

1. Introduction

1.1. Cet ensemble de conditions générales régit l'utilisation de la plateforme Sportsbook. En plaçant un pari sur la plateforme Sportsbook, le titulaire du compte accepte donc que le titulaire du compte ait lu, compris et adhère à ces conditions générales, y compris les conditions générales applicables à tout moment à la plateforme Sportsbook, cliquez.

1.2. L'utilisation de cette plateforme Sportsbook est soumise aux règlements imposés par la licence.

1.3. Tout litige lié de quelque manière que ce soit à l'utilisation de cette plateforme Sportsbook doit être envoyé par courrier électronique à support@ybet.com Si la réponse n'est pas considérée comme satisfaisante, une demande d'arbitrage confidentiel peut être envoyée à la licence. Leur décision sera contraignante et pourra être inscrite en tant que jugement dans tout tribunal de juridiction compétente.

1.4. La plateforme Sportsbook se réserve le droit d'apporter des modifications au site, aux limites de pari, aux limites de paiement et aux offres.

1.5. La plateforme Sportsbook peut mettre à jour, modifier, éditer et compléter ces termes et conditions à tout moment.

1.6. Toute référence dans ces Termes et Conditions à des mots/objets qui apparaissent au singulier s'applique également au pluriel. Les références au genre ne sont pas contraignantes et doivent être traitées uniquement à titre d'information.

2. Définition

2.1. Plateforme Sportsbook - entité légale engagée dans des activités de paris conformément aux exigences de licence et de législation du pays.

2.2. Client - une personne physique qui a accepté les Règles d'acceptation des paris, enregistrée sur le site YBet.com (et autres versions sous-domaines du site).

2.3. Pari - accord fondé sur le risque conclu entre le Client et la Société de paris sur le résultat d'un événement auquel il ne participe pas, impliquant un gain. Les paris sont effectués selon des conditions préalablement proposées par la plateforme Sportsbook.

2.4. Mise - la somme d'argent transférée par le client à la plateforme Sportsbook et qui constitue la condition principale de la participation à un pari conformément au présent règlement.

2.5. L'issue est le résultat de l'événement sur lequel la plateforme Sportsbook est invitée à faire un pari.

2.6. Impair - le nombre par lequel le montant du pari de la partie prenante est multiplié lors de la détermination du montant du paiement si le pari est gagnant.

2.7. Gains - argent à payer au client en fonction du résultat, sur lequel un pari a été fait.

2.8. Bonus :

2.8.1. Remboursement du pari - remboursement du pari, le client reçoit le montant juste gagné sur son compte. Par exemple, un pari gratuit de 5 sur une cote de 3,5, le client reçoit $5 \times 3,5 - 5 = 12,50$.

2.8.2. Argent gratuit - le client reçoit le montant du pari et le montant gagné sur son compte. Par exemple, le client reçoit $5 \times 3,5 = 18,50$.

2.8.3. Pari sans risque - le joueur utilise son argent pour le pari, mais si le pari est perdu, il récupère son argent.

3. Règles de pari

3.1. La plateforme Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari effectué sur des cotes manifestement "mauvaises", des cotes commutées ou un pari effectué après qu'un événement ait commencé.

3.2. Tous les paris acceptés par la plateforme Sportsbook sont soumis à ces règles, ainsi qu'aux conditions de licence applicables.

3.3. La plateforme Sportsbook se réserve le droit de refuser, restreindre, annuler ou limiter tout pari.

3.4. La plateforme Sportsbook se réserve le droit de régler après que le concours soit final ou avec les résultats officiels.

3.5. Le gagnant d'un événement sera déterminé à la date de la conclusion de l'événement. La plateforme Sportsbook ne reconnaît pas les décisions contestées ou renversées à des fins de paris. Le règlement d'un événement suspendu après le début de la compétition sera décidé selon les règles de paris spécifiées pour ce sport par la plateforme Sportsbook

3.6. Aucune personne âgée de moins de 18 ans n'est autorisée à effectuer un pari.

3.7. Toutes les règles contenues dans le présent document sont sujettes à des changements et des révisions par la plateforme Sportsbook sans notification écrite préalable. Tous les changements et révisions de nos règles seront publiés sur le site de la plateforme Sportsbook.

3.8. Les montants maximums des paris sur tous les événements sportifs seront déterminés par la plateforme Sportsbook et sont sujets à des changements sans préavis écrit. La plateforme Sportsbook se réserve également le droit d'ajuster les limites sur les comptes individuels.

3.9. Pour les comptes avec des soldes négatifs, la plateforme Sportsbook se réserve le droit d'annuler tous les jeux en attente, qu'ils soient placés avec des fonds résultant de l'erreur ou non.

3.10. Les membres sont les seuls responsables des transactions sur leur propre compte. Veuillez vous assurer de vérifier et de confirmer vos paris pour toute erreur avant de les envoyer. Une fois qu'une transaction est terminée, elle ne peut pas être modifiée. La plateforme du Sportsbook ne prend pas la responsabilité des paris manquants ou dupliqués faits par le client et n'acceptera pas les demandes de modification parce qu'un jeu est manquant ou dupliqué. Les clients peuvent revoir leurs transactions dans la section "Mes paris" du site après chaque session pour s'assurer que tous les paris demandés ont été acceptés.

3.11. Les litiges doivent être introduits dans un délai de sept (7) jours à compter de la date à laquelle le pari en question a été décidé. Aucune réclamation ne sera honorée après ce délai. Le client est seul responsable des transactions sur son compte.

3.12. Les gains seront toujours calculés en utilisant les cotes décimales. Veuillez noter que lors de la conversion des cotes dans le standard britannique, des erreurs d'arrondi peuvent se produire, car certaines cotes n'ont pas une traduction exacte en fractions de style britannique. Ici, nous allons montrer les cotes fractionnelles les plus proches.

3.13. La plateforme Sportsbook se réserve le droit de suspendre le compte d'un client sans préavis.

3.14. Dans le cas où il y aurait une divergence entre la version anglaise de ces règles et toute autre version linguistique, la version anglaise sera considérée comme correcte.

3.15. Combo (accumulateurs, parlays, multis). Si certains résultats sont liés, par exemple : un pari sur Barcelone pour gagner la Liga combiné à une victoire de Barcelone dans le match décisif, ces paris seront annulés.

3.16. Tout pari placé avec un système de pari ne comptera pas pour l'exigence de mise dans le Bonus.

3.17. La mise à jour du score en direct est uniquement à titre indicatif. La plateforme Sportsbook n'est pas responsable des erreurs éventuelles. La plateforme Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari si le résultat est déjà connu ou si les cotes n'ont pas été mises à jour correctement en raison de problèmes techniques.

3.18. Les paris outright sont considérés comme étant tous en course ou non et seront donc réglés comme une perte si la sélection ne prend pas part à l'événement, sauf indication contraire. Les règles d'élimination s'appliquent lorsqu'il y a plus d'un gagnant. Les enjeux des parieurs sont d'abord divisés par le nombre de sélections à égalité, puis cette partie de leurs enjeux est réglée comme un gagnant et le reste comme un perdant.

3.19. La plateforme du Sportsbook se réserve le droit d'annuler ou de supprimer tous les paris dont le résultat a été modifié par l'imposition de points de pénalité, de relégations forcées ou de toute autre mesure appliquée en raison d'éléments autres que les résultats normaux des jeux/compétitions en question.

3.20. Tous les paris sont réglés sur la base des informations fournies par l'organisme officiel qui gère la compétition au moment du résultat, sauf indication contraire. Dans le cas d'événements en dehors des compétitions officielles, les paris sont réglés sur la base des informations fournies.

3.21. Si l'un des concurrents n'a pas démarré la plateforme Sportsbook, ce marché de tête à tête est annulé.

3.22. Si les deux concurrents n'ont pas terminé, le gagnant sera le concurrent qui a le plus de tours. Si les deux concurrents sont sortis dans le même tour, la plateforme Sportsbook annule ce marché de tête à tête.

3.23. Si les concurrents sont dans la même position, la plateforme de paris sportifs annule les paris sur ce marché de tête à tête.

3.24. La plateforme Sportsbook n'est pas responsable des dommages subis par le client à la suite d'un dysfonctionnement du système, de défauts, de retards, de manipulations ou d'erreurs dans le transfert de données.

3.25. Les réclamations des clients sont considérées par la plateforme Sportsbook dans les trente jours à partir du moment où le client soumet une demande écrite à la plateforme Sportsbook. Après avoir pris une décision, la plateforme Sportsbook informe le client au moyen d'un e-mail lié au compte de jeu.

3.26. En cas de soupçon de lutte déloyale, la plateforme Sportsbook se réserve le droit de refuser tout pari en général ou une partie de celui-ci, rendant ainsi le pari douteux invalide (dans ces cas, le paiement est effectué avec un facteur égal à "1") ou l'achèvement de la procédure ou jusqu'à 31 jours civils.

3.27. Les clients ne sont autorisés à parier qu'à titre individuel, les paris collectifs ne sont pas autorisés. Les paris répétés sur les mêmes résultats / gagnants du même client ou de clients différents peuvent être déclarés invalides par la suite. Même après que le résultat officiel de la compétition / des athlètes soit déjà connu, la plateforme Sportsbook peut considérer les paris indiqués comme invalides si elle considère que les Clients agissent en collusion ou en tant que syndicat, ou que les paris considérés ont été effectués par un ou plusieurs Clients dans un court laps de temps. La société de paris a également le droit de refuser d'accepter des paris ou de considérer comme invalides des paris déjà effectués s'ils sont faits à partir de différents comptes de jeu provenant de la même adresse IP.

3.28. Paris LIVE : Si le match est interrompu ou reporté et ne se poursuit pas dans les 48 heures après l'heure prévue, les paris seront annulés (sauf pour les résultats qui sont clairement définis lorsque le match a été arrêté).

3.29. Les statistiques ou le texte éditorial publiés sur le site de la plateforme Sportsbook doivent être considérés comme des informations supplémentaires, mais la plateforme Sportsbook ne reconnaît ni n'accepte aucune responsabilité quelle qu'elle soit si les informations ne sont pas correctes. À tout moment, il est de la responsabilité du titulaire du compte d'être au courant des circonstances relatives à un événement.

3.30. Il est interdit d'utiliser des systèmes automatisés (tout type de scanners ou de robots) sur Sportsbook. La plateforme Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari effectué à l'aide de systèmes automatiques.

3.31. Il est interdit d'utiliser des comptes appartenant à d'autres personnes ou des comptes enregistrés sur d'autres personnes. La plateforme Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari effectué par une personne qui n'est pas propriétaire d'un compte.

4. Types de paris

4.1. Simple (ordinaire) - pari sur un résultat distinct de l'événement. Le paiement du pari simple est égal au produit du montant de l'enchère fixé pour le prix du résultat.

4.2. Combo - pari sur plusieurs résultats indépendants de l'événement. Pour gagner sur l'express il est nécessaire qu'aucun des résultats qui sont inclus dans l'express, il n'y ait pas eu de perte. Perdre l'un des résultats du combo signifie perdre tout le combiné. Le paiement du combo est égal au produit du montant du pari sur les cotes de toutes les issues incluses dans le combo.

4.3. Système - un ensemble de combos, qui est une recherche complète de variantes de combos de même taille à partir d'un ensemble fixe d'issues. Il est caractérisé par le même enjeu pour chaque express (système d'option) et le même nombre d'issues dans chaque express. Le pari sur le système doit préciser le nombre total d'issues et le nombre de combos (option système). Le paiement sur le système est égal au montant des paiements sur les combos inclus dans le système.

