vous devez indiquer le résultat d'un quart-temps donné, les options sont 1 — l'équipe à Domicile gagne, 2 — l'équipe Visiteur gagne et X — score nul. Si un quart-temps n'est pas complété, ce pari sera annulé.

Quart-Temps Draw no bet : Vous devez indiquer le gagnant du quart-temps donné, si celui-ci se termine par un résultat nul, tous les paris seront annulés ; si le quart-temps n'est pas complété, ce pari sera annulé.

Quart-Temps Handicap Buts : Vous devez deviner le vainqueur du quart-temps donné en ajoutant ou en soustrayant l'écart du handicap indiqué pour le résultat de celui-ci, si le quart-temps n'est pas effectué en totalité, ce pari sera annulé.

Quart-Temps Total Buts Plus/Moins de : Vous devez dire si l'ensemble des buts inscrits au cours d'un quart-temps donné sera supérieur ou inférieur au seuil fixé. Si le quart-temps n'est pas intégralement joué, ce pari sera annulé.

Quart-Temps Total Buts Domicile/Visiteur : Vous devez prévoir si l'ensemble des buts inscrits au cours d'un quart-temps donné par l'équipe désignée (Domicile ou Visiteur) sera supérieur ou inférieur au seuil fixé. Si le quart-temps n'est pas intégralement joué, ce pari sera annulé.

Quart-Temps Marge de la victoire : Pari qui pronostique la différence de buts qu'une équipe aura par rapport à son adversaire à la fin du quart-temps sélectionné.

Quart-Temps Score Pair/impair : Vous devez parier sur le fait que le résultat du quart-temps sera un nombre pair ou impair ; lorsque le score de celui-ci est "0 : 0" , le résultat est considéré comme pair.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez donner le nom du vainqueur du tournoi en question en conformité avec le résultat officiel de la compétition.

Top 4, Top 8 : Vous devez prédire si l'équipe sélectionnée terminera dans le Top 4 ou le Top 8 à la fin de la compétition.

Se qualifiera pour la Finale : Vous devez indiquer si l'équipe sélectionnée ira en finale de la compétition.

Saison Régulière - Le plus de victoires/défaites : Vous devez déterminer quelle équipe obtiendra le plus de victoires/défaites au cours du championnat en question, selon le classement officiel de celui-ci.

TENNIS DE TABLE

Marchés principaux

*Certains des marchés de pari listés ci-dessous peuvent apparaître sous E-table tennis (les mêmes règles s'appliquent)

En cas d'abandon d'un joueur, tous les paris déjà déterminés seront réglés en conséquence, et tous les autres paris seront déclarés nuls. Pour clarifier : si un joueur se retire avant que le dernier

point ne soit joué, le marché sur le vainqueur du match sera annulé, mais tous les marchés relatifs à des jeux ou des points spécifiques déjà déterminés seront réglés en conséquence

Vainqueur (1,2) : vous devez prédire quel joueur va remporter le match, quelle que soit la différence de points.

Handicap de Points : Vous devez déterminer le vainqueur du match en additionnant ou en retranchant au score réel de la rencontre l'écart du handicap indiqué dans le pari.

Total de Points (Plus/Moins de): Vous devez dire si le nombre total de points joués lors du match sera supérieur ou inférieur à l'écart donné.

Score correct : Vous devez prédire le score correct du match en termes de points gagnés par chaque joueur. Si un joueur abandonne en cours de match, tous les paris irrésolus seront considérés comme nuls.

Handicap de Points : Vous devez déterminer le vainqueur du match (en points gagnés) en ajoutant ou en déduisant l'écart du handicap indiqué au résultat du match (en points).

Total de Points : pari qui consiste à prédire si le total des points marqués par les deux camps sera supérieur ou inférieur au nombre mentionné dans le pari.

Nombre de Manches Conclues par des Points Supplémentaires : Vous devez indiquer le nombre de manches (sets) du match dont le résultat sera déterminé par des points supplémentaires (le vainqueur de la manche obtient plus de 11 points).

Nombre Exact de Points: Vous devez déterminer le nombre total de points joués durant la rencontre.

