



# Règlement des Paris

Ce règlement concerne spécifiquement l'offre de paris sportifs proposée sur le site EUROTIERCE.be, édité par l'opérateur EUROTIERCE, dans le cadre de l'agrément que lui a délivré la Commission des jeux de hasard (CJH)

## Dispositions générales

1. Les présents termes et conditions gouvernent les paris sportifs offerts par EUROTIERCE. En plaçant un pari auprès d'EUROTIERCE, le parieur reconnaît et garantit avoir lu, compris et accepté les termes et conditions de ce règlement et qu'il les respectera.
2. L'utilisation des offres de paris sportifs est assujettie aux réglementations imposées par la CJH (<http://www.gamingcommission.fgov.be> )
3. Toute contestation relative de quelque manière que ce soit à l'offre de paris sportifs doit être envoyée par email à [info@eurotierce.be](mailto:info@eurotierce.be). Si la réponse n'est pas jugée satisfaisante par le parieur, une demande d'arbitrage confidentiel peut être soumise à la CJH via [info@gamingcommission.be](mailto:info@gamingcommission.be)) ou par courrier à: Commission des jeux de hasard, Bureau des renseignements, Cantersteen, 47, 1000 Bruxelles, Belgique. La décision des arbitres sera contraignante pour les parties et pourra être invoquée comme un jugement devant une juridiction compétente. Le parieur peut également adresser une réclamation à la CJH.

## I. Règlement des Paris Simples, Multiples et en direct

### 1- Définition d'un pari

Un pari est le placement d'une mise sur la réalisation d'un résultat dans le cadre d'un événement sportif. Si le résultat sur lequel a été placée la mise intervient au cours dudit événement sportif, les gains sont calculés en multipliant la mise par la cote fixe proposée au parieur lors du placement de sa mise. Si le résultat n'intervient pas, le pari est considéré comme perdant et aucun gain n'y est associé.

Un pari ne peut être modifier ou annuler une fois enregistré.

Le joueur convient, en plaçant un pari, que :

- Il n'a pas été informé du résultat des événements impliqués dans ses paris lorsque le pari a été placé.
- Le pari n'est pas concerné par un événement dans lequel le joueur a une part active, à quelque titre que ce soit.

- Le pari n'est pas concerné par un événement pour lequel le joueur est présent sur le lieu de déroulement de l'événement.
- Il ne profite pas d'une erreur manifeste de cote
- Il ne profite pas, ou n'essaye pas de profiter, d'une quelconque faille technique de la plateforme de jeu.

Si le joueur ne respecte pas ces conditions, le pari du joueur se verra annulé.

## 1.1 Pari simple

Un pari simple est un pari portant sur un seul résultat.

## 1.2 Pari multiple

Un pari multiple est un pari portant sur une combinaison de plusieurs résultats.

Pour un pari combiné il n'y a aucun droit à l'erreur, tous les choix du combiné doivent être gagnants pour que le joueur touche son gain.

Pour un pari système, il existe plusieurs formules de jeu qui sont présentées dans le tableau ci-dessous. Il s'agit d'un pari où le joueur, via ses sélections, crée plusieurs combinaisons de paris. Chaque combinaison est indépendante et sera gagnante si les sélections du joueur composant chaque combinaison sont gagnantes.

Formule de jeu	Nombre de sélections	Nombre de Combinaisons	Mise totale (sur la base d'une mise par combinaison de 1 €)
2/3	3	3	3,00€
2/4	4	6	6,00€
2/5	5	10	10,00€
2/6	6	15	15,00€
3/4	4	4	4,00€
3/5	5	10	10,00€
3/6	6	20	20,00€
4/6	6	15	15,00€
4/5	5	5	5,00€
5/6	6	6	6,00€

Pour chaque pari système, le montant des gains dépend du nombre de paris corrects. En aucun cas, le joueur ne peut prétendre toucher le gain estimé maximum présenté sur le coupon si son pari système comporte des sélections perdantes.

Le gain d'un pari système est le cumul des gains de chaque combinaison gagnante le composant, ces gains étant égaux à la cote globale de la combinaison multipliée par la mise unitaire de chaque combinaison.

Exemple 1 - Vous sélectionnez 3 matchs pour lesquels vous misez sur les victoires de Federer, Nadal et Djokovic dans un pari système 2/3. Cela signifie que vous jouez toutes les combinaisons à deux sélections existantes avec ces 3 joueurs. Dans le pari système 2/3, les 3 combinaisons seront donc les suivantes

Combinaison A : Victoire Federer (1.3), Victoire Nadal (1.4)

Combinaison B : Victoire Federer (1.3), Victoire Djokovic (1.5)

Combinaison C : Victoire Nadal (1.4), Victoire Djokovic (1.50)

Dans le cas d'une mise par combinaison de 5€, votre pari système coutera donc 15€.

En cas de victoire de vos trois sélections, vous gagnerez :

Combinaison A : Victoire Federer, Victoire Nadal =  $5 \times 1.3 \times 1.4 = 9.1\text{€}$

Combinaison B : Victoire Federer, Victoire Djokovic =  $5 \times 1.3 \times 1.5 = 9.75\text{€}$

Combinaison C : Victoire Nadal , Victoire Djokovic =  $5 \times 1.4 \times 1.5 = 10.5\text{€}$

Soit un total de 29.35€

Exemple 2 - Vous sélectionnez 3 matchs pour lesquels vous misez sur les victoires de Federer, Nadal et Djokovic dans un pari système 2/3. Cela signifie que vous jouez toutes les combinaisons à deux sélections existantes avec ces 3 joueurs. Dans le pari système 2/3, les 3 combinaisons seront donc les suivantes

Combinaison A : Victoire Federer (1.3), Victoire Nadal (1.4)

Combinaison B : Victoire Federer (1.3), Victoire Djokovic (1.5)

Combinaison C : Victoire Nadal (1.4), Victoire Djokovic (1.50)

Dans le cas d'une mise par combinaison de 5€, votre pari système coutera donc 15€.

En cas de victoire de Federer et Nadal mais de défaite de Djokovic, vous gagnerez :

Combinaison A : Victoire Federer, Victoire Nadal =  $5 \times 1.3 \times 1.4 = 9.1\text{€}$

Combinaison B : Victoire Federer, Victoire Djokovic = combinaison perdante

Combinaison C : Victoire Nadal , Victoire Djokovic = combinaison perdante

Soit un total de 9.1€

### **1.3 Pari en direct**

Les paris en direct sont proposés pendant le déroulement d'un évènement sportif. Les cotes sont actualisées en permanence en fonction de l'évolution de chaque évènement.

Sauf mention contraire, les règles générales de nos paris à cotes fixes s'appliquent aux paris en direct.

Les paris en direct sont valides dès lors que leur résultat est officiellement établi. Les paris dont le résultat n'a pas été officiellement établi au moment du retrait ou du forfait d'un acteur seront considérés comme nuls.

Les paris en direct comporte la mention "live" dans l'historique des paris du joueur. Les paris ne comportant pas cette mention sont des paris prématches.

L'opérateur est seul juge des événements qu'il propose aux paris en direct. En aucun cas, l'absence d'un événement ouvert aux paris en direct ou le retrait d'un événement, avant ou pendant le déroulé de la rencontre, ne pourra être reproché à l'opérateur.

Toute prise de pari prématch effectuée par un joueur sur un match déjà commencé sera annulée.

## **2- Types de paris génériques**

### **2.1 Pari " 1-2 ", Qui va gagner le match ?**

Un pari " 1-2 " est un pari à 2 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, excluant la possibilité d'un match nul.

### **2.2 Pari " 1-N-2 ", Qui va gagner le match ?**

Un pari " 1-N-2 " est un pari à 3 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, incluant la possibilité d'un match nul.

### **2.3 Pari " Score exact "**

Un pari " Score exact " porte sur l'occurrence d'un score précis dans le cadre d'un événement ou d'une période d'un événement. Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie de scores, pouvant comporter une mention " Autre ". Celle-ci désigne alors tous les autres scores non mentionnés dans la liste définie. Pour un pari en direct le choix " Autre " exclu le score actuel de la rencontre.

### **2.4 Pari " Vainqueur final " ou pari sur l'épreuve**

Un pari " Vainqueur final " porte sur l'entité désignée comme ayant remporté l'événement/la compétition/la course sur lequel porte le pari. Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie de participants, pouvant comporter une mention "Autre". Celle-ci désigne alors tous les autres participants non mentionnés dans la liste définie mais participant à l'épreuve.

Les acteurs listés dans un pari " Vainqueur final " sont présumés participer à la compétition concernée. Les paris sur le " Vainqueur final " restent valides même si un acteur annonce son retrait de la compétition, que ce soit avant ou après l'heure officielle prévue du premier match de la compétition. Le pari sur l'acteur en question n'est alors pas remboursable et considéré comme perdu. En cas de liste ne comportant que des acteurs ne prenant pas part à la compétition, le pari sera annulé par EUROTIERCE même en cas de présence d'un acteur "Autre".