4.4. Un 'Trixie' est une combinaison qui comprend un triplé et trois doubles à partir d'une sélection de trois matches.

4.5. Un "Patent" est une combinaison qui comprend un triple, trois doubles et trois simples parmi une sélection de trois matches.

4.6. Un "Yankee" est une combinaison qui comprend un quadruple, quatre triples et six doubles à partir d'une sélection de quatre matches.

4.7. Un "Canadien" (également connu sous le nom de "Super Yankee") est une combinaison qui comprend un quintuple, cinq quadruples, dix triples et dix doubles parmi une sélection de cinq matches.

4.8. Un "Heinz" est une combinaison qui comprend un quintuple, six quintuple, quinze quadruple, vingt triple et quinze double à partir d'une sélection de six matches.

4.9. Un "Super Heinz" est une combinaison qui comprend un septuple, sept sextuple, vingt et un quintuple, trente-cinq quadruple, trente-cinq triple et vingt et un double parmi une sélection de sept matches.

4.10. Un "Goliath" est une combinaison qui comprend un octuple, huit septuple, vingt-huit sextuple, cinquante-six quintuple, soixante-quatorze quadruple, cinquante-six triple et vingt-huit double sur une sélection de huit matches.

4.11. Si les cotes tiennent compte de plus de 2 chiffres après la virgule, le gain sera arrondi au deuxième chiffre après la virgule.

4.12. "Cash out" est une offre individuelle initiée par la plateforme Sportsbook, adressée à un participant au pari, visant à modifier une ou plusieurs conditions essentielles du pari (coefficient, heure de calcul de l'événement, etc.) afin de fixer un nouveau résultat et de compléter le pari à l'heure actuelle (suite - Cash out). L'offre de rachat d'un pari peut être aussi bien acceptée que refusée par le participant au pari. En sélectionnant "Cash out", le participant au pari confirme son acceptation des nouvelles conditions essentielles du pari. Des taux d'encaissement peuvent être proposés tant pour les paris avant le match que pour les paris en direct. Le bureau du bookmaker se réserve le droit de modifier l'offre de rachat de l'offre dans le temps, ou de ne pas former d'offre de rachat du pari sans en donner la raison.

5. Marchés

5.1. "Match" (1X2) : il est possible de parier sur l'issue (partielle ou définitive) d'un match ou d'un événement. Les options sont les suivantes : "1" = équipe locale, ou équipe listée à gauche de l'offre ; "X" = match nul, ou la sélection au milieu ; "2" = équipe adverse, ou équipe listée à droite de l'offre.

5.2. Score exact " ("Correct Score") : il est possible de parier sur le score exact (partiel ou définitif) d'un match ou d'un événement.

5.3. "Over/Under" (Totaux) permet de parier sur le montant (partiel ou définitif) d'un événement prédéfini (par exemple, buts, points, corners, rebonds, minutes de pénalité, etc.) Si le montant total des événements énumérés est exactement égal à la ligne de pari, tous les paris sur cette offre seront déclarés nuls. Exemple : une offre où la ligne de pari est de 128.0 points et le match se termine avec le résultat 64-64 sera déclarée nulle.

5.4. "Odd/Even" est une offre où il est possible de parier sur le montant (partiel ou définitif) d'un événement prédéfini (par exemple, buts, points, corners, rebonds, minutes de pénalité, etc.).

5.5. Un "Head-to-Head" et/ou "Triple-Head" est une compétition entre deux ou trois participants/résultats, provenant soit d'un événement officiellement organisé, soit d'un événement virtuellement défini par la plate-forme Sportsbook.

5.6. "Mi-temps/Fin" est le cas où il est possible de parier sur le résultat à la mi-temps et sur le résultat final du match. Par exemple, si à la mi-temps le score est de 1-0 et que le match se termine à 1-1, le résultat gagnant est de 1/X. Le pari est nul si le temps réglementaire du match est joué dans un format de temps différent de ceux indiqués dans le pari (c'est-à-dire autre que deux mi-temps).

5.7. "Les paris par période sont ceux qui permettent de parier sur le résultat de chaque période distincte d'un match/événement.

5.8. Le "Draw No Bet" signifie qu'il est possible de parier soit sur le "1", soit sur le "2", comme défini dans le paragraphe 5.9. Il est également courant de parler de "Draw No Bet" dans les cas où aucune cote de tirage n'est proposée. Si le match spécifique ne contient pas de gagnant (par exemple, le match se termine par un match nul), ou si l'événement particulier ne se produit pas (par exemple, Draw No Bet et le match se termine 0-0), les enjeux seront remboursés.

5.9. "Handicap" signifie qu'il est possible de parier sur le fait que le résultat choisi sera victorieux une fois que le handicap indiqué est ajouté/soustrait (selon le cas) au match/à la période/au score total auquel le pari se réfère. Dans les cas où le résultat après l'ajustement de la ligne de handicap est exactement égal à la ligne de pari, alors tous les paris sur cette offre seront déclarés nuls. Exemple : un pari sur -3.0 buts sera déclaré nul si l'équipe choisie gagne le match par exactement 3 buts d'écart (3-0,4-1, 5-2, etc).

Handicap asiatique : équipe à domicile (-1.75) contre équipe à l'extérieur (+1.75). Cela signifie que la mise est divisée en deux paris égaux et placée sur les résultats -1,5 et -2,0. Pour que le pari soit entièrement payé aux cotes indiquées, l'équipe A doit gagner le match avec une marge supérieure à ses deux handicaps indiqués (c'est-à-dire une marge de 3 buts ou plus). Dans le cas où l'équipe A ne gagnerait qu'avec une marge de 2 buts, le pari sera considéré comme partiellement gagné avec un paiement complet sur la partie -1.5 du pari et un remboursement sur la partie -2.0 puisque le résultat sur cette partie du pari serait considéré comme une "égalité". Si le match devait avoir un autre résultat, y compris une victoire de l'équipe A avec seulement 1 but d'écart, la totalité de la mise serait perdue. L'équipe à l'extérieur bénéficie d'un avantage de +1,75 but dans le match. Cela signifie que la mise est divisée en 2 paris égaux et placée sur les résultats +1,5 et +2,0.

5.10. La "double chance" est le cas où il est possible de parier simultanément sur deux résultats (partiels ou définitifs) d'un match ou d'un événement. Les options sont : 1X, 12 et X2 avec "1", "X" et "2" tels que définis dans.

5.11. Les paris "Outright" ou "Place" sont ceux où il est possible de choisir parmi une liste d'alternatives et de parier sur l'éventualité qu'un participant gagne ou se place dans une position spécifiée dans le classement de l'événement/compétition listé.

5.12. Les paris sur le "Quart / Demi / Période X" se réfèrent au résultat/ score obtenu dans la période concernée et n'incluent pas d'autres points/buts/événements marqués dans d'autres parties de l'événement/du match. Les paris seront annulés si le match est joué dans un autre format que celui stipulé dans l'offre.

5.13. Les paris sur le "Résultat à la fin du trimestre / de la moitié / de la période X" font référence au résultat du match/de l'événement après la fin de la période stipulée et prendront en compte tous les autres points/buts/événements comptabilisés dans les parties précédentes de l'événement/du match.

5.14. Les paris sur la "Course à X points / Course à X buts..." et les offres similaires se réfèrent à l'équipe/au participant qui atteint le plus tôt le nombre particulier de points/de buts/d'événements. Si l'offre mentionne un délai (ou toute autre restriction de période), elle n'inclura pas les autres points/objectifs/événements comptabilisés dans d'autres parties de l'événement/du match qui ne sont pas liés au délai mentionné. Si le score indiqué n'est pas atteint dans le délai stipulé (le cas échéant), tous les paris seront déclarés nuls, sauf indication contraire.

5.15. Les paris sur "Vainqueur du point X / Auteur du but X" et les offres similaires se réfèrent à l'équipe/participant marquant/ gagnant l'événement indiqué. Pour le règlement de ces offres, aucune référence à des événements antérieurs à l'événement indiqué ne sera prise en considération. Si l'événement énuméré n'est pas marqué/gagné dans le délai stipulé (le cas échéant), tous les paris seront déclarés nuls, sauf indication contraire.

5.16. Les paris se référant à la survenue d'un événement particulier dans un ordre temporel prédéfini, tel que "Premier carton" ou "Prochaine équipe à recevoir des minutes de pénalité" seront déclarés nuls s'il n'est pas possible, sans aucun doute raisonnable, de décider du résultat gagnant, par exemple dans le cas de joueurs de différentes équipes qui reçoivent un carton lors de la même interruption de jeu.

5.17. L'expression "équipe qui marque le premier et gagne" fait référence à l'équipe figurant sur la liste qui marque le premier but du match et qui gagne le match. S'il n'y a pas de but dans le match, tous les paris seront considérés comme nuls.

5.18. Toute référence à une "feuille blanche" indique que l'équipe inscrite ne doit pas encaisser de but pendant le match.

5.19. L'expression "équipe gagnante après avoir été menée au score" signifie que l'équipe inscrite sur la liste remporte le match après avoir été menée d'au moins un but à tout moment du match.

5.20. Toute référence à une équipe devant gagner toutes les moitiés/périodes (par exemple, l'équipe devant gagner les deux moitiés) signifie que l'équipe inscrite sur la liste doit marquer plus de buts que son adversaire pendant toutes les moitiés/périodes stipulées du match.

5.21. Toute référence au "temps d'indisponibilité" fait référence à la quantité affichée par l'officiel désigné et non à la quantité réelle jouée.

5.22. Le règlement des paris sur les offres telles que "Homme du match", "Joueur le plus utile" etc. sera basé sur la décision des organisateurs de la compétition, sauf indication contraire.

6. Règles spéciales pour les sports

6.1. Soccer

6.1.1. Les paris sur le résultat d'un match seront décidés sur la base de deux mi-temps du nombre de minutes prévu chacune et de tout temps que l'arbitre ajoute pour compenser les blessures et autres arrêts. Cela ne comprend pas les périodes de prolongation ni les tirs au but si cela n'est pas indiqué.

6.1.2. Les corners accordés mais non exécutés ne sont pas pris en compte.

6.1.3. Les buts marqués contre son camp ne sont pas pris en compte pour le décompte du buteur à tout moment ou du joueur devant marquer X ou du prochain buteur ou plus et sont ignorés.

6.1.4. Tous les joueurs qui ont pris part au match depuis le coup d'envoi ou le but précédent sont considérés comme des coureurs.

6.1.5. Si un joueur n'est pas dans le XI de départ, tous les marchés de joueurs seront annulés.

6.1.6. Si pour une raison quelconque un joueur non listé marque un but, tous les paris sur les joueurs listés sont maintenus.

6.1.7. Le marché du buteur à tout moment ou du joueur qui marquera X ou du prochain buteur sera réglé sur la base des encarts télévisés et des statistiques fournies par la Press Association, sauf s'il est clairement établi que ces statistiques ne sont pas correctes.

6.1.8. Les marchés d'intervalles seront réglés sur la base de l'heure du but annoncée par la télévision. Si celui-ci n'est pas disponible, le temps indiqué par l'horloge du match est pris en compte.

6.1.9. Les marchés de buts à intervalles sont réglés sur la base du moment où le ballon franchit la ligne, et non du moment où le coup de pied est donné.

6.1.10. Les marchés d'intervalles de corner sont réglés sur la base du moment où le coup de pied de coin est effectué et non du moment où le coin est concédé ou accordé.