Paris sur les jeux

Xème jeu — Vainqueur: Vous devez indiquer si le vainqueur du jeu concernée sera l'équipe à Domicile (1) ou l'équipe Visiteur (2).

Xème jeu — Total Points (Plus/Moins de) : Vous devez dire si le total des points accumulés par les deux équipes dans un jeu donné sera supérieur ou inférieur à la valeur indiquée par le marché.

Xème jeu — Handicap Points : Vous devez déterminer le gagnant du jeu mentionné (en points gagnés) en additionnant ou en déduisant l'écart du handicap indiqué sur le résultat du jeu (en points).

Xème jeu — Total des Points Pair/impair : Vous devez indiquer si le total des points accumulés par les deux équipes lors du jeu en question sera un nombre pair ou impair.

Xème jeu — Premier à obtenir X points : Vous devez déterminer quelle équipe atteindra en premier X points dans le jeu concernée.

BASKETBALL 3x3

Marchés principaux

Vainqueur du Match (incl. Prolong) : Vous devez prédire le vainqueur du match, quelle que soit la différence de points. Ce marché inclut les prolongations.

Total Points (Plus/Moins de) (incl. Prolong) : Il vous faut deviner si le total des points marqués par les deux équipes sera supérieur ou inférieur à celui indiqué dans la sélection choisie. Par exemple : Plus de 215,5 — Moins de 215,5. Ce pari inclut les prolongations.

Handicap Points (incl. Prolong) : Pari pour lequel vous devez donner le nom du vainqueur de la rencontre en ajoutant ou en soustrayant l'écart du handicap indiqué pour le résultat du match. Ce pari inclut les prolongations.

Vainqueur 1X2 : Il vous faut indiquer si le gagnant du match est l'équipe à Domicile (1) ou l'équipe Visiteur (2), vous avez également la possibilité de choisir le match nul (X). Les prolongations ne sont pas prises en compte.

Score correct Pair/impair (incl. Prolong) : Vous devez parier sur le fait que le score du match sera un nombre pair ou impair. Le pari prend en compte les prolongations.

Total Points (Plus/Moins) par équipe (Domicile/ Visiteur) (incl. Prolong) : Vous devez dire si le total des points marqués par l'équipe Domicile ou Visiteur sera plus élevé ou moins élevé que le

nombre indiqué dans le pari. Exemple : Plus de 215,5 — Moins de 215,5. Ce pari inclut les prolongations.

BANDY

Marchés principaux

1X2 : Vous devez déterminer l'issue de la rencontre. Il y a 3 pronostics possibles : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur gagne).

Total Buts (Plus/Moins) : Vous devez dire si l'ensemble des buts inscrits pendant toute la rencontre sera supérieur ou inférieur au seuil indiqué.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez choisir le vainqueur du tournoi tel qu'il sera affiché dans le classement officiel de la compétition.

FLOORBALL

Marchés principaux

1X2 : Vous devez déterminer l'issue de la rencontre. Il y a 3 choix possibles : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur gagne).

Handicap Buts: Pari pour lequel vous devez donner le nom du vainqueur de la rencontre en ajoutant ou en soustrayant l'écart du handicap indiqué.

Total des Buts (Plus/Moins) : Il vous faut prédire si l'ensemble des buts inscrits durant le match sera supérieur ou inférieur au nombre donné.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur du tournoi tel qu'il sera indiqué dans le classement officiel de la compétition.

WATERPOLO

Marchés principaux

1X2 : Vous devez prédire l'issue du match. Il y a 3 possibilités : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur gagne).

Total de Buts (Plus/Moins) : Il vous faut choisir si l'ensemble des buts inscrits durant le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez prédire le vainqueur du tournoi concerné correspondant au résultat officiel de celui-ci.

KABADDI

Marchés principaux

1X2 : Vous devez sélectionner l'issue du match. Il y a 3 choix possibles : 1 (l'équipe à domicile gagne), X (les 2 équipes font match nul), 2 (l'équipe à l'extérieur gagne).

Total des Points (Plus/Moins) : Vous devez déterminer si le nombre total de points marqués durant le match sera supérieur ou inférieur au nombre donné.