Les paris de type " Vainqueur Final " stipulant la mention " Saison régulière ", ne comprennent ni les playoffs ni les phases finales. La position prise en compte est celle déclarée par l'organisateur de la compétition à l'issue des matchs joués dans une saison donnée, avant les rencontres de playoffs et de phases finales.

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

### **2.5 Pari " Nombre de ... "**

Un pari " Nombre de ... " porte sur le décompte d'éléments (exemple : nombre de buts, d'essais, de sets, de manches, de jeux marqués, etc...) définis pour un événement ou une période donnée (match entier, première période, premier set, etc...). Le choix du parieur est

fait à partir d'une liste définie d'éléments, soit en nombre entier, soit en fourchette (exemple " de 7 à 10 "), et pouvant comporter une mention " Autres ". Celle-ci désigne alors tous les autres décomptes non mentionnés dans la liste définie.

## 2.6 Pari " Plus ou moins de ... "

Un pari " Plus ou moins de ... " porte sur le dépassement ou non d'un décompte d'éléments définis (buts, points, sets, cartons...) pour un événement, un acteur ou une période.

### Valeur de la variable :

Le site peut proposer des valeurs  $x,25$  (0.25, 1.25...) ou  $x,75$  (0.75, 1.75...). Pour ce type de variable, votre mise est en fait divisée en deux parties. La moitié de votre mise est sur la variable inférieure et l'autre sur la variable supérieure.

- Recevez 50% de votre mise si vous "perdez à moitié"
- Recevez 50% de vos gains si vous "gagnez à moitié"

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

Total des buts parié	Total des buts dans le match	Résultat du pari	Total des buts parié	Total des buts dans le match	Résultat du pari
Plus de 0.5	0	Perdu	Moins de 0.5	0	Gagné
Plus de 0.5	1	Gagné	Moins de 0.5	1	Perdu
Plus de 0.75	0	Perdu	Moins de 0.75	0	Gagné
Plus de 0.75	1	Demi gagné	Moins de 0.75	1	Demi perdu
Plus de 0.75	2 ou +	Gagné	Moins de 0.75	2 ou +	Perdu
Plus de 1	0	Perdu	Moins de 1	0	Gagné
Plus de 1	1	Remboursé	Moins de 1	1	Remboursé
Plus de 1	2 ou +	Gagné	Moins de 1	2 ou +	Perdu
Plus de 1.25	0	Perdu	Moins de 1.25	0	Gagné
Plus de 1.25	1	Demi perdu	Moins de 1.25	1	Demi gagné
Plus de 1.25	2 ou +	Gagné	Moins de 1.25	2 ou +	Perdu
Plus de 1.5	0 ou 1	Perdu	Moins de 1.5	0 ou 1	Gagné
Plus de 1.5	2 ou +	Gagné	Moins de 1.5	2 ou +	Perdu

Total des buts parié	Total des buts dans le match	Résultat du pari	Total des buts parié	Total des buts dans le match	Résultat du pari
Plus de 1.75	0 ou 1	Perdu	Moins de 1.75	0 ou 1	Gagné
Plus de 1.75	2	Demi gagné	Moins de 1.75	2	Demi perdu
Plus de 1.75	3 ou +	Gagné	Moins de 1.75	3 ou +	Perdu
Plus de 2	0 ou 1	Perdu	Moins de 2	0 ou 1	Gagné
Plus de 2	2	Remboursé	Moins de 2	2	Remboursé
Plus de 2	3 ou +	Gagné	Moins de 2	3 ou +	Perdu
Plus de 2.25	0 ou 1	Perdu	Moins de 2.25	0 ou 1	Gagné
Plus de 2.25	2	Demi perdu	Moins de 2.25	2	Demi gagné
Plus de 2.25	3 ou +	Gagné	Moins de 2.25	3 ou +	Perdu
Plus de 2.5	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 2.5	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 2.5	3 ou +	Gagné	Moins de 2.5	3 ou +	Perdu
Plus de 2.75	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 2.75	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 2.75	3	Demi gagné	Moins de 2.75	3	Demi perdu
Plus de 2.75	4 ou +	Gagné	Moins de 2.75	4 ou +	Perdu
Plus de 3	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 3	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 3	3	Remboursé	Moins de 3	3	Remboursé
Plus de 3	4 ou +	Gagné	Moins de 3	4 ou +	Perdu
Plus de 3.25	0, 1 ou 2	Perdu	Moins de 3.25	0, 1 ou 2	Gagné
Plus de 3.25	3	Demi perdu	Moins de 3.25	3	Demi gagné
Plus de 3.25	4 ou +	Gagné	Moins de 3.25	4 ou +	Perdu
Plus de 3.5	0, 1, 2 ou 3	Perdu	Moins de 3.5	0, 1, 2 ou 3	Gagné
Plus de 3.5	4 ou +	Gagné	Moins de 3.5	4 ou +	Perdu

## 2.7 Pari " Pair/impair "

Un pari " Pair/impair " porte sur la parité d'un décompte d'éléments définis (buts, points, sets, cartons...) pour un événement, un acteur ou une période.

## **2.8 Pari " 1-N-2 mi-temps/quart-temps/période "**

Un pari "1-N-2 mi-temps/quart-temps/période" porte sur un résultat intervenant lors d'une mi-temps/quart-temps/période d'un événement sportif.

## **2.9 Pari " Mi-temps/Fin de match "**

Un pari " Mi-temps/Fin de match " porte sur la combinaison d'un résultat à la mi-temps associé à un résultat à la fin du temps réglementaire. Ce type de pari est aussi proposé sous la forme " Premier Set/Résultat final ", " Première période/Résultat final "...

## **2.10 Pari " Première équipe à marquer "**

Un pari " Première équipe à marquer " porte sur la première équipe ayant marqué au moins une fois. Une équipe marquant contre son camp crédite son adversaire qui bénéficie de l'ouverture du score. Un match nul est le résultat obtenu si aucune des deux équipes ne parvient à marquer dans le délai imparti.

## **2.11 Pari " Dernière équipe à marquer "**

Un pari " Dernière équipe à marquer " porte sur la dernière équipe ayant marqué au moins une fois. Une équipe marquant contre son camp crédite son adversaire. Un match nul est le résultat obtenu si aucune des deux équipes ne parvient à marquer dans le délai imparti.

## **2.12 Pari " Qui va se qualifier "**

Un pari " Qui va se qualifier " porte sur le succès d'une équipe à se qualifier pour le prochain tour dans le cadre de la compétition à laquelle appartient l'événement concerné. Lors d'une finale ou d'une petite finale, ce pari porte sur le vainqueur de la rencontre à la fin d'éventuelles prolongations ou tirs aux buts.

## **2.13 Pari " Oui/Non "**

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

## **2.14 Pari " Mi-temps avec le + de ... "**

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

## **2.15 paris " Marge du vainqueur " et " Écart du vainqueur "**

Les paris " Marge du vainqueur " et " Écart du vainqueur " consistent à déterminer avec quel nombre exact de buts, points sets, essais... d'écart une équipe va gagner un match. Ce nombre

correspond à la différence du nombre de buts, points, sets, essais... marqués par chacune des deux équipes à l'issue du match.

## **2.16 Pari " Double chance "**

Un pari " Double chance " consiste à déterminer le résultat d'un match.

Les trois sélections proposées sont :

- 1re sélection : 1-N correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul ;
- 2e sélection : 2-N correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul ;
- 3e sélection : 1-2 correspond à la victoire d'une des deux équipes.

Si le résultat du match correspond à l'un OU l'autre des deux résultats possibles choisis, le pari est gagnant.

## **2.17 Pari " Vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame... "**

Un pari " Vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame " consiste à déterminer le joueur ou l'équipe qui va remporter le premier set ou la première manche/frame... d'un match. Le set concerné doit être disputé en intégralité pour que les paris soient valides.

## **2.18 Pari " Prochain but "**

Un pari " Prochain but " consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain but du match ou de la période définie (période, mi-temps...)

## **2.19 Pari " Podium / Top 3 / Top X ou classement "**

Un pari " Podium " consiste à déterminer l'acteur qui terminera parmi les trois premières places d'une course ou d'un évènement.

Un pari " Top X " ou classement consiste à déterminer l'acteur qui terminera parmi les X premiers d'une course ou d'un évènement.

## **2.20 Pari " Pari "Première équipe à ... points "**

Un pari " Première équipe à ... points " consiste à déterminer quel acteur inscrira en 1er X point dans le match/quart-temps/mi-temps/set...

La variable X est affichée dans la question.

Les paris sont annulés si aucune des équipes n'atteint le nombre de points donné dans la question.