6.1.11. Les marchés de l'intervalle des cartons sont réglés sur la base du moment où le carton est montré et non du moment où l'infraction est commise.

6.1.12. Les hors-jeux seront réglés sur la base de l'heure à laquelle l'arbitre a pris sa décision. Cette règle s'applique à toute situation d'arbitre assistant vidéo (VAR).

6.1.13. Les marchés de pénalité seront réglés en fonction de l'heure à laquelle l'arbitre a pris sa décision. Cette règle s'applique à toute situation d'arbitre assistant vidéo (VAR).

6.1.14. Les pénalités accordées mais non exécutées ne sont pas prises en compte.

6.1.15. Type de but suivant : 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 pour autant que le but soit accordé à l'auteur du coup franc ou du corner. Pénalité : Le but doit être marqué directement sur le penalty. Les buts après un rebond d'un penalty manqué ne comptent pas. But contre son camp : Si le but est déclaré comme un but contre son camp. Coup de 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.

6.1.16. Si le marché a été ouvert avec un carton rouge manquant ou incorrect, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.1.17. Si les cotes ont été offertes avec un temps de match incorrect (plus de 5 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.1.18. Si un score erroné est saisi, tous les marchés seront annulés pour le temps où le score erroné a été affiché

6.1.19. Si les noms des équipes ou la catégorie sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.1.20. Un carton jaune compte pour 1 carton et un carton rouge ou jaune-rouge pour 2. Le 2ème jaune pour un joueur qui conduit à un carton jaune-rouge n'est pas considéré. Par conséquent, un joueur ne peut pas causer plus de 3 cartes.

6.1.21. Le règlement sera effectué en fonction de toutes les preuves disponibles des cartons montrés pendant les 90 minutes de jeu régulier.

6.1.22. Les cartons montrés après le match ne sont pas pris en compte.

6.1.23. Les cartons pour les non-joueurs (joueurs déjà remplacés, managers, joueurs sur le banc) ne sont pas pris en compte.

6.1.24. Un carton jaune compte pour 10 points et un carton rouge ou jaune pour 25 points. Le deuxième carton jaune d'un joueur qui conduit à un carton rouge n'est pas pris en compte. Par conséquent, un joueur ne peut pas causer plus de 35 points de pénalité.

6.1.25. Le règlement sera effectué selon toutes les preuves disponibles pour les cartons montrés pendant les 90 minutes de jeu régulier.

6.1.26. Les cartons pour les non-joueurs (joueurs déjà remplacés, dirigeants, joueurs sur le banc) ne sont pas pris en compte.

6.1.27. Si le format du match a été modifié, Sportsbook se réserve le droit d'annuler tous les paris.

6.1.28. Si un match amical s'est terminé par décision de l'arbitre avant les 80 minutes.

6.1.29. Si un match amical se termine par une décision de l'arbitre avant la fin des 80 minutes.

6.1.30. Tous les paris sur les joueurs de football sont réglés à l'aide des informations fournies par l'OPTA (<https://soccerstats.info/>).

6.1.31. Définition de Player Props

6.1.31.1. But/but personnel

Les différentes instances dirigeantes ont des règles différentes et, dans la mesure du possible, Opta travaille avec les personnes concernées pour refléter leurs décisions officielles sur les buteurs.

En ce qui concerne les déviations, un but est normalement accordé si la tentative originale est sur la cible. Un but contre son camp est généralement accordé si la tentative est hors cible et déviée dans le but par un adversaire.

6.1.31.2. Tirs

Un tir au but est défini comme toute tentative claire de marquer que :

- Va dans le filet indépendamment de l'intention.
- Est une tentative claire de marquer qui serait entrée dans le but si elle n'avait pas été arrêtée par le gardien de but ou par un joueur qui est le dernier joueur, le gardien de but n'ayant aucune chance d'empêcher le but (blocage de la dernière ligne).
- Passe au-dessus ou à côté du but sans entrer en contact avec un autre joueur.
- Le ballon aurait dépassé le but ou en serait sorti si le ballon n'avait pas été arrêté par un arrêt du gardien ou par un joueur de champ.
- Frappe directement le cadre du but et le but n'est pas marqué.

Les tirs bloqués ne sont pas comptabilisés comme des tirs.

6.1.31.3. Tirs au but - toute tentative de but que :

- Va dans le filet indépendamment de l'intention.
- Est une tentative évidente de marquer qui serait entrée dans le but si elle n'avait pas été sauvée par le gardien de but ou si elle avait été arrêtée par un joueur qui est le dernier homme, le gardien de but n'ayant aucune chance d'empêcher le but (blocage de la dernière ligne).

Les tirs qui touchent directement le cadre du but ne sont pas comptabilisés comme des tirs au but, à moins que le ballon n'entre et ne soit accordé comme but.

Les tirs bloqués par un autre joueur, qui n'est pas le dernier, ne sont pas considérés comme des tirs au but.

6.1.31.4. Assistant au but

Le dernier contact (passe, cumul de passes ou tout autre contact) qui permet au destinataire du ballon de marquer un but. Si la touche finale (telle que définie en gras) est déviée par un joueur de l'équipe adverse, l'initiateur ne bénéficie d'une aide au but que si le joueur qui reçoit le ballon était susceptible de le recevoir sans que la déviation ait eu lieu. Les buts contre son camp, les coups francs tirés directement, les corners directs et les penalties ne donnent pas droit à une assistance.

6.1.31.5. Tacle

Un tackle est défini comme le contact d'un joueur avec le ballon lors d'un défi au sol où il réussit à enlever le ballon au joueur en possession du ballon.

Le joueur tacle doit clairement être en possession du ballon avant que le tackle ne soit effectué.

- Un tackle gagné est considéré comme tel lorsque le plaqueur ou l'un de ses coéquipiers reprend la possession du ballon à la suite du défi, ou que le ballon sort du jeu et est "sûr".
- Un tackle perdu est considéré comme tel lorsqu'un tackle est effectué mais que le ballon revient à un joueur de l'équipe adverse.

Les deux sont considérés comme des tackles réussis, mais le résultat du tackle (gagné ou perdu) est différent selon l'endroit où va le ballon après le tackle.

Ce n'est pas un tackle, lorsqu'un joueur coupe une passe par n'importe quel moyen.

6.2. Tennis

6.2.1. En cas d'abandon et de walk over d'un joueur, tous les paris indécis sont considérés comme nuls.

6.2.2. En cas de retard (pluie, obscurité...) tous les marchés restent indécis et les transactions seront poursuivies dès la reprise du match.

6.2.3. Si un ou plusieurs points de pénalité sont accordés par l'arbitre, tous les paris sur ce match sont maintenus.

6.2.4. Si un match est terminé avant que certains points/jeux ne soient terminés, tous les marchés liés aux points/jeux concernés sont considérés comme nuls.

6.2.5. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.2.6. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.2.7. Si un joueur prend sa retraite, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.2.8. Si un match est décidé par un tie-break, il sera considéré comme étant

être le 3ème set

6.2.9. Chaque tie-break ou tie-break de match compte pour 1 jeu.

6.3. Basketball

6.3.1. Les marchés ne tiennent pas compte des heures supplémentaires, sauf indication contraire.

6.3.2. Si des cotes ont été proposées avec un temps de match incorrect (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.3.3. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.3.4. Dans le cas où un match ne se termine pas par une égalité, mais que des prolongations sont jouées à des fins de qualification, les marchés seront réglés en fonction du résultat à la fin du temps réglementaire.

6.3.5. Si un match se termine avant que le Xème soit atteint, ce marché est considéré comme nul (annulé). Qui marque le Xème point ? (incl. ot), Quelle équipe gagnera la course aux x points ? (y compris OT).

6.3.6. Le marché (Y aura-t-il des prolongations ?) sera considéré comme positif si, à la fin du temps réglementaire, le match se termine par un match nul, que des prolongations soient jouées ou non.

6.4. Football américain

6.4.1. En cas de retard (pluie, obscurité...), tous les marchés restent en suspens et la négociation sera poursuivie dès la reprise du match.

6.4.2. Les marchés ne tiennent pas compte des heures supplémentaires, sauf indication contraire.

6.4.3. Si les marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.4.4. Si des cotes ont été proposées avec un temps de match incorrect (plus de 89 secondes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.4.5. Si un score erroné est affiché, nous nous réservons le droit d'annuler les paris pour ce laps de temps.

6.4.6. En cas de match abandonné ou reporté, tous les marchés sont considérés comme nuls, sauf si le match se poursuit dans le même calendrier hebdomadaire de la NFL (jeudi - mercredi, heure locale du stade).

6.4.7. Si les équipes sont affichées de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.4.8. Tous les joueurs proposés sont considérés comme des coureurs.

6.4.9. Si aucun autre touchdown n'est marqué, le marché (Next touchdown scorer (incl. overtime)) sera annulé.

6.4.10. Les joueurs qui ne figurent pas dans la liste sont considérés comme "Concurrent1 autre joueur" ou "Concurrent2 autre joueur" pour le règlement. Notez que cela n'inclut pas les joueurs qui sont listés sans prix actif.

6.4.11. Les joueurs de l'équipe de défense ou de l'équipe spéciale sont considérés comme des "joueurs compétiteurs1 d/st" ou "joueurs compétiteurs2 d/st" pour le règlement, même si le joueur est listé comme un résultat dédié.

6.4.12. Le marché sera réglé sur la base de l'insert TV et des statistiques fournies par les associations officielles, à moins qu'il n'y ait des preuves évidentes que les statistiques ne sont pas correctes.

6.5. Hockey sur glace

6.5.1. Tous les marchés (à l'exception des marchés de période, de prolongation et de tirs au but) sont considérés pour le temps régulier uniquement, sauf si cela est mentionné dans le marché.

6.5.2. Dans le cas où un match est décidé par une séance de tirs au but, un but sera ajouté au score de l'équipe gagnante et au total du match à des fins de règlement. Ceci s'applique à tous les marchés, y compris les prolongations et les tirs au but.

6.5.3. Si le marché reste ouvert alors que les événements suivants ont déjà eu lieu : buts et tirs au but, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.5.4. Si les cotes ont été proposées avec un temps de match incorrect (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.5.5. Si un score erroné est saisi, tous les marchés seront annulés pour le moment où le score erroné a été affiché.

6.6. Baseball

6.6.1. Si une manche se termine avant que le Xème point ne soit atteint (y compris les prolongations), ce marché (Quelle équipe gagne la course à x points ?, Qui marque le Xème point (y compris les prolongations)) est considéré comme nul (annulé).

6.6.2. Le marché (Quand le match sera-t-il décidé ?) sera réglé comme "N'importe quelle manche supplémentaire" si à la fin du temps réglementaire (après 9 manches complètes) le match se termine par un match nul, que des prolongations (manches supplémentaires) soient jouées ou non.

6.6.3. Marché (Y aura-t-il des prolongations ?) sera réglé par "Oui" si à la fin du temps réglementaire (après 9 manches complètes) le match se termine par un match nul, que des prolongations (manches supplémentaires) soient jouées ou non.

6.6.4. Les éventuelles manches supplémentaires ne sont pas prises en compte dans un marché, sauf indication contraire.

6.6.5. Tous les marchés seront soldés selon le résultat final après 9 manches (8 1/2 manches si l'équipe locale mène à ce moment-là).

6.6.6. Si un match est interrompu ou annulé et ne sera pas repris le même jour, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.6.7. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect ou un statut de match incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.7. Handball

6.7.1. Si un match se termine avant que le Xème soit atteint, ce marché (Qui marque le Xème point ? (y compris ot)) est considéré comme nul (annulé).