Double chance : Vous pariez sur l'issue de la rencontre. Il y a 3 résultats possibles : 1X (à la fin du match, l'équipe qui joue à domicile gagne ou fait match nul), X2 (à la fin du match, l'équipe visiteur gagne ou fait match nul), 12 (à la fin du match, l'équipe à domicile ou l'équipe à l'extérieur gagne).

Remboursé si match nul (DNB): Pour ce pari, vous devez obligatoirement choisir un vainqueur. En cas de match nul, le pari est considéré comme nul et les mises sont remboursées.

Handicap Points: Vous devez pronostiquer le vainqueur du match en ajoutant ou en retranchant au résultat du match la valeur du handicap.

Marge de la victoire: vous devez pronostiquer la différence de points entre le vainqueur et son adversaire à la fin du match, par exemple quipe à Domicile par 1-5 point.

Mi-temps/Fin du match : Vous devez indiquer le résultat de la 1re période du match ainsi que le résultat final du match. Les pronostics possibles sont les suivants : (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X and 2/2).

Total Points équipe à domicile : Vous devez indiquer si le nombre total de points marqués par l'équipe à Domicile durant le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.

Total Points équipe extérieure: Vous devez indiquer si le nombre total de points marqués par l'équipe Visiteur durant le match sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.

Mi-Temps avec score le plus haut : Vous devez dire dans quelle mi-temps le plus grand nombre de points sera inscrit.

Score correct Pair/impair : Vous devez choisir si le résultat du match est un nombre pair ou impair, si le résultat du match est "0 : 0" , le résultat est considéré comme pair.

Marchés sur la 1ère mi-temps

1re mi-temps — Remboursé si match nul: Vous devez prédire le vainqueur de la 1re période, si celle-ci se termine par un match nul, tous les paris seront annulés ; si la mi-temps n'est pas intégralement jouée, ce pari sera annulé.

1re mi-temps — Double Chance : Vous devez prédire le résultat de la 1re période Il y a 3 résultats possibles : 1X (à la fin de la 1re période l'équipe Domicile gagne ou fait match nul), X2 (à la fin de la 1re période, l'équipe Visiteur gagne ou fait match nul), 12 (à la fin de la 1re période l'équipe Domicile gagne ou l'équipe Visiteur gagne).

1re mi-temps — Handicap : Vous devez déterminer le gagnant de la 1re période en ajoutant ou en soustrayant l'écart du handicap indiqué au résultat de la mi-temps. Si la mi-temps n'est pas intégralement jouée, ce pari sera annulé.

1re mi-temps — Total de Points (moins/plus) : Vous devez indiquer si le nombre total de points marqués au cours de la 1re période sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.. Si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

1re mi-temps — Total de Points équipe X (moins/plus) : Vous devez pronostiquer si le nombre total de points marqués par l'équipe nommée pendant la première mi-temps sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le marché. Si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

1re mi-temps — Total de Points Pair/impair : Vous devez indiquer si le nombre total de points marqués en première mi-temps est pair ou impair. Si la mi-temps n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

BOULINGRIN

Marchés principaux

Vainqueur (1,2) : Consiste à prédire le vainqueur du match, quelle que soit la différence de points.

Handicap Mènes : Vous devez pronostiquer le résultat en termes de mènes (sets, ou Ends en anglais) gagnés par chaque joueur en additionnant ou en retranchant au résultat final l'écart de handicap spécifié dans le pari.

Score correct : Vous devez estimer le score correct du match en termes de mènes gagnés par chaque joueur. Si l'un des joueurs abandonne au cours de la rencontre, tous les paris non résolus seront considérés comme nuls.

Total de Mènes (Plus/Moins) : Vous devez déterminer si le nombre total de mènes joués dans le match sera plus ou moins élevé par rapport au nombre indiqué dans le pari.

Xème Mène — 1X2 : Vous devez déterminer le résultat de la Xème mène. Il y a 3 résultats possibles : 1 (le joueur 1 l'emporte), X (les 2 joueurs font match nul), 2 (le joueur 2 l'emporte).