## **2.21 Pari " Buteur / Marqueur d'essai "**

Un pari " Buteur / Marqueur d'essai " consiste à déterminer si l'acteur proposé inscrit un but ou un essai lors d'un évènement ou d'une période d'un évènement. Le joueur sélectionné doit

être titulaire ou entrer en jeu pour que le pari soit pris en compte. Dans le cas où le joueur ne participe pas à la rencontre, les paris sur ce joueur sont annulés et remboursés. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés.

Les paris portant sur des buteur/marqueur au cours d'une période définie (mi-temps, prolongations...) seront annulés si le joueur en question ne participe pas à la période cible. Exemple : Mbappé marque en 2<sup>ème</sup> mi-temps ? le pari sera remboursé si Mbappé est titulaire mais est sorti avant ou pendant la mi-temps.

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

## **2.22 Pari " Période du prochain but "**

Un pari " Période du prochain but " consiste à déterminer la période minutes pendant laquelle le prochain but du temps réglementaire sera marqué. La minute du but prise en compte est celle à laquelle le but a été attribué. Par exemple, la période 0-15 minutes est valable si le but est inscrit entre 0:00 et 15:00. 15:01 compte ensuite pour la période 16-30. Les périodes 31-45 et 76-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

Un but est comptabilisé à partir du moment où le ballon franchit la ligne et pas au moment du tir ou du coup d'envoi qui suit.

## **2.23 Pari " Qui sera le mieux classé "**

Un pari " Qui sera le mieux classé " consiste à déterminer quel acteur finira devant l'autre au classement final de la compétition, épreuve, étape...

Le pari sera annulé en cas :

- d'abandon ou de forfait d'un acteur
- si un des acteurs fini au delà de la place stipulée dans la question

## **2.24 Pari " Quelle équipe marquera le ... point " " Quel équipe marquera en 1er ... points "**

Un pari " Quelle équipe marquera le ... point " consiste à déterminer quel acteur inscrira le Xe point du match, du quart-temps, de la mi-temps...

Un pari " Quelle équipe marquera en 1er ... point " consiste à déterminer quel acteur inscrira en 1er premier X point dans le match, quart-temps, la mi-temps...

La variable X est affichée dans la question.

Les paris sont annulés si aucune des équipes n'atteint le nombre de points donné dans la question.

## **2.25 Pari " Qui gagnera l'entre-deux "**

Un pari " Qui gagnera l'entre-deux " consiste à déterminer quelle équipe récupérera la possession à l'issue de l'entre-deux d'engagement en basket.

## 2.26 Pari " Handicap "

Un pari " Handicap " consiste à déterminer avec quel nombre exact de buts/points/essais/sets... d'écart une équipe/un participant va gagner un match/période/set... Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts/points/essais/sets marqués par chacun(e) des deux équipes/participants à l'issue du match.

Exemple 1 :

Handicap (-6.5) - Qui va gagner le match ? dans l'événement Golden State Warriors / San Antonio Spurs.

Les sélections possibles seront Golden State Warriors (-6.5) et San Antonio Spurs (+6.5).

Elles seront gagnantes dans les cas suivants :

Golden State Warriors (-6.5) : Golden State Warriors gagne le match par 7 points d'avance ou plus.

San Antonio Spurs (+6.5) : San Antonio Spurs perd le match par 6 points de retard ou moins, fait match nul ou gagne le match.

Exemple 2 :

Handicap (1-0) - Qui va gagner le match ? dans l'événement Paris SG / Marseille

Les sélections possibles seront Paris SG (-1), Nul (+1), (Marseille +1).

Elles seront gagnantes dans les cas suivants :

Paris SG (-1) : Paris SG gagne le match avec 2 buts d'avance ou plus.

Nul (+1) : Paris SG gagne le match avait 1 but d'avance exactement.

Marseille (+1) : Marseille gagne le match ou fait match nul

### Valeur du Handicap :

Le site peut proposer des valeurs de handicap  $x,25$  (0.25, 1.25...) ou  $x,75$  (0.75, 1.75...). Pour ce type de handicap, votre mise est en fait divisée en deux parties. La moitié de votre mise est sur le handicap inférieur et l'autre sur le handicap supérieur.

Exemple 1 :

Le joueur joue 10€ sur Paris SG +0.25, cela équivaut à miser **5€ sur Paris SG +0 (handicap inférieur) et 5€ sur Paris SG +0.5 (handicap supérieur).**

Si Paris SG fait match nul, le pari est à moitié gagnant: la moitié de votre mise vous est remboursée (option +0 ) et vous gagnez l'autre moitié du pari

Si Paris SG gagne le pari est gagnant.

Si Paris SG perd le pari est perdant.

Exemple 2 :

Le joueur joue 10€ sur Paris SG -1.25, cela équivaut à miser **5€ sur Paris SG -1 (handicap supérieur) et 5€ sur Paris SG -1.5 (handicap inférieur).**

Si Paris SG gagne de 1 but d'écart exactement, le pari est à moitié perdant: la moitié de votre mise vous est remboursée (option -1) et vous perdez l'autre moitié du pari

Si Paris SG gagne par 2 butes d'écart ou plus le pari est gagnant.

Si Paris SG perd ou fait match nul le pari est perdant.

## **2.27 Pari " Remboursé si X "**

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

Par exemple, les types proposés sont :

- Remboursé si match nul
- Remboursé si victoire de l'équipe/acteur A
- Remboursé si victoire de l'équipe/acteur B

Les paris seront alors remboursés en fonction de la sélection choisie par le joueur et du résultat du match, de la période...

## **2.28 Pari "Résultat et les 2 équipes marquent (1ère mi-temps uniquement)" ou "Résultat et plus ou moins ... buts (1ère mi-temps uniquement)"**

Un pari "Résultat et les 2 équipes marquent (1ère mi-temps uniquement)" ou "Résultat et plus ou moins 1.5 buts (1ère mi-temps uniquement)" porte sur la survenance des deux occurrences choisies par le joueur durant la 1ère mi-temps.

Il consiste à parier sur le résultat à la fin de la première mi temps et le nombre de buts/ points inscrits durant cette période

Seuls les points inscrits au cours de la première mi-temps, incluant le temps additionnel sont pris en compte.

## **2.29 Pari « Double chance et plus ou moins de xx buts »**

Un pari "Double chance et plus ou moins de xx buts" porte sur la survenance des deux occurrences choisies par le joueur.

Il consiste à parier sur le résultat d'un match et sur le dépassement ou non d'un décompte de buts.

## **2.30 Pari « Mi-temps/Résultat final et nombre de buts marqués » ou « Mi-temps/Résultat final et plus ou moins de xx buts »**

Un pari "Mi-temps/Résultat final et nombre de buts marqués" ou "Mi-temps/Résultat final et plus ou moins de xx buts" porte sur la survenance des deux occurrences choisies par le joueur.

Il consiste à parier sur la combinaison d'un résultat à la mi-temps associé à un résultat à la fin du temps réglementaire et le nombre de buts/points inscrits durant cette période

## **2.31 Pari Score multiple**

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

## **3- Calcul des gains**

### **3.1 Calcul des gains, paris à cotes fixes**

Dans le cadre des paris à cotes fixes, les gains sont calculés de cette façon :

**Gain = Mise x Cote proposée lors de la mise du parieur sur le site**

Par exemple, un joueur ayant engagé un pari de dix (10) euros sur une cote fixée deux (2.00) disposera d'un gain de vingt (20) euros (10€x2) en cas de pari gagnant.

Dans le cadre des paris en direct, le joueur reconnaît être conscient que des modifications de cotes fixes peuvent intervenir pendant la validation du coupon. Les paris sont considérés comme valides dès lors qu'ils ont été pris en compte par les serveurs d'EUROTIERCE. En cas de doute, le joueur peut se rendre dans la rubrique " Mes Paris " afin de vérifier si le pari a bien été pris en compte.

### **3.2 Erreur de résultat**

EUROTIERCE se réserve le droit de corriger, avec effet rétroactif, toutes erreurs concernant la publication de résultats et le cas échéant d'annuler un pari, de récupérer tout ou partie d'un gain déjà versé, afin de prendre en compte le résultat exact de l'événement.

Tout joueur est tenu de signaler à EUROTIERCE dès lors qu'il détecte que son compte a été crédité d'un montant par erreur – soit à cause d'une erreur d'EUROTIERCE ou d'une erreur du joueur. Si vous vous abstenez de nous le signaler, tous les gains ultérieurs obtenus directement ou indirectement suite à cette erreur seront perdus.

Dans un tel cas, EUROTIERCE se réserve le droit d'entamer toutes les démarches nécessaires pour s'assurer que la situation financière des deux parties soit remise à son état initial avant l'erreur (prélèvement sur un retrait éventuel, modification du solde...).

## **4- Validation**

### **4.1 Résultats**

EUROTIERCE reconnaît uniquement les résultats qui ont été obtenus sur le terrain. Les résultats issus de mesures disciplinaires prononcées par une autorité sportive postérieurement au déroulement de l'événement sportif ne sont pas pris en considération.