6.7.2. Si un match se termine avant que le Xème soit atteint, ce marché (Quelle équipe gagnera la course à x points ? (incl. ot)) est considéré comme nul (annulé).

6.7.3. Tous les marchés (à l'exception de Qui marque le Xème point et Quelle équipe gagnera la course aux X points) sont considérés comme des marchés de temps régulier uniquement.

6.7.4. Si le match se termine par une fusillade à 7 mètres, les marchés "Qui marque le Xème point ?" et "Quelle équipe gagnera la course aux X points ?" seront annulés.

6.7.5. Si des cotes ont été proposées avec un temps de match incorrect (plus de 3 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.7.6. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.8. Volleyball

6.8.1. Si une partie se termine avant que le Xème point ne soit atteint, ce marché (Qui marque le [Xème] point dans la partie [y]) est considéré comme nul (annulé).

6.8.2. Dans le cas où un match n'est pas terminé, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.8.3. La partie Golden n'est pas prise en compte dans aucun des marchés mentionnés.

6.8.4. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.8.5. Les déductions de points officiels seront prises en compte pour tous les marchés indéterminés. Les marchés qui ont déjà été déterminés ne tiendront pas compte des déductions.

6.9. Beach Volleyball

6.9.1. Si un set se termine avant que le Xème point ne soit atteint, ce marché (Qui marque le [Xème] point dans le set [y]) est considéré comme nul (annulé).

6.9.2. Dans le cas où un match n'est pas terminé, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.9.3. Le set Golden n'est pas considéré dans aucun des marchés mentionnés.

6.9.4. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.9.5. Si une équipe se retire, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.9.6. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les marchés indéterminés. Les marchés qui ont déjà été déterminés ne prendront pas en compte les déductions.

6.10. Futsal

6.10.1. Tous les marchés (à l'exception de la mi-temps, des marchés de la première mi-temps, de la prolongation et des tirs au but) sont pris en compte pour le temps réglementaire uniquement.

6.10.2. Si un match est interrompu et repris dans les 48 heures suivant la date initiale du coup d'envoi, tous les paris ouverts seront réglés avec le résultat final. Dans le cas contraire, tous les paris indécis sont considérés comme nuls.

6.10.3. Si le marché reste ouvert alors que les événements suivants ont déjà eu lieu : buts, cartons rouges ou jaunes-rouges et penalties, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.10.4. Si le marché a été ouvert avec un carton rouge manquant ou incorrect, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.10.5. Si des cotes ont été proposées avec un temps de match incorrect (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.10.6. Si un score erroné est saisi, tous les marchés seront annulés pour le temps où le score erroné a été affiché.

6.10.7. Si les noms des équipes ou la catégorie sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.11. Badminton

6.11.1. Si un set se termine avant que le Xème point ne soit atteint, ce marché (Qui marque le [Xème] point dans le [Nème] set) est considéré comme nul (annulé).

6.11.2. Dans le cas où un match n'est pas terminé, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.11.3. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.11.4. Si une équipe se retire, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.11.5. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.11.6. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les marchés indéterminés. Les marchés qui ont déjà été déterminés ne prendront pas en compte les déductions.

6.12. Rugby Union et Rugby League

6.12.1. Tous les marchés (à l'exception de la mi-temps, des marchés de la première mi-temps, de la prolongation et des tirs au but) sont pris en compte pour le temps réglementaire uniquement.

6.12.2. 80 minutes régulières : Les marchés sont basés sur le résultat à la fin des 80 minutes de jeu prévues, sauf indication contraire. Cela inclut tout temps additionnel pour blessure ou arrêt

de jeu mais n'inclut pas les prolongations, le temps alloué pour une séance de tirs au but ou la mort subite.

6.12.3. Si le marché reste ouvert alors que les événements suivants ont déjà eu lieu : changements de score ou cartons rouges, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.12.4. Si le marché a été ouvert avec un carton rouge manquant ou incorrect, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.12.5. Si les cotes ont été offertes avec un temps de match incorrect (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.12.6. Si les noms des équipes ou la catégorie sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.13. Rugby Sevens

6.13.1. Tous les marchés (à l'exception de la mi-temps, des marchés de la première mi-temps, de la prolongation et des tirs au but) sont pris en compte pour le temps réglementaire uniquement.

6.13.2. Temps régulier de 14 / 20 minutes : Les marchés sont basés sur le résultat à la fin d'un jeu régulier de 14 / 20 minutes, sauf indication contraire. Cela inclut tout temps additionnel pour les blessures ou les arrêts de jeu, mais pas les prolongations, le temps alloué pour les tirs au but ou la mort subite.

6.13.3. Si le marché reste ouvert alors que les événements suivants ont déjà eu lieu : changements de score ou cartons rouges, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.13.4. Si le marché a été ouvert avec un carton rouge manquant ou incorrect, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.13.5. Si des cotes ont été proposées avec un temps de match incorrect (plus d'une minute), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.1

6.13.6. Si les noms des équipes ou les catégories sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.14. Darts

6.14.1. Dans le cas où un match n'est pas terminé, tous les marchés non décidés sont considérés comme nuls.

6.14.2. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.14.3. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.14.4. Si un match n'est pas terminé, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.14.5. Le bullseye compte comme couleur de sortie rouge.

6.15. Snooker

6.15.1. En cas d'abandon d'un joueur ou de disqualification, tous les marchés non décidés sont considérés comme nuls.

6.15.2. Dans le cas d'un re-rack, le règlement est maintenu si le résultat a été déterminé avant le re-rack.

6.15.3. Aucune faute ou bille gratuite n'est prise en compte pour le règlement d'un marché de couleur en pot.

6.15.4. Dans le cas où un cadre commence mais n'est pas terminé, tous les marchés liés au cadre seront annulés, sauf si le résultat a déjà été déterminé.

6.15.5. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.15.6. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.15.7. Si un match n'est pas terminé, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.16. Table de Tennis

6.16.1. Si une manche se termine avant que le Xème point ne soit atteint, ce marché (Qui marque le [Xème] point dans la manche [y]) est considéré comme nul (annulé).

6.16.2. Dans le cas où un match n'est pas terminé, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.16.3. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.16.4. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.16.5. Si un joueur prend sa retraite, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.16.6. Les déductions de points officiels seront prises en compte pour tous les marchés indéterminés. Les marchés qui ont déjà été déterminés ne prendront pas en compte les déductions.

6.17. Bowls

6.17.1. Si un set se termine avant que le Xème point soit atteint, ce marché (Xème set - quelle équipe gagne la course à x points, Xème set - quelle équipe marque le Xème point) est considéré comme nul (annulé)

6.17.2. En cas de retraite et de walk over d'un joueur, tous les paris indécis sont considérés comme nuls.

6.17.3. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.17.4. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.18. Cricket

6.18.1. Pari de match

Description : Qui va gagner le match ?

Règles : Tous les paris sur le match seront réglés conformément aux règles officielles de la compétition. Pour les matchs affectés par des conditions météorologiques défavorables, les paris seront réglés en fonction du résultat officiel.

S'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris seront annulés.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de la compétition ne permet pas de déterminer un vainqueur, les règles de la course à la mort s'appliquent. Dans les compétitions où un bowl off ou un super over détermine un gagnant, les paris seront réglés sur le résultat officiel.

Dans les matchs de première classe, si le résultat officiel est un match nul, les paris seront réglés comme un match nul entre les deux équipes. Les paris sur le match nul sont considérés comme perdants.

Si un match est abandonné en raison de facteurs externes, les paris seront annulés à moins qu'un gagnant ne soit déclaré sur la base des règles officielles de la compétition.

Si un match est annulé, tous les paris seront annulés s'il n'est pas rejoué ou repris dans les 36 heures suivant son heure de début annoncée.

6.18.2. Double chance

Description : Le résultat du match sera-t-il l'une des trois options proposées ?

Règles : Un match nul sera réglé comme un match nul. Tous les paris sur le match seront réglés conformément aux règles officielles de la compétition.

S'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris seront annulés.

6.18.3. Pari sur le match : Match nul sans pari

Description : Qui gagnera le match étant donné que tous les paris seront annulés si le match est nul ?

Règles : Un match nul sera réglé comme un match nul. Tous les paris sur le match seront réglés conformément aux règles officielles de la compétition. S'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris seront annulés.

6.18.4. Match nul

Description : Le match sera-t-il à égalité ?

Règles : Tous les paris seront réglés en fonction du résultat officiel. Si le match est abandonné ou s'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris seront annulés. Pour les matchs de première classe, il y a égalité lorsque l'équipe qui frappe en second est éliminée par un bowling pour la deuxième fois alors que les scores sont égaux.

6.18.5. Le plus grand nombre de quatuors

Description : Quelle équipe frappera le plus de quads ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de tours, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des tours prévus dans l'une ou l'autre manche en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours ont été joués, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Seuls les quads marqués à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) seront comptabilisés dans le total des quads. Les renversements de balle, les lancers de balle et les extras ne comptent pas.

Les quatre points marqués lors d'un super over ne comptent pas.

Dans les matchs de première classe, seuls les quatre premiers tours de batte comptent.

6.18.6. Le plus grand nombre de six

Description : Quelle équipe réussira le plus de sixes ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité d'heures, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des heures prévues dans l'une ou l'autre manche en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours ont été joués, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Seuls les six points marqués à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) sont comptabilisés dans le total des six points. Les renversements et les extras ne comptent pas.

Les six marqués dans un super over ne comptent pas.

Dans les matchs de première classe, seuls les six de la première manche comptent.

6.18.7. Le plus grand nombre d'extras

Description : Quelle équipe aura le plus d'extras ajoutés à son score au bâton ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité d'heures, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des heures prévues dans l'une ou l'autre manche en raison de

facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs ont été joués, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Toutes les livraisons larges, les no balls, les byes, les leg byes et les runs de pénalité dans le match comptent pour le résultat final. S'il y a des courses à la batte et des extras sur la même livraison, les courses à la batte ne comptent pas pour le résultat final.

Les extras dans un super over ne comptent pas.

Dans les matchs de première classe, seuls les extras de la première manche comptent.

6.18.8. Le plus grand nombre de Run Outs concédés

Description : Quelle équipe concédera le plus de run outs dans le match ?

Règles : Un run out "concédé" signifie qu'un membre de l'équipe sera éliminé alors qu'il est à la batte.

Dans les matchs à nombre de points limité, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des dépassements prévus dans l'une ou l'autre manche en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Les Run Outs dans un super over ne comptent pas.

Dans les matchs de Première Classe, seuls les run out de la première manche comptent.

6.18.9. Le plus haut premier over

Description : Quelle équipe marquera le plus de points dans la première manche de son tour de batte ?

Règles : La première manche doit être terminée pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Si, au cours de la première manche, le tour de batte est terminé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, tous les paris seront annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs de première classe, le marché se réfère uniquement à la première manche de chaque équipe.

Les extras et les courses de pénalité dans le over particulier comptent pour le règlement.

6.18.10. Le plus grand nombre de runs dans des groupes d'over

Description : Quelle équipe marquera le plus de runs après le premier nombre spécifié d'over de son innings ?

Règles : Si le nombre de tours de batte spécifié n'est pas terminé, le pari sera annulé, à moins que l'équipe ne soit éliminée, ne déclare, n'atteigne son objectif ou que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Dans les matchs à nombre limité de tours, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80% des tours spécifiés au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs de première classe, le marché se réfère uniquement au premier tour de batte de chaque équipe.