Xème Mène — Draw no Bet: Vous devez déterminer le vainqueur de la mène, si celle-ci se termine par un résultat nul, tous les paris seront annulés et les mises remboursées. Si la mène n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

Xème Mène — Handicap : Vous devez déterminer le gagnant de la mène mentionnée (en points gagnés) en ajoutant ou en soustrayant l'écart du handicap indiqué dans le pari(en points).

Xème Mène — Total Points : Prédisez si le total des points obtenus par les deux joueurs dans la mène mentionnée sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari.

Xème Mène — Total Points Joueur 1/2 : Vous devez deviner si le nombre total de points marqués par le joueur mentionné dans la mène sera supérieur ou inférieur au nombre indiqué dans le pari. Si la mène n'est pas jouée intégralement, ce pari sera annulé.

Marchés sur des résultats finaux (Outrights)

Vainqueur : Vous devez deviner le vainqueur du tournoi en question conformément au résultat officiel de la compétition.

PADEL

Marchés principaux

Vainqueur (1,2) : le pari consiste à prédire le gagnant du match sans tenir compte de la marge.

Jeux handicap: vous devez prédire le gagnant du match en ajoutant ou en soustrayant le spread indiqué au résultat du match.

Sets handicap : vous devez prédire le résultat des sets en ajoutant ou en soustrayant le spread indiqué au résultat du match.

Score exact : vous devez prédire le score exact du match en termes de sets gagnés par chaque joueur. Si un joueur se retire durant le match, tous les paris non décidés seront considérés comme nuls.

Total des jeux (plus/moins) : vous devez prédire si le nombre total des jeux durant le match sera inférieur ou supérieur au spread déterminé.

Jeux pairs/impairs : prédire si le nombre de jeux sera pair ou impair à la fin du match.

Total des jeux (plus/moins), joueur 1 : vous devez prédire si le nombre total des jeux gagnés par le joueur 1 sera supérieur ou inférieur au spread indiqué. Un tie-break est considéré comme un jeu. Le nombre de jeux joués sera indiqué grâce à une décision par le second chiffre inscrit entre crochets. Si le match n'est pas fini, tous les paris seront considérés comme nuls.

Total des jeux (plus/moins), joueur 2 : vous devez prédire si le nombre total des jeux gagnés par le joueur 2 sera supérieur ou inférieur au spread indiqué. Un tiebreak est considéré comme un jeu. Le nombre de jeux joués sera indiqué grâce à une décision par le second chiffre inscrit entre crochets. Si le match n'est pas fini, tous les paris seront considérés comme nuls.

Vainqueur et total : vous devez prédire le gagnant du match et si le nombre de jeux joués est inférieur ou supérieur au spread indiqué.

Tiebreak (Oui/ Non) : vous devez prédire s'il y aura un tie-break durant le match.

Deuce dans le jeu (Oui/Non) : "Deuce" signifie que le score du jeu va atteindre 40-40.

Vainqueur du 1^{er} Set : vous devez prédire le gagnant du 1^{er} Set. Ce pari sera considéré comme nul si le set n'est pas terminé.

Vainqueur du 2^d Set : vous devez prédire le gagnant du 2^d Set. Ce pari sera considéré comme nul si le set n'est pas terminé.

V du Set X : vous devez prédire le gagnant du Set X. Ce pari sera considéré comme nul si le set n'est pas terminé.

.

Double résultat (1^{er}/ Match) : prévoit le gagnant du premier set et le gagnant du match dans un seul pari.

Le joueur 1 gagne d'un set exactement : prévoit si le joueur jouant à domicile va obtenir la victoire avec un set d'avance.

Le joueur 2 gagne d'un set exactement : prévoit si le joueur jouant à l'extérieur va obtenir la victoire avec un set d'avance.

Nombre de sets exacts : vous devez prédire le nombre exact de sets durant un match.

Nombre total de sets : vous devez prédire si le nombre total de sets joués dans le match sera inférieur ou supérieur au spread indiqué.

Un set en nul : prévoit si au moins un set du match va finir avec le score 6-0 / 0-6.

Set X jeux avec handicap : vous devez prévoir le gagnant du set X en additionnant ou soustrayant le spread indiqué au résultat du match. Si le match n'est pas terminé, tous les paris encore en cours sont considérés comme nuls.