Toutefois, tous les gains correspondant à des paris portant sur le résultat final d'un événement sportif, ne peuvent faire l'objet d'un versement de ses gains au joueur que sur la base du résultat officiel annoncé par l'autorité délégataire compétente (publication du résultat, 1ère cérémonie de remise des médailles, cérémonie de podium...)

Si aucun résultat officiel n'est annoncé par l'autorité délégataire compétente dans des délais raisonnables qui suivent la fin de l'événement sportif, tous les paris dont le résultat n'est pas connu au moment de l'arrêt du déroulement de l'événement sportif seront annulés.

En cas d'événement au format inhabituel (nombre de joueurs ou temps de jeu inhabituel, par exemple lors de certains matchs amicaux), EUROTIERCE se réserve le droit d'annuler les paris placés sur le match.

Dans le cas où une rencontre n'irait pas jusqu'à son terme pour quelque raison que ce soit mais qu'un résultat officiel serait néanmoins proclamé par l'organisateur dans les 24 heures qui suivent la fin de l'événement sportif, ce résultat servira au paiement des gains.

## **4.2 Temps réglementaire**

Dans tous les sports qui adoptent un certain temps de jeu, le résultat qui fait foi est celui qui est établi après le temps de jeu normal (ou temps réglementaire), y compris le temps additionnel/arrêts de jeu. Les prolongations ou séance de tirs au but n'auront aucune influence sur l'issue des paris sauf dans les cas contraires mentionnés sur le site.

## **4.3 Finalistes**

Pour un pari portant sur les finalistes d'une compétition, les finalistes sont les joueurs/équipes qui disputent effectivement la finale, quel que soit le moyen par lequel ils s'y sont qualifiés, y compris par des décisions prises par des instances dirigeantes quelconques.

## **4.4 Relégation**

Un pari sur une équipe qui sera reléguée porte sur les équipes qui occupent les places de relégation à la fin de la saison sportive considérée ou qui sont reléguées à la suite de matchs de barrage prévus par l'organisateur de la compétition.

## **4.5 Cas d'égalité ou d'ex-æquo**

Lorsqu'un ou plusieurs acteurs terminent premier ex-æquo ou à égalité et ne sont pas départagés par l'organisateur de la compétition concernée, et dans le cas où cette possibilité (égalité, ex-æquo ou nul) n'avait pas été proposée par EUROTIERCE, le pari sera annulé par EUROTIERCE.

## **4.6 Cas non prévu**

Dans un cas qui n'est pas prévu dans les présentes règles, nous chercherons à établir des parallèles appropriés figurant dans les présentes conditions et procéderons à l'application de celles-ci ou à celle des directives générales du secteur pour décider du traitement de ces paris.

# **5- Cas de nullité**

Lorsqu'un pari est annulé ou considéré comme nul, ce pari est validé comme " gagnant " et remboursé à une cote de 1.00. En cas de pari simple, cela signifie que le joueur sera remboursé de la somme engagée. En cas de pari multiple, système ou combiné, la cote finale

sera ajustée en conséquence, toujours avec une cote de 1.00 pour l'événement annulé.

### **5.1 Report/Interruption d'une rencontre**

Si une rencontre support d'un pari ne débute pas à l'heure prévue et est reportée au-delà du lendemain de sa date de début initialement prévue (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre), sauf mention particulière, le pari sera annulé et les mises des parieurs seront remboursées. La date de début initialement prévue est celle annoncée par l'organisateur de l'évènement 7 jours avant le déroulement effectif dudit évènement. Cette règle ne concerne pas le tennis, pour lequel les paris restent valables tant que le match est joué durant l'édition de la compétition en question.

Si une rencontre support d'un pari est interrompue avant la fin du temps imparti, pour quelque raison que ce soit, le pari pourra être annulé, à l'exception d'une reprise jusqu'à la fin programmée dudit évènement au plus tard le lendemain (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre).

Dans le cas où l'issue d'un pari est déjà connue, comme par exemple pour les paris concernant la première équipe à marquer, la première mi-temps, ou une variable de nombre de buts dans le match déjà dépassée, les paris restent valides.

### **5.2 Evènement incorrect**

Lorsque l'évènement sportif proposé par EUROTIERCE comporte une erreur d'acteur (mauvais joueur ou équipe), de lieu de déroulement de la rencontre (inversion équipe à domicile et équipe à l'extérieur), de date (dans le cas où une rencontre débute plus tôt que l'horaire prévue sur le site) EUROTIERCE annulera les paris relatifs à cet évènement.

### **5.3 Erreur d'intitulé**

EUROTIERCE annulera un pari en cas d'affichage d'un intitulé de pari incorrect, pouvant porter à confusion et/ou ne correspondant pas aux cotes auxquelles il est associé.

### **5.4 Solution de paris non proposée**

Si le support d'un pari produit une solution non prévue dans le cadre de ce pari, toutes les mises de ce pari sont annulées, excepté pour les types de paris " Pari sur l'épreuve " ou " Vainqueur Final " pour lesquels les mises seront données perdantes.

### **5.5 Paris tardifs**

EUROTIERCE annulera les paris engagés - quelle qu'en soit la raison - après le début de l'évènement sportif auxquels ils se rapportent à l'exception des paris en direct portant la mention « Live » ou des paris du type " Pari sur l'épreuve " ou " Vainqueur Final "

### **5.6 Autres cas**

En outre, EUROTIERCE annulera un pari d'avant match ou en direct, placé dans les cas suivants :

- Un pari dont le résultat est déjà connu au moment de l'enregistrement de l'enjeu.
- Un pari live placé depuis le lieu de la réunion sportive ou sur instruction de quelqu'un s'y trouvant.
- Une inversion dans l'affichage des cotes d'un pari ou toute erreur manifeste de cote
- Une défaillance informatique ayant pour effet une non-actualisation de l'affichage des cotes.
- Une annonce et/ou une information et/ou un fait de jeu permettant de rendre le résultat d'une compétition ou d'une rencontre prédictible serait rendue publique au cours de la période d'acceptation de pari
- Dans le cadre d'une compétition ; lorsqu'une rencontre est annulée par l'organisateur et que le résultat officiel proclamé par cet organisateur est un match nul 0 à 0, l'ensemble des paris sur ces rencontres seront annulés et les mises seront remboursées.

## **6 - Limites**

### **6.1 Combinaison de plusieurs types de paris**

Le Joueur n'a pas le droit de combiner des paris relatifs au même événement sportif. Les paris multiples pour lesquels les différents choix sont combinés ne sont pas acceptés lorsque le résultat d'un des paris influence celui des autres, même si les deux choix ne font pas partie d'une même rencontre ou d'un même événement sportif.

Par exemple, une sélection, telle que celle ci-dessous ne peut être acceptée :

- Nombre de buts impair dans la rencontre Paris SG / Marseille
- Score exact de 1-0 dans la rencontre Paris SG / Marseille

Lorsqu'un tel pari est accepté par erreur, il sera annulé, qu'il soit gagnant ou perdant.

De la même manière, une sélection telle que celle ci-dessous ne peut être acceptée :

- Nadal vainqueur en demi-finale de Roland-Garros
- Nadal vainqueur du Tournoi de Roland-Garros

Lorsqu'un tel pari est accepté par erreur, il sera annulé, qu'il soit gagnant ou perdant.

De plus, EUROTIERCE se réserve le droit de déterminer quels paris peuvent être considérés comme interdépendants.

### **6.2 Limites de cotes**

Certaines prises de jeu peuvent être refusées, à la seule discrétion d'EUROTIERCE, notamment lorsque le joueur a effectué un pari simple, combiné ou système ayant une cote inférieure ou égale à 1.10.

### **6.3 Limites de gains**

EUROTIERCE se réserve le droit de fixer les limites de gains, par sport, par catégorie, par compétition ou par joueur et s'engage à en informer les personnes concernées du mieux possible et par les moyens à sa disposition.

#### **6.4 Limites de mise**

EUROTIERCE se réserve le droit de fixer des limites de mises différentes en fonction du type de match ou de pari, du profil de jeu du joueur et de ses comportements de jeu (jeu par collusion, utilisation de robot, coteur professionnel, joueur professionnel, fraudeur...)

### **7- Informations sportives liées aux paris**

EUROTIERCE fait ses meilleurs efforts pour que les services d'informations fournis sur son site soient corrects (statistiques et résultats affichés avant et pendant l'événement). Ces données sont donc fournies à titre purement indicatif ; il appartient au joueur de suivre le déroulé de l'évènement sportif par ses propres moyens et de consulter les sources d'informations officielles pour être certain du score ou du classement de l'équipe ou de tout autre résultat avant ou en cours d'évènement avant de placer un pari sur ledit évènement.

EUROTIERCE ne pourra être tenu responsable d'une erreur d'affichage sur ces services d'informations.