6.18.11. Premier partenariat le plus élevé

Description : Quelle équipe marquera le plus de runs avant de perdre son premier wicket ?

Règles : Si l'équipe à la batte atteint la fin de son tour de batte, atteint son objectif ou déclare avant que le premier guichet ne tombe, le résultat sera le total amassé. Pour les besoins du règlement, un batteur qui se retire blessé ne compte pas comme un guichet.

Dans les matchs à nombre limité de joueurs, les paris seront annulés si le tour de batte a été réduit en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, sauf si le règlement a déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Dans les matches de Première Classe, le marché se réfère uniquement au premier tour de batte de chaque équipe.

6.18.12. Marchés des matches - Matches à quatre

Description : Combien de fours seront frappés dans le match ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de coups, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80% des coups prévus en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours ont été joués, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Seuls les quads marqués à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) seront comptabilisés dans le total des quads. Les renversements de balle, les lancers de balle et les extras ne comptent pas.

Les quatre points marqués lors d'un super over ne comptent pas.

6.18.13. Match de six

Description : Combien de six seront frappés au cours du match ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de coups, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des coups prévus en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Seuls les six marqués à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) seront comptabilisés dans le total des quatre. Les renversements et les extras ne comptent pas.

Les six marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.14. Extras de match

Description : Combien d'extras seront marqués au cours du match ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité d'heures de jeu, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des heures de jeu prévues en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs de première classe avec match nul, les paris seront annulés si moins de 200 dépassements ont été effectués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Toutes les livraisons larges, les no balls, les byes, les leg byes et les runs de pénalité dans le match comptent pour le résultat final. S'il y a des courses à la batte et des extras sur la même livraison, les courses à la batte ne comptent pas pour le résultat final.

Les extras dans un super over ne comptent pas.

6.18.15. Exclusion du match

Description : Combien d'arrêts de jeu y aura-t-il dans le match ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80% des points prévus dans l'une ou l'autre manche en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Les sorties de terrain dans un super over ne comptent pas.

Over maximum dans la description du match : Combien de runs seront marqués dans le plus grand over du match ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des points prévus pour être joués en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Tous les runs, y compris les extras, comptent pour le règlement.

Les super overs ne comptent pas.

6.18.16. Meilleur batteur du match

Description : Quel batteur marquera le plus de points dans le match ?

Règles : Le résultat de ce marché est déterminé sur le batsman ayant le plus haut score individuel dans le match.

Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 50 % des points prévus dans l'une ou l'autre manche au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps.

Les paris sur le meilleur batteur pour les matchs de première classe ne s'appliquent qu'au premier tour de batte de chaque équipe et seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été effectués, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé. Si un joueur a été désigné lors du tirage au sort, mais qu'il est ensuite retiré en raison d'une commotion cérébrale, ce joueur sera tout de même comptabilisé, tout comme le joueur remplaçant.

Si un batteur ne bat pas, mais a été nommé dans le XI de départ, les paris sur ce batteur seront maintenus.

Si un remplaçant (commotion ou autre) non nommé dans le XI de départ marque le plus haut score individuel dans les manches de l'équipe, les paris sur ce marché seront annulés.

Lorsque deux joueurs ou plus marquent le même nombre de runs, les règles de dead-heat s'appliquent. Les runs marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.17. Meilleur lanceur du match

Description : Quel lanceur prendra le plus de guichets dans le match ?

Règles : Le résultat de ce marché est déterminé sur le lanceur qui aura le plus de guichets dans le match.

Dans les matchs à nombre limité de lancers, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 50 % des lancers prévus dans l'une ou l'autre manche au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps.

Les paris sur le meilleur lanceur pour les matchs de première classe ne s'appliquent qu'au premier tour de batte de chaque équipe et seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été effectués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé. Si un joueur a été désigné lors du tirage au sort, mais qu'il est ensuite retiré en raison d'une commotion cérébrale, ce joueur sera tout de même comptabilisé, tout comme le joueur remplaçant.

Si un lanceur ne joue pas, mais qu'il a été nommé dans le onze de départ, les paris sur ce lanceur sont maintenus.

Si un remplaçant (commotion ou autre) non nommé dans le XI de départ prend le plus de guichets, les paris sur ce marché seront annulés.

Si deux lanceurs ou plus ont pris le même nombre de guichets, le lanceur qui a concédé le moins de runs sera le gagnant. Si deux ou plusieurs lanceurs ont le même nombre de guichets et de runs concédés, la règle du dead heat s'applique. Les guichets pris dans un super over ne comptent pas.

Si aucun lanceur ne prend de guichet dans un tour de batte, tous les paris seront annulés.

6.18.18. L'homme du match

Description : Qui sera nommé homme du match ?

Règles : Les paris seront réglés sur l'homme du match officiellement déclaré. Les règles de l'impasse s'appliquent.

Si aucun homme du match n'est officiellement déclaré, tous les paris seront annulés.

6.18.19. Marchés de livraison - Routes hors livraison

Description : Combien de runs seront marqués sur la livraison spécifiée ?

Règles : Le résultat sera déterminé par le nombre de runs ajoutés au total de l'équipe, suite au lancer spécifié.

Aux fins du règlement, toutes les balles illégales comptent comme des remises. Par exemple, si un essai commence par un large, le premier lancer sera considéré comme 1 et, bien qu'aucune balle légale n'ait été jouée, la balle suivante sera considérée comme le deuxième lancer pour cet essai.

Si un lancer conduit à un coup libre ou si un coup libre doit être relancé à cause d'un lancer illégal, les points marqués sur le lancer supplémentaire ne comptent pas.

Tous les points, qu'ils aient été frappés ou non, sont inclus. Par exemple, un large avec trois runs supplémentaires marqués équivaut à 4 runs au total sur cette livraison.

6.18.20. Courses exactes sur un lancer

Description : Combien de runs exactement seront marqués sur la livraison spécifiée ?

Règles : Comme pour les "runs off delivery".

6.18.21. Marchés Over Runs in Over

Description : Combien de runs seront marqués dans l'over spécifié ?

Règles : La prolongation spécifiée doit être terminée pour que les paris soient valables, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Si une manche se termine au cours d'une manche, celle-ci sera considérée comme terminée, sauf si la manche est terminée en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, auquel cas tous les paris seront annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé.

Si la manche ne commence pas pour une raison quelconque, tous les paris seront annulés.

Les extras et les courses de pénalité dans le over en question comptent pour le règlement.

6.18.22. Limite dans un over

Description : Y aura-t-il un Boundary marqué dans le Over spécifié ?

Règles : Comme "Runs in Over". Seules les limites marquées à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) comptent comme limite. Les lancers en surnombre, les tirs à la batte et les extras ne comptent pas comme des limites.

6.18.23. Wicket en Over Description : Un guichet tombera-t-il dans la manche spécifiée ?

Règles : Comme "Runs in Over".

Pour les besoins du règlement, tout guichet compte, y compris les sorties de piste. Un batteur qui se retire blessé ne compte pas comme un guichet. Si un batteur est chronométré ou retiré, le guichet est considéré comme ayant eu lieu sur la balle précédente. Un batteur qui se retire blessé ne compte pas comme une exclusion.

6.18.24. Over impair/pair

Description : Le nombre de runs marqués dans le over spécifié sera-t-il pair ou impair ?

Règles : Comme les "runs in over". Le zéro sera considéré comme un nombre pair.

6.18.25. Regroupement des courses dans des groupes d'over

Description : Combien de runs seront marqués dans le nombre d'overs spécifié ?

Règles : Si le nombre de dépassements spécifié n'est pas terminé, le pari sera annulé, à moins que l'équipe ne soit éliminée, ne se déclare, n'atteigne son objectif ou que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Dans les matchs à nombre de tours limité, les paris seront annulés si le nombre total de tours est réduit à tout moment à moins de 80 % du nombre maximum de tours indiqué au moment où le pari a été placé, à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé avant la réduction.

6.18.26. Wickets dans les groupes d'Overs

Description : Combien de guichets tomberont dans le nombre d'overs spécifié ?

Règles : Si le nombre d'overs spécifié n'est pas terminé, le pari sera annulé, à moins que l'équipe ne soit éliminée, ne déclare, n'atteigne son objectif ou que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Dans les matchs à nombre de tours limité, les paris seront annulés si le nombre total de tours est réduit à tout moment à moins de 80% du nombre maximum de tours indiqué au moment où le pari a été placé, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Pour les besoins du règlement, si un batteur est chronométré ou retiré, le retrait est considéré comme ayant eu lieu sur la balle précédente. Un retrait blessé ne compte pas comme un renvoi.

6.18.27. Runs en séance

Description : Combien de runs seront marqués dans la session spécifiée ?

Règles : Le résultat est déterminé par le nombre total de runs marqués dans la session spécifiée, quelle que soit l'équipe qui les a marqués.

Si moins de 20 overs sont joués au cours d'une session, les paris seront annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé.

6.18.28. Marchés des Innings Innings Runs

Description : Combien de runs une équipe marquera-t-elle dans une manche donnée ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des points prévus au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé avant la réduction. Les paris placés sur une manche future resteront valables, quels que soient les points marqués dans les manches actuelles ou précédentes.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé. Les paris seront également annulés dans les matchs nuls de première classe, si moins de 60 tours de batte ont été joués dans une manche incomplète, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé. Si une équipe se déclare, cette manche sera considérée comme complète aux fins du règlement.

6.18.29. Wickets de manche

Description : Combien de wickets l'équipe battante va-t-elle perdre dans la manche en cours ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de tours, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80% des tours prévus au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Le retrait d'un joueur blessé ne compte pas comme un renvoi.

6.18.30. Innings Fours

Description : Combien de quads l'équipe à la batte a-t-elle frappés dans son tour de batte actuel ?

Règles : Identique à la plupart des quads.

6.18.31. Tours de six

Description : Combien de sixes l'équipe à la batte va-t-elle frapper dans son tour de batte actuel ?

Règles : Mêmes que pour le plus grand nombre de six.

6.18.32. Extras dans les manches

Description : Combien d'extras seront ajoutés au tour de batte de l'équipe nommée ?

Règles : Identique à la plupart des extras.

6.18.33. Innings Run Outs

Description : Combien de run outs seront concédés dans le tour de batte ?

Règles : Identique à la plupart des extras.

6.18.34. Nombre maximum d'over dans une manche

Description : Combien de runs seront marqués sur le plus haut score de l'over de la manche en cours ?

Règles : Identique au Maximum Over du match

6.18.35. Innings Runs, impairs ou pairs ?

Description : Le total des runs de manche sera-t-il pair ou impair ?

Règles : Si la manche est abandonnée, déclarée forfait ou s'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris seront annulés.

6.18.36. Manches se terminant par un Boundary

Description : La dernière balle du tour de batte sera-t-elle un boundary ?

Règles : Seules les limites marquées à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) comptent comme des limites. Les renversements, les fours et les extras ne comptent pas comme des limites.

Dans les matchs à nombre limité d'heures, les paris seront annulés s'il y a une réduction du nombre d'heures qui devaient être jouées au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps. Si le match est abandonné ou s'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris seront annulés.

6.18.37. Nombre exact de runs dans les Innings

Description : Combien de runs exactement l'équipe qui frappe dans la dernière manche marquera-t-elle ?

Règles : Les paris seront réglés en fonction du résultat officiel.

Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés si le nombre de points qui devaient être joués au moment où le pari a été placé est réduit en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps.