Set X total des jeux : vous devez prédire si le nombre total des jeux joués durant le set X d'un match va être inférieur ou supérieur au spread indiqué.

Score exact du Set X : vous devez prédire le score exact du set X. Si le set concerné n'est pas complété, tous les paris attachés seront considérés comme nuls.

Joueur X gagne un set : vous devez prédire si le joueur mentionné va gagner ou non au moins un set dans le match. Il y a deux issues possibles : OUI ou NON.

Score pair ou impair dans un set X : vous devez prédire si le nombre total de jeux joués dans un set sera pair ou impair.

Tiebreak dans le set X : vous devez prédire s'il y aura un tie-break durant le set X.

Nombre de jeux atteint durant le set N : vous devez prédire quel joueur va atteindre un nombre X de jeu durant un set spécifique.

Qui va gagner quel jeu (X et Y) du set N : Un pari qui consiste à prédire le joueur qui gagnera les jeux X et Y pour le set N. Par exemple 1 (Jeux 6 et 7) 2^e Set (où le pari est dirigé vers le joueur qui

joue a domicile) - X (jeu 6 et 7) 2^e set (où l'on pari sur le tie) - 2 (Jeu 6 et 7) 2^e Set (où l'on parie sur le joueur qui joue à l'extérieur).

Qui va gagner le point X dans le jeu Y du set N ? (inclus les paris en direct) : prévoit le joueur qui va gagner le point X dans le jeu Y du set N. Par exemple, le joueur Wawrinka gagne le 1^{er} point du jeu 10 du 3^e set du match.

Qui va gagner le point X du set (1,2,3,4,5) ? Inclus les paris en direct) : prédit le joueur qui va gagner le jeu X d'un set spécifique. Par exemple 1 (jeu 10) 2^e set - 2 (jeu 10) 2^e Set.

Nombre exact de points du jeu X (1^{er} set) (inclus les paris en direct) : prédit le nombre exact de points joué dans un jeu donné sur le premier set.

Deuce dans le jeu Oui/non (inclus les paris en direct) : "Deuce" signifie que le score du jeu va atteindre 40-40.

Résultat du jeu X (Set N) Joueur 1 ou 2 (0-15-30-40) : cela consiste à prédire le gagnant du jeu et combien de points le joueur opposé va inscrire (0-15-30-40). Si vous choisissez le joueur 1 à 30, cela veut dire que le jeu est gagné par le joueur 1, mais que le joueur 2 marque 30 points.

Set N jeu X - nombre de points pair/impair : cela consiste à prédire si le nombre de points joués dans un jeu d'un set sera pair ou impair.

Set N jeu X - score exact ou break : cela consiste à prédire le gagnant du match, et combien de points le joueur opposé va inscrire (0-15-30-40), ou s'il y aura un service de break dans le jeu concerné.

Set N jeu Y - la course aux X points : prédit quel joueur atteindra X points en premier lors d'un jeu donné.

Set N jeu Y - le premier gagnant du nombre de points X : prédit le joueur qui va gagner en premier le nombre de points X dans un jeu spécifique.

COURSES HIPPIQUES

Marchés "Gagnant" (et "Gagnant/Placé")

Les paris sont placés sur le gagnant de la course, sauf si l'option "Gagnant/Placé" (G/P) a été sélectionnée.

Un pari "Gagnant/Placé" (aussi connu comme un pari "Each Way") est une combinaison de 2 paris : un pari sur votre cheval sélectionné pour gagner la course, et un pari sur votre cheval pour être "placé", c'est-à-dire terminer dans les premières positions de la course. Les termes du pari "Gagnant/Placé" (c'est-à-dire le nombre de places et les cotes pour être placé) sont mentionnés à la fois sur le marché et sur le ticket de pari, et peuvent également être consultés ci-dessous:

Nombre de participants	Type de course	Termes G/P
16+	Handicap	4 places, 1/4
12-15	Handicap	3 places, 1//3
8+	Toutes les courses (8-11 en cas d'handicap)	3 places, 1/5
5-7	Toutes les courses	2 places, 1/4
2-4	Toutes les courses	1 place, 1/1 (partie "Placé" est placé sur le gagnant)

Dans toutes les courses, le nombre de participants est le nombre de chevaux qui se trouvent à la ligne de départ.