#### **7.1 Date et heure des fins de prise de jeu**

La date et l'heure de fin de prise de jeu correspondent en règle générale à l'heure du coup d'envoi de la rencontre, sauf dans le cas de rencontres offrant l'opportunité de parier en direct. EUROTIERCE annulera un pari prématch placé après le début d'une rencontre.

#### **7.2 Terrain neutre, huis clos et autres mentions spéciales portant sur un évènement**

Il est du ressort du parieur de s'informer sur le lieu de la rencontre, la possibilité d'un terrain neutre, d'un huis clos ainsi que de tout autre élément sportif lié à la rencontre support du pari sur lequel il mise, y compris l'ordre des entités citées. En aucun cas, EUROTIERCE ne pourra être tenu responsable de l'absence de mention d'une information sportive liée au support d'un pari.

L'ordre de citation des entités dans le cadre d'un pari est à la discrétion d'EUROTIERCE et peut ne pas refléter l'ordre officiel proposé par l'organisateur. En aucun cas, le non respect d'un ordre officiel ne peut entraîner automatiquement l'annulation d'un pari.

En cas de format inhabituel, l'opérateur se réserve le droit d'annuler les paris placés sur cet évènement.

#### **7.3 Réclamations et modification ultérieure du résultat officiel**

Toute modification du résultat officiel d'une compétition après sa promulgation sur le site d'EUROTIERCE ne donnera lieu à aucune modification des paris ayant porté sur la compétition en question.

## **7.4 Résultats promulgués par l'organisateur**

7.4.1 Si l'équipe remporte son match par forfait et/ou sur décision de l'organisateur, EUROTIERCE annulera les paris portant sur le résultat final. Seuls les paris ayant un dénouement déjà connu seront débouclés.

7.4.2 En cas de doutes dans la promulgation d'un pari, le résultat dudit pari sera jugé à la discrétion d'EUROTIERCE, en tenant compte de la réglementation officielle de la compétition au sein de laquelle l'événement support du pari se déroule.

## **8- Règles particulières liées aux Sports**

Outre les règles générales des paris, certaines dispositions supplémentaires peuvent s'appliquer selon le sport support de paris. Les règles particulières priment alors sur les règles générales.

### **8.1 Règles particulières liées au Tennis**

#### **8.1.1 Abandon d'un joueur**

En cas d'abandon d'un joueur, tous les paris portant sur le résultat final, ou sur toute occurrence (vainqueur d'un set/jeu/point...) dont le résultat n'est pas connu seront annulés.

A l'exception des paris de type " Vainqueur Final " portants sur le vainqueur de la compétition, d'une section du tableau...

#### **8.1.2 Remplacement d'un joueur**

Si l'un des joueurs est remplacé dans un match en simple, tous les paris seront annulés.

Si l'un des joueurs est remplacé dans un match de double, tous les paris seront annulés.

#### **8.1.3 Changement de lieu ou de surface**

Dans le cas d'un changement de lieu ou de surface, les paris seront maintenus.

#### **8.1.4 Délai ou reprogrammation d'un match**

Aucun pari ne sera annulé en cas de délai ou de reprogrammation d'un match, même au-delà de 24h, si celui-ci se déroule dans le cadre de la compétition initialement prévue.

#### **8.1.5 Changement du nombre de sets joué**

Dans le cas d'un changement du nombre de sets joués (par exemple si un match prévu en 3 sets gagnants est ramené à 2 sets gagnants), les paris sur les sets non joués et sur le score final en sets seront annulés.

#### **8.1.6 Super Tie-Break**

Si un match se termine par un Super Tie-Break, le match sera considéré comme ayant été joué en 3 sets.

Tout Tie-Break ou Super Tie-Break sera considéré comme un jeu seulement dans le total de jeu du match.

### **8.1.7 Commencement d'un match**

Un match de tennis est réputé commencé à l'entrée des joueurs sur le court.

## **8.2 Règles particulières liées aux sports mécaniques, y compris Formule 1**

### **8.2.1 Paris sur les séances de qualifications**

Les paris portant sur les séances de qualifications restent valides même si celle-ci ne se déroule pas dans son intégralité. Les résultats validés seront ceux promulgués par l'organisateur à l'issue des qualifications.

## **8.3 Règles particulières liées au Basket-ball**

### **8.3.1 Première mi-temps**

La première mi-temps prend en compte les deux premiers quart-temps de la rencontre.

### **8.3.2 Modifications d'équipes**

Tous les paris restent valables, indépendamment du transfert d'équipe ou du changement du nom d'équipe.

### **8.3.3 Egalité**

En cas d'égalité sur le résultat d'un pari et si cette option n'a pas été proposée par EUROTIERCE, tous les paris seront considérés comme nuls.

### **8.3.4 Pari en direct**

EUROTIERCE se réserve le droit d'annuler des paris s'ils sont proposés avec un trop grand décalage par rapport au chronomètre ou avec le score en direct.

### **8.3.5 Match nul et prolongations**

Si un match ne se termine pas par un match nul mais que, pour décider de la qualification d'une équipe, des prolongations se jouent, les paris seront débouclés selon le résultat à la fin du temps réglementaire.

### **8.3.6 Prolongations**

Le pari " Y aura-t-il une prolongation " est considéré gagnant à partir du moment où une rencontre se termine sur un match nul à la fin du temps réglementaire.

## **8.4 Règles particulières liées à la Boxe**

### **8.4.1 Combat arrêté**

Tous les paris portant sur un combat arrêté avant décision officielle seront annulés, sauf autre cas statué. Si un verdict aux points est donné avant la fin du nombre total de rounds prévus, le résultat sera enregistré au round auquel le combat a été arrêté. Si un boxeur se retire durant le repos entre deux rounds, le combat est considéré comme terminé au round précédent.

### **8.4.2 Pari sur la manière dont le combat sera gagné**

Les paris gagnants doivent prédire la manière dont le combat sera gagné. En cas de choc de têtes ou de coup bas obligeant les juges à utiliser leur feuille de marque pour déterminer le vainqueur avant que le nombre de rounds prévu ne soit effectué, le boxeur déclaré vainqueur sera considéré ayant gagné par K.O. au moment de l'arrêt du combat.

### **8.4.3 Paris sur le vainqueur du combat**

Pour les paris portant sur le vainqueur de la rencontre « 1 - 2 », les paris seront remboursés en cas d'égalité.

## **8.5 Règles particulières liées au Cyclisme**

### **8.5.1 Course à étapes non terminée**

Dans le cas d'une course à étapes non terminée, tous les paris seront annulés, sauf si un résultat officiel a été décidé.

## **8.6 Règles particulières concernant le Hockey sur glace**

### **8.6.1 Modifications diverses**

Paris sur les vainqueurs, la conférence et la division : tous les paris restent valables, indépendamment du transfert d'équipe, du changement du nom d'équipe ou de la durée de la saison.

### **8.6.2 Victoire aux tirs aux buts**

Conformément au règlement du hockey/glace, l'équipe qui gagne la séance de tirs aux buts se voit créditer d'un but supplémentaire sur son score et remporte ainsi la rencontre.

Ce but supplémentaire est comptabilisé comme un but pour toutes les questions portant la mention « prolongations et tirs aux buts inclus ».

Exemple : France - Allemagne 2-2 à la fin des prolongations. La France remporte la séance de tirs aux buts. Le score final sera donc de 3-2 pour la France.

## **8.7 Règles particulières concernant le Football**

### **8.7.1 " Premier buteur "**

Les buts marqués contre son camp ne sont pas comptabilisés. Si le premier but est un but marqué contre son camp, le buteur suivant sera considéré comme le premier buteur. Si aucun autre but n'est marqué, la sélection sera considérée perdante.

### **8.7.2 " Dernier buteur "**

Les buts marqués contre son camp ne sont pas comptabilisés. Si le dernier but est un but marqué contre son camp, le buteur précédent sera considéré comme le dernier buteur. Si aucun autre but n'a été marqué auparavant, la sélection sera considérée perdante. Pour les paris " Dernier buteur ", si la sélection n'est pas sur le terrain au moment du dernier but marqué par un joueur pour son équipe, ces paris seront annulés.

### **8.7.3 But contre son camp**

Les buts marqués contre son camp ne comptent pas pour les paris concernant les buteurs, qu'il s'agisse des paris du type " Joueur marque un but ", " Joueur ne marque pas de but ", "Prochain joueur à marquer ", " Premier buteur " ou encore " Dernier buteur ". En cas de but contre son camp, c'est le buteur suivant qui sera considéré comme gagnant pour les paris "Prochain joueur à marquer " et " Premier buteur ", et le buteur précédent pour le pari " Dernier buteur ".

### **8.7.4 " Joueur marque un but " ou " Joueur ne marque aucun but "**

Pour ces paris, si le match est interrompu, tous les paris concernant un joueur qui a marqué un but avant l'interruption du match seront considérés comme valables. Si le joueur indiqué n'a pas marqué de but avant l'interruption de match, tous les paris concernant ce joueur seront annulés.