Si le match est abandonné ou s'il n'y a pas de résultat officiel, tous les paris seront annulés.

6.18.38. Meilleur batteur dans les Innings du match

Description : Quel batteur marquera le plus de points pour l'équipe nommée ?

Règles : Le résultat de ce marché est déterminé sur le Batsman ayant le meilleur score individuel dans les manches d'une équipe.

Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 50% des points prévus au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps.

Les paris sur les meilleurs batteurs pour les matchs de première classe ne s'appliquent qu'au premier tour de batte de chaque équipe et seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été effectués, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé. Si un joueur a été désigné lors du tirage au sort, mais qu'il est ensuite retiré en raison d'une commotion cérébrale, ce joueur sera tout de même comptabilisé, tout comme le joueur remplaçant.

Si un batteur ne bat pas, mais a été nommé dans le XI de départ, les paris sur ce batteur seront maintenus.

Si un remplaçant (commotion ou autre) non nommé dans le XI de départ marque le plus haut score individuel dans les manches de l'équipe, les paris sur ce marché seront annulés.

Lorsque deux joueurs ou plus marquent le même nombre de runs, les règles de dead-heat dans les manches s'appliquent.

Les runs marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.39. Meilleur lanceur dans les manches

Description : Quel lanceur prendra le plus de guichets pour l'équipe nommée ?

Règles : Le résultat de ce marché est déterminé sur le lanceur ayant le plus grand nombre individuel de guichets dans une manche individuelle.

Dans les matchs à nombre limité de lancers, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 50 % des lancers prévus au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps.

Les paris sur le meilleur lanceur pour les matchs de première classe ne s'appliquent qu'au premier tour de batte de chaque équipe et seront annulés si moins de 200 tours de batte ont été effectués, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Si un joueur a été désigné lors du tirage au sort, mais qu'il est ensuite retiré en raison d'une commotion cérébrale, ce joueur sera tout de même comptabilisé, tout comme le joueur remplaçant.

Si un lanceur ne joue pas, mais qu'il a été nommé dans le onze de départ, les paris sur ce lanceur sont maintenus.

Si un remplaçant (commotion ou autre) non nommé dans le XI de départ prend le plus de guichets, les paris sur ce marché seront annulés.

Si deux bowlers ou plus ont pris le même nombre de guichets, le bowler qui a concédé le moins de runs sera le gagnant. Si deux ou plusieurs lanceurs ont le même nombre de guichets et de runs concédés, la règle du dead heat s'applique. Les guichets pris dans un super over ne comptent pas.

Si aucun lanceur ne prend de guichet dans un tour de batte, tous les paris seront annulés.

6.18.40. Le dernier homme debout

Description : Quel batteur ne sera pas retiré à la fin du tour de batte ?

Règles : Si deux batteurs ou plus ne sont pas retirés à la fin de la manche, le vainqueur sera le dernier batteur à faire face à une livraison (légale ou non).

Les joueurs ne seront pas considérés comme non retirés s'ils ne sont plus sur le terrain parce qu'ils se sont retirés blessés ou n'ont pas joué. Si plus de 11 joueurs jouent, le marché sera annulé.

Dans les matchs à nombre limité de batteurs, les paris seront annulés si, après avoir placé le pari, le tour de batte a été réduit de quelque manière que ce soit en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps.

6.18.41. Marchés des batteurs Batsman Runs

Description : Combien de runs le batteur nommé va-t-il marquer ?

Règles : Si le batteur termine le tour de batte sans être éliminé, à la suite d'une déclaration, si l'équipe atteint la fin de son tour de batte ou si l'équipe atteint son objectif, son score sera le résultat final. Si un batteur ne bat pas, le pari est nul. Si un batteur n'est pas dans le XI de départ, les paris seront annulés.

Si un batteur se retire blessé, mais revient plus tard, le total des points marqués par ce batteur dans le tour de batte sera pris en compte. Si le batteur ne revient pas plus tard, le résultat final sera celui qui prévalait au moment où le batteur s'est retiré.

Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des points prévus dans l'un ou l'autre des tours de batte en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins que le règlement n'ait été déterminé ou ne soit en cours de détermination. Le résultat sera considéré comme déterminé si la ligne à laquelle le pari a été placé est franchie, ou si le batteur est exclu.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Les points marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.42. Coups de batteur combinés

Description : Combien de runs au total les batteurs nommés marqueront-ils ?

Règles : Comme "Batsman Runs", et si l'un des batteurs nommés ne bat pas, le pari sera annulé, à moins que le règlement du pari ait déjà été déterminé ou soit en cours de détermination.

6.18.43. Fours du batteur

Description : Combien de quads le batteur nommé frappera-t-il ?

Règles : Si un batteur termine le tour de batte sans être éliminé, à la suite d'une déclaration, si l'équipe atteint la fin de son tour de batte ou si l'équipe atteint son objectif, son nombre de quintes sera le résultat final. Si un batteur ne bat pas, le pari est nul. Si un batteur n'est pas dans le XI de départ, les paris seront annulés.

Si un batteur se retire blessé, mais revient plus tard, le nombre total de quads réalisés par ce batteur dans le tour de batte comptera. Si le batteur ne revient pas plus tard, le résultat final sera celui qui prévalait au moment de son retrait.

Dans les matchs à nombre limité d'heures, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des heures prévues dans l'un ou l'autre des deux tours de batte en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins qu'un règlement n'ait été déterminé ou ne soit en cours de détermination. Le résultat sera considéré comme déterminé si la ligne à laquelle le pari a été placé est franchie, ou si le batteur est exclu.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

Seuls les quads marqués à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) seront comptabilisés dans le total des quads. Les renversements de balle, les lancers de balle et les extras ne comptent pas.

Les quatre points marqués lors d'un super over ne comptent pas.

6.18.44. Sixes du batteur

Description : Combien de sixes le batteur nommé va-t-il frapper ?

Règles : Si un batteur termine le tour de batte sans être éliminé, à la suite d'une déclaration, si l'équipe atteint la fin de son tour de batte ou si l'équipe atteint son objectif, son nombre de six sera le résultat final. Si un batteur ne bat pas, le pari est nul. Si un batteur n'est pas dans le XI de départ, les paris seront annulés.

Si un batteur se retire blessé, mais revient plus tard, le total des six frappés par ce batteur dans la manche comptera. Si le batteur ne revient pas plus tard, le résultat final sera celui qui prévalait au moment de son retrait.

Dans les matchs à nombre limité d'heures, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des heures prévues dans l'un ou l'autre des tours de batte en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins qu'un règlement n'ait été déterminé ou ne soit en cours de détermination. Le résultat sera considéré comme déterminé si la ligne à laquelle le pari a été placé est franchie, ou si le batteur est exclu.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs sont joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé. Seuls les six marqués à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) seront comptabilisés dans le total des quatre. Les renversements et les extras ne comptent pas.

Les six marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.45. Jalons de batteur

Description : Le batteur nommé atteindra-t-il le jalon spécifié ?

Règles : Comme pour "Batsman Runs". Méthode d'expulsion Description : Comment le batteur nommé sera-t-il éliminé ?

Règles : Si le batteur spécifié n'est pas éliminé, tous les paris sont annulés. Si le batteur spécifié se retire, et ne revient pas à la batte plus tard, tous les paris sont annulés. Si ce batteur revient à la batte plus tard et est éliminé, les paris sont maintenus.

6.18.46. Marchés de partenariat - Chute du guichet suivant

Description : Combien de runs l'équipe à la batte aura-t-elle marqués lorsque le prochain guichet tombera ?

Règles : Si l'équipe à la batte atteint la fin de son tour de batte, atteint son objectif ou déclare avant que le guichet spécifié ne tombe, le résultat sera le total amassé.

Pour les besoins du règlement, un batteur qui se retire blessé ne compte pas comme un guichet.

Dans les matchs à nombre limité de tours, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des tours prévus dans l'un ou l'autre des deux tours de batte en raison de facteurs externes, à moins que le règlement n'ait déjà été déterminé ou ne soit en cours de détermination. Le résultat sera considéré comme déterminé si la ligne à laquelle le pari a été placé est dépassée, ou si le guichet en question tombe.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 overs ont été joués, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé.

6.18.47. Prochain homme sorti

Description : Quel batteur sera le prochain à être éliminé ?

Règles : Si l'un des batteurs se retire sur blessure ou si les batteurs présents sur le terrain sont différents de ceux cités, les paris placés sur les deux batteurs seront déclarés nuls. Si plus aucun guichet ne tombe, tous les paris seront annulés.

6.18.48, Pari de match sur le batteur

Description : Quel batteur, dans le partenariat actuel, marquera le plus de points dans ce tour de batte ?

Règles : Les paris seront réglés sur la base des scores officiels des batteurs spécifiés dans le tour de batte, comme indiqué dans la section "Courses des batteurs" ci-dessus.

Dans les matchs à nombre limité de tours, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des tours prévus dans l'une ou l'autre des manches en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, après que le pari a été placé, sauf si le règlement a déjà été déterminé.

6.18.49. Méthode d'expulsion du guichet suivant

Description : Comment le prochain batteur sera-t-il éliminé ?

Règles : Le résultat sera déterminé par la méthode d'élimination du prochain guichet qui tombe. Un batteur qui se retire blessé ne compte pas comme un guichet. Si un batteur est retiré, tous les paris seront annulés.

Si le guichet spécifié ne tombe pas, tous les paris seront annulés.

6.18.50. Marché des joueurs - Matchbet Batsman

Description : Lequel des joueurs cités marquera le plus de points ?

Règles : Dans les matchs de limited overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des overs prévus dans l'une ou l'autre manche en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins qu'un règlement n'ait été déterminé.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 manches ont été jouées, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Les deux joueurs doivent être nommés dans le onze de départ ou apparaître comme remplaçants. Si l'un d'entre eux n'entre pas dans le jeu, tous les paris restent valables.

Les points marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.51. Matchbet sur les lanceurs

Description : Lequel des joueurs cités prendra le plus de guichets ?

Règles : Dans les matchs de limited overs, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des overs prévus dans l'une ou l'autre manche en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins qu'un règlement n'ait été déterminé.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 manches ont été jouées, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Les deux joueurs doivent être nommés dans le onze de départ ou apparaître comme remplaçants. Si l'un d'entre eux ne joue pas par la suite, tous les paris restent valables.

Les guichets pris dans un super over ne comptent pas.

6.18.52. Matchbet All-Rounder

Description : Lequel des joueurs cités marquera le plus de points dans le système de notation de la performance des joueurs ?

Règles : Les points sont marqués comme suit : 1 point par run, 20 points par wicket, 10 points par catch, 25 points par stumping.

Dans les matchs à nombre de points limité, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des dépassements prévus dans l'un ou l'autre des deux tours de batte en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins qu'un arrangement n'ait été trouvé.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 manches ont été jouées, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Les deux joueurs doivent être nommés dans le onze de départ ou apparaître comme remplaçants. Si l'un des deux joueurs ne passe pas à la batte ou ne joue pas au bowling, tous les paris restent valables.

Les points marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.53. Keeper Matchbet

Description : Lequel des gardiens de guichet nommés marque le plus de points dans le système de notation de la performance des joueurs ?

Règles : Les points sont marqués comme ci-dessus. Dans les matchs à nombre limité d'heures, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des heures prévues dans l'un ou l'autre des deux tours de batte en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins qu'un arrangement ait été trouvé.