Les paris sur les non-partants ("non-runners") sont déclarés nuls. Les règles de "dead heat" s'appliquent.

Lorsque, pour des paris à cotes fixes, un cheval inscrit se retire et est ensuite déclaré non-partant, les déductions ci-dessous seront appliquées aux gains nets des paris gagnants sur la course. En conséquence, le gain de la partie Placé des paris Gagnant/Placé est également calculé sur la base de ces déductions.

Cote du non-partant au moment du retrait	Deduction sur le gain net
Cote \leq 1.1112	90%
1.1112 < cote \leq 1.1819	85%
1.1819 < cote \leq 1.25	80%
1.25 < cote \leq 1.30	75%
1.30 < cote \leq 1.40	70%
1.40 < cote \leq 1.5334	65%
1.5334 < cote \leq 1.6154	60%

1.6154 < cote ≤ 1.80	55%
1.80 < cote ≤ 1.9524	50%
1.9524 < cote ≤ 2.20	45%
2.20 < cote ≤ 2.50	40%
2.50 < cote ≤ 2.75	35%
2.75 < cote ≤ 3.25	30%
3.25 < cote ≤ 4	25%
4 < cote ≤ 5	20%
5 < cote ≤ 6.5	15%
6.5 < cote ≤ 10	10%
10 < cote ≤ 15	5%
Cote > 15	Pas de déduction

En cas de plusieurs non-partants, la déduction totale ne dépassera jamais 90 %.

Les paris placés à la cote de départ (également connue sous le nom de “Starting Price” ou SP) sont réglés à la dernière cote déterminée avant le départ de la course.

Marchés “Placé”

Un pari “Placé” est considéré comme gagné si le cheval sélectionné se termine à l'une des premières places (top 2, top 3 ou top 4, selon le marché choisi).

Les paris sur les non-partants (“non-runners”) sont déclarés nuls. Les règles de “dead heat” s'appliquent.

Si un cheval inscrit se retire est ensuite déclaré non-partant, les déductions ci-dessous seront appliquées aux gains nets des paris gagnants sur la course.

Cote du non-partant au moment du retrait	Deduction sur le gain net		
	Top 2	Top 3	Top 4
Cote ≤ 1.1112	45%	30%	20%
1.1112 < cote ≤ 1.1819	40%	30%	20%
1.1819 < cote ≤ 1.25	40%	25%	20%
1.25 < cote ≤ 1.30	35%	25%	20%
1.30 < cote ≤ 1.40	35%	25%	15%
1.40 < cote ≤ 1.5334	30%	20%	15%
1.5334 < cote ≤ 1.6154	30%	20%	15%
1.6154 < cote ≤ 1.80	25%	20%	15%
1.80 < cote ≤ 1.9524	25%	15%	10%
1.9524 < cote ≤ 2.20	20%	15%	10%
2.20 < cote ≤ 2.50	20%	15%	10%
2.50 < cote ≤ 2.75	15%	10%	10%

2.75 < cote ≤ 3.25	15%	10%	Pas de déduction
3.25 < cote ≤ 4	10%	10%	Pas de déduction
4 < cote ≤ 5	10%	Pas de déduction	Pas de déduction
Cote > 5	Pas de déduction	Pas de déduction	Pas de déduction

En cas de plusieurs non-partants, la déduction totale ne dépassera jamais 90 %.

Dans certains cas, les marchés 'Top 3' et 'Top 4' ne sont plus offerts après la déclaration d'un non-partant. Par exemple : le pari a été placé sur le marché 'Top 3', mais après la déclaration d'un non-partant, seul le marché 'Top 2' est encore proposé. Dans ce cas, le gain net du pari placé est soumis à une déduction calculée selon la colonne 'Top 2' dans le tableau ci-dessus.

Le marché 'Top 4' est déclaré nul s'il reste 5 participants ou moins.

Les marchés 'Top 3' et 'Top 2' sont déclarés nuls s'il reste 4 participants ou moins.