### **8.7.5 " Meilleur buteur de la compétition "**

Les paris placés sur le " Meilleur buteur de la compétition ", ou des paris similaires seront traités selon le résultat officiel publié par l'organisation compétente de la compétition. Les buts inscrits au cours des prolongations seront pris en compte.

### **8.7.6 Lieu du match**

Si le lieu du match change, les paris restent valables, sauf si le match doit être joué sur le terrain de l'équipe qui devait être reçue. Dans ce cas, tous les paris seront annulés.

### **8.7.7 Pari " Quelle équipe marquera au moins un but "**

Le pari " Quelle équipe marquera au moins un but " ne comporte qu'une seule solution possible parmi celles proposées. Par exemple, si, dans un match PSG-Marseille, les deux équipes marquent, l'unique solution gagnante sera " Les deux équipes ". Le choix " PSG " signifie " PSG uniquement " et le choix " Marseille " signifie " Marseille uniquement ". Dans notre cas, ces deux choix seront donc perdants.

### **8.7.8 Cartons**

Le nombre de carton est déterminé de la façon suivante :

- 1er carton jaune = 1 carton
- 2ème carton jaune entraînant un rouge = 2 cartons
- carton rouge direct = 2 cartons

Un joueur ne pourra donc pas causer plus de 3 cartons dans un match.

Les cartons distribués après le match ne sont pas comptabilisés.

Les cartons distribués à des personnes ne participant pas aux matchs (joueur déjà remplacé, entraîneur, assistant, joueur sur le banc) ne sont pas comptabilisés.

Un carton est comptabilisé au moment où il est montré au joueur.

### **8.7.9 Points Cartons**

Le nombre de points cartons est calculé de la façon suivante :

- 1er carton jaune = 10 points cartons
- 2ème carton jaune entraînant un rouge = 25 points cartons
- carton rouge direct = 25 points cartons

Un joueur ne pourra donc pas causer plus de 35 points cartons dans un match.

Les cartons distribués après le match ne sont pas comptabilisés.

Les cartons distribués à des personnes ne participant pas aux matchs (joueur déjà remplacé, entraîneur, assistant, joueur sur le banc) ne sont pas comptabilisés.

### **8.7.10 Corners**

Les corners attribués par l'arbitre mais non tirés par l'équipe ne sont pas comptabilisés.

Un corner est comptabilisé à partir du moment où il est tiré.

## **8.8 Règles particulières concernant le Rugby**

### **8.8.1 " Premier essai inscrit par un avant " et " Premier essai inscrit par un arrière "**

Pour les paris " Premier essai inscrit par un avant " et " Premier essai inscrit par un arrière ", les équipes sont décomposées comme suit : les postes de pilier, talonneur, deuxième-ligne et troisième-ligne sont considérés comme des avants. Les postes de demi de mêlée, demi d'ouverture, trois-quart centre, trois-quart aile et arrière sont considérés comme des arrières. En cas de litige, la décision de l'acteur gagnant reviendra à l'entière discrétion d'EUROTIERCE.

### **8.8.2 " Joueur marque un essai " ou " Joueur ne marque aucun essai "**

Pour les paris " Joueur marque un essai " ou " Joueur ne marque aucun essai ", si le match est interrompu, tous les paris concernant un joueur qui a inscrit un essai avant l'interruption du match seront considérés comme valables. Si le joueur indiqué n'a pas marqué d'essai avant l'interruption de match, tous les paris concernant ce joueur seront annulés.

## **8.9 Règles particulières concernant le Baseball**

### **8.9.1 Temps imparti**

Pour le baseball, les paris 1N2 en live porte sur le résultat final prolongations incluses. En baseball, les prolongations correspondent aux manches supplémentaires jouées s'il y a égalité à la fin des neuf " innings " (manches) réglementaires. Après neuf manches, si les deux équipes sont à égalité, une ou des manches supplémentaires sont jouées jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

Exception : Au Japon (NPL), si les équipes sont toujours à égalité à la fin de la douzième manche, le match est considéré comme nul.

### **8.9.2 Prolongations**

Le pari " Y aura-t-il une prolongation " est considéré gagnant à partir du moment où une rencontre se termine sur un match nul à la fin du temps réglementaire.

### **8.9.3 Résultat des matchs**

En pari pré-match ou en live, le pari 12 : " Qui va gagner le match ? ", désigne le vainqueur final d'une opposition (manches supplémentaires comprises).

Cas exceptionnel : au Japon (NPL), la possibilité d'un résultat nul à la fin de la 12e manche entraîne l'annulation de ce pari.

En pré-match, Qui va gagner le match ?, concerne les neuf premières manches réglementaires. En cas de manche(s) supplémentaire (s), c'est le résultat N qui est validé.

En live, le pari 1N2 : " Qui va gagner le match ? ", comprend les manches supplémentaires. Le N est validé lorsqu'il y a une égalité à l'issue de la 12e manche au Japon.

### **8.9.4 Report d'une rencontre**

En cas de report d'une rencontre à une date ultérieure, la rencontre sera considérée comme annulée.

### **8.9.5 Mi-temps**

Les paris portant sur le résultat à la mi-temps d'un match de baseball sont basés sur les résultat au bout de la 9ème demi-manche.

### **8.9.6 Player props**

Le joueur sélectionné doit être dans l'équipe de départ officielle et lancer au moins une balle (pour les paris sur les pitchers) ou avoir au moins une apparition à la plaque (pour les paris sur les batteurs) dans le match désigné pour que le pari tienne. Cependant, dans le cas où une « Mercy Rule » est appelée, tous les paris seront maintenus sur le score du moment.

Pour tous les paris sur les batteurs, le lanceur de l'équipe adverse doit commencer et lancer au moins une balle pour que le pari soit valide.

Pour que les paris soient maintenus, le match doit durer au moins 9 manches (8,5 manches si l'équipe locale est en tête) ou lorsqu'un match de 7 manches est joué dans le cadre d'un programme double, la règle des 6 ½ manches s'applique, à moins que le règlement des paris ne soit déjà déterminé.

Les propositions de lanceurs "Total des points gagnés" comprennent les points gagnés et non gagnés.

Les marchés seront réglés en fonction des statistiques du match provenant du site officiel de la compétition publié le jour du match.

## **8.10 Règles particulières concernant le Foot US**

### **8.10.1 Temps imparti**

Pour le Foot US, les paris portent sur le résultat final prolongations incluses, sauf mention contraire dans l'intitulé du pari.

Une rencontre de Foot US peut se terminer sur un match nul à la fin des prolongations.

### **8.10.2 Marqueur de touchdown**

Les acteurs listés dans un pari " Marque un touchdown " sont présumés participer à l'événement concerné. Les paris sur cette question restent valides même si un acteur ne participe pas à l'événement. Le pari sur l'acteur en question n'est alors pas remboursable et considéré comme perdu.

## **8.11 Règles particulières concernant les Courses Hippiques**

### **8.11.1 Règles générales**

Le résultat retenu pour les courses de chevaux sera celui déterminé par l'organisme officiel du pays où elles se déroulent, ainsi que par les organismes indépendants qui certifient les résultats.

Dans certains cas, un premier résultat non officiel peut être affiché, mais ce résultat n'est pas valide tant que l'officialisation du résultat n'est pas effectuée.

En revanche, après publication et officialisation du résultat, toute modification ultérieure du résultat n'affectera pas le calcul des gains des paris placés.

### **8.11.2 Qui gagnera la course ?**

Le pari consiste à parier sur le participant (cheval) qui terminera premier de la course.

### **8.11.3 Cas d'annulation**

Dans le cas où un cheval proposé ne participe pas à la course, les paris enregistrés sur ce cheval seront annulés.

En cas d'informations erronées sur l'identité d'un cheval/jockey, les paris seront annulés.

En cas de course annulée ou non terminée, les paris seront remboursés.

Lorsqu'un pari est annulé ou considéré comme nul, ce pari est validé comme "gagnant" à une cote de 1,00. Dans le cas d'un pari simple, cela signifie que le joueur sera remboursé du montant joué.

### **8.11.4 Cas d'égalité à l'arrivée (dead heat)**

Dans le cas où deux chevaux ne pourraient être départagés à l'arrivée, ces deux sélections seront payées et considérées comme gagnantes.

### **8.11.5 Date et heure limite des paris**

La date et l'heure limite des paris correspondent à l'heure de départ de la course.

L'OPÉRATEUR se réserve le droit d'annuler un pari effectué après le début de la course.

## **8.12 Règles particulières concernant le Golf**

### **8.12.1 2-ball**

Pariez sur le joueur qui obtiendra la carte la plus basse sur les 18 trous du parcours entre deux joueurs sur un tour donné. Dans le cas d'un non-participant, les paris 2ball seront annulés. Le match nul est possible.