Dans les matchs de première classe, les paris seront annulés si moins de 200 manches ont été jouées, à moins que le règlement du pari n'ait déjà été déterminé.

Les deux joueurs nommés doivent commencer le match en tant que gardien de guichet, ou apparaître en tant que remplaçant, mais si leur rôle de jeu change pour une raison quelconque, tous les paris seront quand même réglés conformément au système de pointage ci-dessus.

Les points marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.54. Marchés pop-up : coup gratuit

Description : Combien de runs de l'équipe seront marqués sur la livraison du free hit ?

Règles : Le résultat sera déterminé par le nombre de points ajoutés au total de l'équipe, suite à la livraison spécifiée. Si le coup libre est relancé en raison d'une livraison illégale, les points marqués sur le second coup libre ne comptent pas.

Les extras et les points de pénalité comptent pour le règlement.

Par exemple, si une balle large est jouée sur le coup gratuit spécifié, le résultat sera de 1. Ensuite, un autre marché libre peut être proposé.

6.18.55. Course à 'X' runs

Description : Quel batteur atteindra le nombre de runs spécifié en premier ?

Règles : Tous les paris sont maintenus, indépendamment de toute réduction.

Si aucun des deux batteurs n'atteint le nombre de runs spécifié, les marchés seront réglés en tant que "Ni l'un ni l'autre".

6.18.56. Le prochain à frapper le six

Description : Quel batteur frappera le prochain six ?

Règles : Tous les paris sont maintenus, indépendamment de toute réduction. Si aucun des batteurs ne réussit un six après que le pari ait été proposé, le marché sera réglé en tant que "Ni l'un ni l'autre".

Les renversements et les extras ne comptent pas.

6.18.57. Le prochain à prendre un wicket

Description : Quel lanceur prendra le prochain guichet dans ce tour de batte ?

Règles : Tous les paris sont maintenus, indépendamment de toute réduction. Si aucun des lanceurs nommés ne prend un wicket, le marché sera réglé comme "Aucun de ce qui précède".

Pour les besoins du règlement, l'abandon d'un batteur blessé ne compte pas comme un guichet. Les sorties en courant, les sorties chronométrées, les sorties en retraite et toute autre méthode d'expulsion qui n'est pas attribuée à un lanceur particulier seront réglées comme "Aucun des points ci-dessus".

6.18.58. Over gagnant

Description : Dans quelle manche de l'équipe nommée le match sera-t-il terminé ?

Règles : Tous les paris sont nuls s'il n'y a pas de résultat officiel.

Dans les matchs à nombre limité d'over, tous les paris seront annulés si, après avoir placé le pari, le nombre maximum d'over possible est réduit de quelque manière que ce soit.

6.18.59. Marchés unilatéraux - Les deux équipes marqueront 'X' runs

Description : Les deux équipes marqueront-elles le nombre de runs spécifié ?

Règles : Dans les matchs à nombre limité de points, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible de réaliser au moins 80 % des points prévus dans les deux manches au moment où le pari a été placé en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé avant la réduction.

Dans les matchs nuls de première classe, les paris seront annulés si moins de 100 tours de batte ont été joués dans la première manche de l'une ou l'autre des équipes, sauf si le règlement du pari a déjà été déterminé. Seuls les points marqués dans le premier tour de batte comptent. Si une équipe déclare que le tour de batte est considéré comme complet aux fins du règlement.

6.18.60. Méthode d'exclusion de l'un ou l'autre batteur

Description : L'un ou l'autre des batteurs nommés sera-t-il exclu selon la méthode spécifiée ?

Règles : Tous les paris seront réglés, que l'un des batteurs soit toujours non retiré ou qu'il se retire blessé à la fin du tour de batte.

6.18.61. Méthode d'expulsion des deux batteurs

Description : Les deux batteurs nommés seront-ils expulsés selon la méthode spécifiée ?

Règles : Comme la " méthode d'exclusion de l'un ou l'autre batteur ".

6.18.62. Runs sur des livraisons consécutives

Description : Combien de points seront marqués sur chacune des livraisons spécifiées ?

Règles : Comme pour les "courses sur livraison", sauf que le nombre de courses spécifié doit être marqué sur les deux livraisons nommées.

6.18.63. Wicket off Delivery

Description : Est-ce qu'un wicket tombera dans la livraison spécifiée ?

Règles : Le lancer spécifié doit être terminé pour que les paris soient maintenus.

Aux fins de règlement, tout guichet compte, y compris les sorties en courant. Un batteur qui se retire blessé ne compte pas comme un wicket. Si un batteur est chronométré ou retiré, le guichet est considéré comme ayant eu lieu sur la balle précédente.

6.18.64. Les deux batteurs doivent marquer "X" runs dans la manche.

Description : Les deux batteurs marqueront-ils le nombre de runs spécifié dans la manche ?

Règles : La prolongation spécifiée doit être terminée pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Si une manche se termine au cours d'une manche, celle-ci sera considérée comme terminée, sauf si la manche est terminée en raison de facteurs externes,

y compris le mauvais temps, auquel cas tous les paris seront annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé.

Si la manche ne commence pas pour une raison quelconque, tous les paris seront annulés.

Les points doivent être marqués à la batte pour être pris en compte dans le règlement.

Les paris seront réglés indépendamment du fait que l'un ou l'autre des batteurs spécifiés soit exclu ou se retire blessé avant le début de l'over.

6.18.65. Les deux batteurs marquent une balle de fond dans la manche.

Description : Les deux batteurs marqueront-ils un boundary dans le over ?

Règles : Comme "Les deux batteurs doivent marquer 'X' runs dans la manche". Les quatre et les six comptent comme des limites. Seuls les fours et les sixes marqués à la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) comptent. Les renversements, les quatre et les extras ne comptent pas.

6.18.66. Un quatre et un six peuvent être marqués dans une manche.

Description : Un quatre et un six peuvent-ils être marqués dans un over ?

Règles : La prolongation spécifiée doit être terminée pour que les paris soient maintenus, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Si une manche se termine au cours d'une manche, celle-ci sera considérée comme terminée, sauf si la manche est terminée en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, auquel cas tous les paris seront annulés, sauf si le règlement a déjà été déterminé. Si la manche ne commence pas pour une raison quelconque, tous les paris seront annulés.

Seuls les quads et les sixes réalisés avec la batte (sur n'importe quelle livraison - légale ou non) seront comptabilisés. Les renversements, les fours et les extras ne comptent pas.

6.18.67. Jalons pour le combo Batsman et Bowler

Description : Le batteur et le lanceur nommés atteindront-ils les étapes spécifiées ?

Règles : Pour le batteur - comme pour les "runs du batteur". Dans les matchs de première classe, seuls les runs marqués lors du premier tour de batte comptent. Si un batteur ne fait pas partie du onze de départ ou s'il est remplacé, les paris sont nuls.

Pour les bowlers - si un bowler ne joue pas, il sera considéré comme ayant pris 0 wickets. Si un lanceur n'est pas dans le onze de départ ou s'il est remplacé, les paris sont nuls. Dans les matchs à nombre limité d'heures, les paris seront annulés s'il n'a pas été possible d'effectuer au moins 80 % des heures prévues dans la manche concernée en raison de facteurs externes, y compris le mauvais temps, à moins qu'un arrangement n'ait été trouvé.

Dans les matchs de première classe avec match nul, les paris seront annulés si moins de 200 overs ont été effectués, à moins que le tour de batte du joueur soit complet. Le résultat sera considéré comme déterminé si les lignes sur lesquelles le pari a été placé sont dépassées. Dans les matchs de première classe, seuls les guichets et les runs de la première manche comptent. Les guichets et les runs marqués dans un super over ne comptent pas.

6.18.68. Jalons de combo de batteurs

Description : Les deux batteurs atteindront-ils les étapes spécifiées ?

Règles : Identique à " Courses combinées du Batsman ".

6.18.69. Notes pour tous les marchés

Joueurs expulsés/retraités Un joueur expulsé est considéré comme retiré, et sera donc comptabilisé comme un wicket.

Remplacements pour cause de commotion Lorsqu'un joueur quitte le terrain en tant que remplaçant pour cause de commotion, cela ne compte pas comme un guichet. Si le joueur ne revient pas plus tard, le résultat final sera celui qui prévalait lorsque le joueur a quitté le terrain. Lorsqu'un joueur entre en jeu en tant que remplaçant pour cause de commotion cérébrale, il est considéré, tout comme le joueur remplacé, comme ayant joué un rôle complet dans le match.

Coups de pied de pénalité après la fin d'une manche Les coups de pied de pénalité ajoutés au total d'une équipe après le début de la manche de l'autre équipe ne compteront pas pour le règlement des marchés de la manche précédente.

6.19. Squash

6.19.1. Si un set se termine avant que le Xème point ne soit atteint, ce marché (Qui marque le [Xème] point dans le set [y]) est considéré comme nul (annulé).

6.19.2. Si des marchés restent ouverts avec un score incorrect qui a un impact significatif sur les prix, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.19.3. Si les joueurs/équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.19.4. Si un joueur se retire, perd le match ou est disqualifié, tous les marchés indécis sont considérés comme nuls.

6.19.5. Les déductions officielles de points seront prises en compte pour tous les marchés indéterminés. Les marchés qui ont déjà été déterminés ne prendront pas en compte les déductions.

6.19.6. Si un ou plusieurs points de pénalité sont accordés par l'arbitre, tous les paris sur ce match sont maintenus.

6.20. Règles Aussie

6.20.1. Tous les marchés excluent les heures supplémentaires, sauf indication contraire

6.20.2. 80 minutes régulières : Les marchés sont basés sur le résultat à la fin des 80 minutes de jeu prévues, sauf indication contraire. Cela inclut tout temps additionnel pour blessure ou arrêt de jeu, mais pas les prolongations.

6.20.3. Si des cotes ont été proposées avec un temps de match incorrect (plus de 2 minutes), nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.20.4. Si les noms ou la catégorie des équipes sont affichés de manière incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.21. Counter-Strike: Global Offensive

6.21.1. Si aucune bombe n'est posée, le marché ([mapNr !] Map [roundNr !] Round - Bombe désamorcée) sera considéré comme nul.

6.21.2. Les marchés ne tiennent pas compte des heures supplémentaires, sauf indication contraire.

6.21.3. Les marchés seront réglés sur la base des résultats officiellement publiés.

6.21.4. Si la liste des matchs est incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.21.5. En cas de walkover ou d'abandon, tous les marchés indécis sont annulés.

6.21.6. Si un match ou une carte est rejoué en raison d'une déconnexion, ou de problèmes techniques qui ne sont pas liés aux joueurs, tous les marchés indécis seront annulés. Le match ou la carte rejoué sera traité séparément.

6.21.7. Si le nombre standard de cartes est modifié ou diffère de celui proposé pour les paris, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.22. Dota 2

6.22.1. Xème carte - 1ère égide : Le règlement est déterminé par l'équipe qui ramasse l'égide de l'Immortel, et non par celle qui tue Roshan.

6.22.2. Xème carte - 1ère tour et Xème carte - 1ère caserne : Pour le règlement, toutes les méthodes de destruction des tours seront prises en compte (destruction par l'adversaire et le Creep ; destruction par le Deny).

6.22.3. Les marchés seront réglés sur la base des résultats officiellement publiés.

6.22.4. Si la liste des résultats est incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.22.5. En cas de walkover ou d'abandon, tous les marchés indécis sont annulés.