Marchés "Couplé"

Les paris Couplé (paris sur les 2 chevaux qui constitueront les 2 premières places de la course) sont acceptés pour toutes les courses avec 3 participants actifs ou plus, et sont réglés comme des paris "couplé gagnant ordre" (prédiction des deux premiers chevaux dans l'ordre exact). Si le nombre de participants actifs est inférieur à 4, tous les paris Couplé sur la course sont déclarés nuls.

Lorsque le client place un "couplé système" sur les chevaux A, B et C, cela génère les 6 paris suivants, chacun étant traité comme un pari "couplé gagnant ordre" :

AB, BA, AC, CA, BC, CB

Les paris couplé sur un non-partant sont déclarés nuls.

Dans les courses où un cheval termine seul, aucun gain de couplé n'est attribué.

Si 2 chevaux ou plus terminent à égalité pour la 1ère ou la 2e place, des montants de gains distincts seront déterminés et payés pour chaque pari couplé qui est gagnant. Si aucun montant distinct n'est établi, les règles de « dead heat » s'appliquent.

Marchés "Trio"

Les paris Trio (paris sur les 3 chevaux qui constitueront les 3 premières places de la course) sont acceptés pour toutes les courses avec 3 participants actifs ou plus, et sont réglés comme des paris "trio ordre" (prédiction des 3 premiers chevaux dans l'ordre exact). Si le nombre de participants actifs est inférieur à 4, tous les paris Tiercé sur la course sont déclarés nuls.

Les paris Trio sur un non-partant sont déclarés nuls.

Si 2 chevaux ou plus terminent à égalité pour la 1^{ère}, la 2^e ou la 3^e place, des montants de gains distincts seront déterminés et payés pour chaque pari tiercé gagnant. Si aucun montant distinct n'est établi, les règles de « dead heat » s'appliquent..

Règles “Dead Heat”

En cas de dead heat (lorsque 2 chevaux ou plus terminent à égalité), la cote de chacun des chevaux impliqués est divisée par le nombre de chevaux à égalité.

Exemple 1

Pari sur le marché "Gagnant ": Supposons que le pari soit placé avec une mise de 30 € à une cote de 6,00 pour gagner 180 €.

- En cas de dead heat de 2 chevaux à la première place, les résultats seraient : 1-2, 1-2, 3e, 4e, etc. Dans ce cas, le paiement serait de $180/2 = 90$ €.
- En cas de dead heat de 3 chevaux à la première place, les résultats seraient : 1-3, 1-3, 1-3, 4e, etc. Dans ce cas, le paiement serait de $180/3 = 60$ €.

Exemple 2

Paris sur le marché "Placé (3 places) ": Supposons que le pari soit placé avec une mise de 30 € à une cote de 3,00 pour gagner 90 €.

- En cas de dead heat de 2 chevaux à la première place, les résultats seraient : 1-2, 1-2, 3e, 4e, etc. Dans ce cas, le montant total serait payé.
- En cas de dead heat de 2 chevaux à la troisième place, les résultats seraient : 1er, 2e, 3-4, 3-4, 5e, etc. Dans ce cas, le paiement serait de $90/2 = 45$ €.
- En cas de dead heat de 3 chevaux à la deuxième place, les résultats seraient : 1er, 2-4, 2-4, 2-4, 5e, etc. Dans ce cas, le paiement serait de $90 * (2/3) = 60$ €.

Courses reportées / reprogrammées

Si une course est reportée ou reprogrammée pour plus tard le même jour (selon la date et l'heure du lieu) et que la liste finale des participants reste inchangée, les paris restent valides. Cependant, les paris sur la course seront annulés si:

- La course est annulée
- La course est officiellement déclarée nulle
- Les conditions de la course changent après la validation des paris
- La piste change
- La surface de la course est modifiée (par exemple, du gazon à la terre battue / surface synthétique, ou inversement)

- La course est reprogrammée à un autre jour (selon la date et l'heure du lieu)

Reprises de courses

En cas de faux départ ou d'autres circonstances entraînant une reprise de la course, les paris seront remboursés sur les chevaux ne participant pas à la seconde course. Les gains sur les chevaux restants sont soumis à des déductions comme décrit ci-dessus. Le nombre de participants à la relance est considéré comme le nombre définitif de partants.