### **8.12.2 2-ball DNB**

Pariez sur le joueur qui obtiendra la carte la plus basse sur les 18 trous du parcours entre deux joueurs sur un tour donné. Dans le cas d'un non-participant, les paris 2ball seront annulés. En cas de match nul, les paris seront annulés.

### **8.12.3 3-ball**

Pariez sur le joueur qui obtiendra la carte la plus basse sur les 18 trous du parcours entre trois joueurs sur un tour donné. Dans le cas d'un non-participant, les paris 3ball seront annulés.

### **8.12.4 4-ball**

Pariez sur le joueur qui obtiendra la carte la plus basse sur les 18 trous du parcours entre quatre joueurs sur un tour donné. Dans le cas d'un non-participant, les paris 4ball seront annulés.

### **8.12.5 Foursome**

Pariez sur l'équipe de deux joueurs qui gagnera son match face à l'autre équipe.

### **8.12.6 Matchplay**

Pariez sur le joueur ou l'équipe qui gagnera son match dans le cas d'un tournoi joué en format matchplay. Dans le cas d'un non-participant, les paris Matchplay seront annulés. Le match nul est possible.

### **8.12.7 Matchplay DNB**

Pariez sur le joueur ou l'équipe qui gagnera son match dans le cas d'un tournoi joué en format matchplay. Dans le cas d'un non-participant, les paris Matchplay seront annulés. En cas d'égalité, les paris seront annulés.

### **8.12.8 Passe le cut / Ne passe pas le cut**

Pariez si un joueur déterminé réussira à passer le cut ou non.

### **8.12.9 72-Hole Group**

Pariez sur le joueur qui terminera le mieux classé à la fin du tournoi, parmi le groupe de joueurs proposé. Dans le cas d'un non-participant, les paris 72-Hole Group seront annulés.

#### **8.12.10 72-Hole Match**

Pariez sur le joueur qui terminera le mieux classé à la fin du tournoi, parmi les deux joueurs proposés. Dans le cas d'un non-participant, les paris 72-Hole Match seront annulés.

#### **8.12.11 Meilleur joueur d'un pays/d'une région**

Pariez sur le joueur qui terminera le mieux classé parmi les joueurs d'un pays ou d'une région déterminée.

#### **8.12.12 Marge du vainqueur**

Pariez sur la marge qu'aura le vainqueur sur le second à la fin du tournoi.

#### **8.12.13 Leader à la fin du X tour**

Pariez sur le joueur qui terminera en tête à la fin d'un tour déterminé.

### **8.13 Autres Sports**

En cas de doutes dans la promulgation d'un pari, le résultat dudit pari sera jugé à la discrétion d'EUROTIERCE, en tenant compte de la réglementation officielle de la Compétition au sein de laquelle l'événement support du pari se déroule.

## **II - Règlement des Paris "Grilles"**

### **1- Cadre juridique**

#### **1.1**

Le présent règlement s'applique aux jeux dénommés "Grille" ou pour les grilles créées spécifiquement pour des événements particuliers (Euro, Coupe du Monde...), ci-après dénommées Grilles Spéciales.

### **2- Description du jeu**

#### **2.1**

Les grilles " Super Grille ", " Euro Grille ", " Mini Grille ", " Grille Spéciale " sont constituées de jeux de pronostics sportifs faisant appel aux résultats de plusieurs rencontres sportives.

Les joueurs peuvent participer de manière indépendante à chaque formule de jeu.

## **2.2**

Dans ce règlement, certains termes ou expressions ont la définition suivante :

- " jeu " : ce terme désigne l'ensemble des règles propres à chaque formule de jeu mentionnée au sous-article 2.1,
- " rencontre " : manifestation sportive opposant deux équipes de football ou d'un autre sport retenue dans la composition d'une grille,
- " grille " : ensemble des rencontres ou des questions permettant aux joueurs de miser simultanément sur celles-ci ; la liste des rencontres ou des questions constituant une grille est portée à la connaissance des joueurs à l'ouverture des prises de jeu,
- " pot " : part des mises que les gagnants se partageront

Les informations sur les rencontres, pot... diffusées aux joueurs par la presse ou d'autres sites Internet n'ont qu'une valeur indicative.

Pour chaque événement, la période prévue pour le déroulement des rencontres et l'heure de fin des prises de jeu sont données à titre indicatif et sont susceptibles d'être modifiées si les circonstances sportives l'exigent.

Pour l'ensemble des sports, le temps réglementaire inclut les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage, mais n'inclut pas les éventuelles prolongations ou périodes de tirs au but.

## **2.3**

Seul EUROTIERCE détermine la date de fin de prise de jeu sur une grille. EUROTIERCE peut, à sa seule convenance, retirer une grille de son site.

Il ne pourra être tenu rigueur à EUROTIERCE pour quelques raisons que ce soit l'absence ou le retrait d'une grille.

# **3- Prise de jeu**

## **3.1 Prise de jeu**

### **3.1.1**

Le joueur doit remplir un nombre de lignes par grille correspondant au nombre de rencontres ou de questions de la grille. S'il remplit un nombre de lignes incorrect, sa prise de jeu ne sera pas prise en compte.

### **3.1.2**

Les grilles ne peuvent être complétées que sur le site d'EUROTIERCE.

### **3.1.3**

En choisissant l'option " j'ai de la chance " le joueur se voit proposer une grille remplie de façon aléatoire. Cette grille ne sera prise en compte qu'une fois validée par le joueur.

## **4- Rencontres**

### **4.1 Grille " Super Grille "**

Le nombre de rencontres d'une grille " Super Grille " est de 10. Le jeu consiste à pronostiquer les résultats de ces 10 rencontres.

### **4.2 Grille " Euro Grille "**

Le nombre de rencontres d'une grille " Euro Grille " est de 10. Le jeu consiste à pronostiquer les résultats de ces 10 rencontres.

### **4.3 Grille " Mini Grille "**

Le nombre de rencontres d'une grille " Mini Grille " est de 5. Le jeu consiste à pronostiquer les résultats de ces 5 rencontres de football.

### **4.4 Grille Spéciale**

Le nombre de questions d'une Grille Spéciale est défini par EUROTIERCE. Le jeu consiste à pronostiquer tous les résultats de ces rencontres/questions de football déterminés par EUROTIERCE.

### **4.5 Résultat**

Le résultat d'une rencontre à considérer est celui prit en compte à la fin du temps réglementaire.

## **5- Simple, Double et Triple**

### **5.1 Jeu simple**

Un jeu simple consiste à pronostiquer un seul résultat pour chacune des rencontres d'une grille.

#### **5.1.2**

Pour constituer ce jeu simple, le joueur complète sa grille avec une seule sélection par ligne dans la case correspondant à son pronostic.

Pour les jeux " Grilles " :

- la case " 1 " correspond à une victoire de la première équipe citée
- la case " N " correspond à un match nul
- la case " 2 " correspond à une victoire de la seconde équipe citée

### 5.1.3

La mise par grille pour un jeu simple est de 1 €, que ce soit pour les jeux "Grilles" ou pour les Grilles Spéciales.

## 5.2 Jeu Double et Triple

### 5.2.1

Un jeu double ou triple consiste à pronostiquer simultanément 2 ou 3 résultats par rencontre ou question, pour une ou plusieurs rencontres ou questions d'une même grille.

### 5.2.2

Deux pronostics pour une rencontre sont dénommés " double ". Un double correspond à 2 cases cochées sur une même ligne.

### 5.2.3

Trois pronostics pour une rencontre sont dénommés " triple ". Un triple correspond à 3 cases cochées sur une même ligne.

### 5.2.4

Parmi les rencontres, le joueur peut sélectionner un ou plusieurs pronostics doubles et un ou plusieurs pronostics triples, les autres pronostics de la grille étant simples. Les combinaisons possibles de pronostics doubles et/ou triples figurent dans les tableaux mentionnés aux sous-articles.

### 5.2.5

Le joueur peut effectuer un jeu simple ou un jeu multiple sur les différentes grilles d'un même bulletin. Les grilles comportant un nombre de doubles ou de triples non autorisé ne seront pas prises en compte.

### 5.2.6

Le montant de la mise pour un jeu multiple est proportionnel au nombre de jeux simples inclus dans la combinaison de pronostics jouée.

### 5.2.7

Dans le cas de la " Super Grille " et des Grilles Spéciales, le tableau ci-dessous indique les jeux multiples autorisés et les prix associés à ces différentes grilles :

		Nombre de triples				
		0	1	2	3	4
Nombre de doubles	0	1 €	3 €	9 €	27 €	81 €
	1	2 €	6 €	18 €	54 €	

2	4 €	12 €	36 €	108 €
3	8 €	24 €	72 €	
4	16 €	48 €	144 €	
5	32 €	96 €		
6	64 €			
5	16 €	48 €		
6	32 €			

Dans le cas d'une grille " Mini Grille " le tableau ci-dessous indique les jeux multiples autorisés et le prix associés à ces différentes grilles :

		<b>Nombre de triples</b>					
		0	1	2	3	4	
		0	1 €	3 €	9 €	27 €	81 €
		1	2 €	6 €	18 €	54 €	162 €
<b>Nombre de doubles</b>		2	4 €	12 €	36 €	108 €	
		3	8 €	24 €	72 €		
		4	16 €	48 €			
		5	32 €				

### 5.2.8

EUROTIERCE se réserve le droit de réduire le nombre de double et de triple sans modification de ce règlement. Le joueur sera alors prévenu lors de la validation du coupon.