6.22.6. Si un match ou une carte est rejoué en raison d'une déconnexion, ou de problèmes techniques qui ne sont pas liés aux joueurs, tous les marchés indécis seront annulés. Le match ou la carte rejoué sera traité séparément.

6.22.7. Si le nombre standard de cartes est modifié ou diffère de celui proposé pour les paris, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.23. Ligue des légendes

6.23.1. Xème carte - 1er inhibiteur et Xème carte - 1ère tour : Pour le règlement, chaque méthode de destruction sera prise en compte.

6.23.2. Les marchés ne tiennent pas compte des heures supplémentaires, sauf indication contraire.

6.23.3. Les marchés seront réglés sur la base des résultats officiellement publiés.

6.23.4. Si la liste des matchs est incorrecte, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.23.5. En cas de walkover ou d'abandon, tous les marchés indécis sont annulés.

6.23.6. Si un match ou une carte est rejoué en raison d'une déconnexion, ou de problèmes techniques qui ne sont pas liés aux joueurs, tous les marchés indécis seront annulés. Le match ou la carte rejoué sera traité séparément.

6.23.7. Si le nombre standard de cartes est modifié ou diffère de celui proposé pour les paris, nous nous réservons le droit d'annuler les paris.

6.24. eSports FIFA

6.24.1. Durée d'un match de bataille eSports - 2x4 minutes.

6.24.2. Durée du match de Liga Pro EFootball - 2x6 minutes.

6.24.3. Tous les marchés seront réglés comme indiqué dans les règles générales et les règles du marché du football.

6.25. eSports NBA2K

6.25.1. Durée du match - 4x5 minutes. Cela inclut les heures supplémentaires.

6.25.2. Tous les marchés seront réglés comme indiqué dans les règles générales et les règles du marché du basket-ball.

7. Sports virtuels

7.1. Football Virtuel

7.1.1. Les modes de football virtuel offrent une expérience de paris en argent réel sur le football virtuel 24/7/365. Les compétitions sont générées en continu et les paris peuvent être placés à tout moment, même au cours d'une saison.

7.1.2. Structure du jeu

Chaque mode a une structure de tournoi différente :

Mode virtuel de la ligue de football VFLM :

- 16 équipes
- Matches à domicile et à l'extérieur
- 30 jours de match

- 8 matchs simultanés par jour de match
- 240 matches par saison Phase de groupe

Coupe du monde de football virtuel VFWC :

- 32 équipes (8 groupes de 4 équipes par groupe)
- 12 tranches de jours de match (3 jours de match à raison de 4 tranches par jour de match)
- 4 matchs simultanés par morceau de jour de match
- 48 matches par phase de groupe
- Phase éliminatoire
- 16 équipes
- 5 tours (R16[1..4] ; R16[5..8] ; R8 ; Demi-finales ; Finale & 3ème place)
- 4 matchs simultanés (R16[1..4] ; R16[5..8] ; R8) ;
- 2 matchs simultanés (Demi-finales ; Finale & 3ème place)
- 16 matches par stade d'élimination directe.

7.2. Basketball Virtuel

7.2.1. La VBL offre une expérience de paris en argent réel 24/7/365 sur le basket-ball virtuel. La ligue se compose de 16 équipes et les saisons se déroulent en continu. Chaque saison comprend 30 jours de match (matchs à domicile et à l'extérieur). Les paris peuvent être placés à tout moment, même au cours d'une saison.

7.2.2. Détails de la saison.

Pour la version en ligne, une saison dure 106:30 minutes au total, et est divisée en une période de "Pré-Ligue", une "Boucle des jours de match", et une période "Post-Ligue". La période "Pre-League" se déroule avant le début de la saison et dure 60 secondes. Toutes les journées de match sont résumées en une période de "boucle de journée de match" d'une durée totale de 105 minutes. A la fin de chaque saison, il y a une période "Post-Saison" de 30 secondes.

7.2.3. Les paris sur un match de la VBL sont autorisés jusqu'à 10 secondes avant le coup d'envoi. Les marchés de paris pour les jours de match à venir de la saison en cours restent ouverts. Lorsqu'un jour de match à venir est sélectionné dans la barre " Jour de match " en bas de page, les matchs liés à ce jour ainsi que les cotes s'affichent dans la section inférieure des cotes.

7.3. Chevaux virtuels.

7.3.1. Le VHK offre une expérience de paris en argent réel 24/7/365 sur des courses de chevaux virtuels. Les paris peuvent être placés jusqu'à 10 secondes avant le début de la prochaine course à venir ainsi que sur toutes les courses futures des jours de course actuels à tout moment.

7.3.2. Les courses sont générées en continu - une nouvelle course est lancée dès que la course en cours est terminée. Il est possible de parier sur les 10 prochaines courses à venir.. :

- Cycle total de l'événement de 2 minutes
- 40 secondes de phase de pari,
- 65 secondes phase d'événement,
- 15 secondes pour la phase des résultats
- 2 pistes en herbe et 1 piste en terre avec une course de 1000 m programmée de manière aléatoire

- 8, 10, 12, 14 coureurs assignés au hasard

7.3.3. Marchés

- Gagner - sélectionnez le coureur qui terminera premier
- Place - sélectionnez le coureur qui terminera soit 1er, soit 2ème (6-7 coureurs), sélectionnez le coureur qui terminera soit 1er, 2ème et 3ème (7+ coureurs)
- Prévion (Ordre correct) - sélectionnez les coureurs qui finiront 1er et 2ème dans l'ordre correct (exacta)
- Forecast (Any Order) - sélectionnez les coureurs qui finiront 1er et 2ème dans n'importe quel ordre (quinella)
- Tricast (Ordre correct) - sélectionnez les coureurs qui finiront 1er, 2ème et 3ème dans l'ordre correct (trifecta)
- Tricast (ordre quelconque) - sélectionnez les coureurs qui termineront 1er, 2e et 3e dans n'importe quel ordre (trio).

7.4. Chiens Virtuels

7.4.1. Le VDK permet de parier en argent réel 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 et 365 jours par an sur des courses de chiens virtuelles. Les paris peuvent être placés jusqu'à 10 secondes avant le début de la prochaine course à venir ainsi que sur les dix courses à venir à tout moment.

7.4.2. Informations sur le jeu. Les courses sont générées en continu - une nouvelle course est lancée dès que la course en cours est terminée.

- Cycle total de l'événement de 2 minutes
- Phase de pari de 37 secondes ou 67 secondes,
- 38 secondes ou 68 secondes phase de l'événement,
- 15 secondes pour la phase de résultats
- piste de jour et de nuit avec des distances de 360m et 720m programmées de manière aléatoire
- 6 ou 8 coureurs désignés au hasard

7.4.3. Marchés

- Gagner - sélectionnez le coureur qui terminera premier
- Place - sélectionnez le coureur qui terminera soit 1er, soit 2ème (6-7 coureurs), sélectionnez le coureur qui terminera soit 1er, 2ème et 3ème (7+ coureurs)
- Prévion (Ordre correct) - sélectionnez les coureurs qui finiront 1er et 2ème dans l'ordre correct (exacta)
- Forecast (Any Order) - sélectionnez les coureurs qui finiront 1er et 2ème dans n'importe quel ordre (quinella)
- Tricast (Ordre correct) - sélectionnez les coureurs qui finiront 1er, 2ème et 3ème dans l'ordre correct (trifecta)
- Tricast (ordre quelconque) - sélectionnez les coureurs qui termineront 1er, 2e et 3e dans n'importe quel ordre (trio).

8. Bonus

8.1. Comboboost

8.1.1.

Sélections	Multiplicateur
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45
16	1.5
17	1.65

18	1.75
19	1.85
20	2

8.1.2. Le calcul du montant final du bonus est basé sur les cotes finales du Combo une fois que tous les résultats sont réglés.

8.1.3. Les paris encaissés ne peuvent pas bénéficier d'un boost de Combo.

8.1.4. L'opérateur se réserve le droit de modifier, annuler, réclamer ou refuser toute promotion à sa propre discrétion.

8.1.5. Le Combo Boost n'est disponible que sur les sélections dont la cote est de 1,50 ou plus.

8.2. Remboursement du pari, argent gratuit, pari sans risque.

8.2.1. Remboursement du pari - le joueur ne reçoit qu'une partie gagnante du pari. Par exemple, freebet5 sur un pari impair de 3.5 le joueur reçoit sur son compte $5 \times 3.5 - 5 = 12.5$

8.2.2. Argent gratuit - le joueur obtient un enjeu et une partie gagnante sur le compte. Par exemple, avec un pari gratuit de 5 sur les 3,5 impairs, le joueur gagne sur le compte $5 \times 3,5 = 17,50$.

8.2.3. Pari sans risque - pari habituel, mais si le joueur perd, il récupère son argent sur le compte

Type de pari gratuit	Remboursement ou annulation	Demi-perdu	Demi victoire
Remboursement du pari	compte comme un pari perdu	compte comme un pari perdu	comme un pari habituel, mais sans la mise $(2.5 \times 3.5 + 2.5 \times 1) - 5 = 6.25$
Argent gratuit	le joueur reçoit le montant de la mise sur son compte	comme un pari habituel	comme un pari habituel
Pari sans risque	comme un pari habituel	le joueur reçoit le montant de la mise sur son compte	comme un pari habituel

9. Règles des jeux de Betby

9.1. Règles générales.

9.1.1. La plateforme Sportsbook se réserve le droit d'annuler tout pari effectué sur des cotes manifestement "mauvaises", des cotes modifiées ou un pari effectué après le début d'un événement ou d'un match affecté par des problèmes techniques évidents.

9.1.2. Tous les paris seront réglés lorsque le résultat du marché est décidé.

9.2. FIFA

9.2.1. Durée du match - 2x6 minutes. Cela inclut le temps de jeu mais pas les prolongations ni les tirs au but.

9.2.2. Tous les marchés seront réglés comme indiqué dans les règles générales du marché.

9.3. NBA 2K

9.3.1. Durée du match - 4x6 minutes. Ceci inclut les heures supplémentaires.

9.3.2. Tous les marchés seront réglés comme indiqué dans les règles générales et les règles du marché du basket-ball.

9.4. eTennis

9.4.1. Le gagnant du match est le premier joueur à remporter 2 sets.

9.4.2. Un joueur doit gagner 3 jeux pour gagner un set. Si le score est égal à 2-2, un joueur peut gagner 4-2, ou si les joueurs sont toujours à égalité à 3-3, le set est décidé par un tie-break.

9.4.3. Le gagnant du tie-break est le premier joueur à gagner 5 points avec une différence minimale de 2 points. Si le score est à égalité à 5-5, le joueur peut gagner 7-5, 8-6, 9-7, etc.

9.5. Rocket League

9.5.1. Durée du match - 5 minutes. Ceci n'inclut pas les heures supplémentaires.

9.5.2. Tous les marchés seront réglés comme indiqué dans les règles générales des marchés.

9.6. eFighting

9.6.1 Le gagnant du match est le personnage qui remporte le combat.

9.6.2. Explication des termes du marché eFighting.

Barre de sauvetage - Chaque personnage dispose de deux barres de sauvetage. La deuxième barre n'est active que lorsque la première est complètement dépensée.

Premier dégât - Première attaque réussie.

Clash - Situation dans le combat, lorsque les deux personnages se défient dans des occasions spéciales pour augmenter les points de vie. Les deux combattants peuvent gagner l'affrontement, mais il peut aussi y avoir un match nul.

Supermove - Coup spécial pour chaque personnage, qui se produit très rarement.

9.6.3. Tous les marchés seront réglés selon les définitions ci-dessus.