### 5.3

Une fois ses choix effectués à l'écran, le joueur peut les modifier s'il le souhaite. Lorsque ses choix sont définitivement arrêtés, le joueur doit cliquer sur le bouton "Valider" pour que sa grille soit prise en compte et enregistrée.

### 5.4 Promulgation des résultats

EUROTIERCE met tout en œuvre pour publier les résultats dans un délai raisonnable. EUROTIERCE ne pourra être tenu responsable d'un délai considéré comme trop long par un joueur.

## 6- Annulation d'une rencontre ou d'une grille

### 6.1

Si, au cours de la période prévue pour le déroulement des rencontres, une rencontre d'une grille " Mini Grille " ou 1 ou 2 rencontres d'une grille " Super Grille ", " Euro Grille " ne débutent pas, n'ont pas lieu, débutent avant la fin des prises de jeu ou ne parviennent pas à leur terme pour quelque raison que ce soit, ces rencontres sont annulées et réputées gagnantes,

au delà de ce nombre de rencontres la grille entière est annulée et les mises sont alors remboursées.

### **6.1.2**

S'il y a trop de rencontres annulées la grille entière est annulée et les mises sont alors remboursées. Si un match est abandonné, reporté ou arrêté mais est joué dans les 72 heures suivant l'heure de début initial, alors le résultat pris en compte sera le résultat officialisé par les instances en charge du match.

## **6.2**

Dans le cas d'une Grille Spéciale, si, au cours de la période prévue pour le déroulement des rencontres, une, deux ou trois rencontres ne débutent pas, n'ont pas lieu, débutent avant la fin des prises de jeu ou ne parviennent pas à leur terme pour quelque raison que ce soit, ces rencontres sont annulées et réputées gagnantes, au delà de ce nombre de rencontre la grille entière est annulée et les mises sont alors remboursées.

## **6.3**

Lorsqu'une rencontre a été annulée avant une prise de jeu, le joueur effectue tout de même un pronostic qui sera donné gagnant.

## **6.4 Modification d'horaire**

Dans le cas où l'horaire de plusieurs rencontres serait modifiée de sorte qu'elles débuteraient avant la fin des prises de jeu initialement fixée, EUROTIERCE avancera la clôture des prises de jeu afin de pouvoir maintenir la grille.

## **6.5 Fraude**

En cas de fraude ou de soupçon de fraude pesant sur une rencontre sportive, EUROTIERCE se réserve le droit d'annuler la rencontre correspondante ; dans cette hypothèse le match est considéré comme gagnant pour tous les pronostics possibles.

## **6.6 Absence de dénomination**

Si une rencontre ne comporte pas le nom des deux équipes ou si une rencontre comporte un mauvais nom d'équipe alors cette rencontre sera annulée et réputée gagnante sauf si le nombre de rencontre annulée dépasse le maximum autorisé dans les articles ci-dessus.

## **6.7**

Si, pour des raisons techniques, EUROTIERCE ne peut distribuer les gains d'une grille dans un temps raisonnable en raison de circonstances ou de contrôles particuliers, EUROTIERCE peut décider d'annuler la grille, et dans ce cas, toutes les prises de jeu concernées seront remboursées.

## **6.8**

La rencontre sera maintenue dans la grille même si le match se joue sur un terrain neutre ou si le lieu initialement prévu est changé.

## **7- Mises et Part des mises dévolue aux gagnants**

### **7.1**

Le jackpot affiché sur le site correspond à 100% des mises et des reports éventuels. La déduction de la marge prise par EUROTIERCE pour l'organisation du jeu se fait au moment du paiement des gains.

### **7.2**

La part des mises dévolue aux gagnants d'une grille " Super Grille ", " Mini Grille ", " Euro Grille ", ou d'une " grille spéciale " est fixée à 75 %. Elle est affectée aux divers rangs de gains selon les dispositions de l'article 9. Le montant du gain obtenu est arrondi au dixième d'euro inférieur.

### **7.3**

Les jeux "Grilles" étant des jeux dit de répartition, le gain par gagnant pour une grille dépend du nombre de gagnant de la grille. EUROTIERCE ne peut donc garantir un gain par gagnant supérieur à la mise d'un joueur gagnant sur une grille.

## **8- Enregistrement des jeux par le système informatique d'EUROTIERCE**

### **8.1 Jours et heures d'enregistrement des jeux**

#### **8.1.1**

Un joueur ne peut participer qu'aux grilles dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement. Les jours et heures limites prévisionnelles d'enregistrement des prises de jeu au titre d'une grille sont affichés sur le site d'EUROTIERCE.

Les prises de jeu ne pourront être effectuées au-delà des dates et heures prévues.

#### **8.1.2**

Les pronostics des joueurs participant au jeu, dès lors qu'ils ont été enregistrés dans les conditions prévues au présent règlement.

### **8.2**

Le récapitulatif du ticket est consultable dans la rubrique mes paris sur le site d'EUROTIERCE.

### **8.3**

En cas de contestation entre le joueur et EUROTIERCE, seules les informations portées sur le récapitulatif du ticket font foi.

## 9- Gains

### 9.1.1

Pour les " Euro Grille ", il y a 3 rangs de gains. Chaque rang est déterminé par un nombre de pronostics exacts dans la grille, comme indiqué dans le tableau ci-après :

Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
<b>Rang 1</b> 0 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 50% + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (75%) x 50% ; Jackpot Garanti)
<b>Rang 2</b> 1 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%
<b>Rang 3</b> 2 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%

En l'absence de gagnant de rang 1, le pot de rang 1 moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

### 9.1.2

Pour les " Super Grille ", il y a 2 rangs de gains. Chaque rang est déterminé par un nombre de pronostics exacts dans la grille, comme indiqué dans le tableau ci-après :

Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
<b>Rang 1</b> 0 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 55% + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (75%) x 55% ; Jackpot Garanti)
<b>Rang 2</b> 1 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 45%	Mise Totale x TRJ (75%) x 45%

En l'absence de gagnant de rang 1, le pot de rang 1 moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

### 9.1.3

Pour les Grilles Spéciales il y a 3 rangs de gains. Chaque rang est déterminé par un nombre de pronostics exacts dans la grille, comme indiqué dans le tableau ci-après :

Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
<b>Rang 1</b> 0 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 50% + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (75%) x 50% ; Jackpot Garanti)
<b>Rang 2</b> 1 exactement ou joueurs ayant réalisé le plus de bons pronostics	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%

<b>Rang 3</b>	2 exactement ou joueurs ayant réalisé 1 pronostic de moins exactement que les gagnants du rang 2	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

En l'absence de gagnant de rang 1, le pot de rang 1 moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

## 9.2

Pour les " Mini Grille " il n'y a qu'un seul rang de gains correspondant à des pronostics exacts sur toutes les lignes de la grille.

	Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
<b>Rang 1</b>	0 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (75%); Jackpot Garanti)

En l'absence de gagnant, le pot moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

## 9.3

La somme affectée à un rang est répartie par parts égales entre les gagnants de ce rang.

## 9.4

Pour un jeu simple, les gains des divers rangs ne se cumulent pas.

## 9.5

En cas de gain unitaire d'un rang n-1 inférieur à celui d'un rang n d'une même grille, les pots de ces deux rangs n et n-1 sont ajoutés et répartis à part égale entre tous les gagnants de ces rangs.

## 9.6

Le jackpot de chaque grille, affiché sur le site ou sur tout support publicitaire, est un jackpot estimatif. Il représente une estimation du pot à partager entre tous les gagnants du rang 1. Ce montant se base sur le nombre de participants estimés à la grille.

EUROTIERCE ne peut garantir un gain équivalent au montant affiché à l'un des gagnants de cette grille.

## 9.7

Tous les gains distribués par EUROTIERCE seront en euros (€).

# 10- Fond de compensation

## **10.1**

Afin d'assurer un jackpot minimum pour nos joueurs sur les différentes grilles, EUROTIERCE constitue via les reports de pots non gagnés un fond de compensation.

## **10.2**

Ce fond de compensation est composé d'une part variable des mises d'un pot non gagné par les joueurs.

## **10.3**

A ce jour le fond de compensation se compose de la manière suivante :

Pour les grilles Super Grille et Euro Grille :

- 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné
- L'intégralité du pot de rang 2 s'il n'est pas gagné
- L'intégralité du pot de rang 3 s'il n'est pas gagné

Pour les grilles Mini Grille :

- 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné.
- Pour les Grilles Spéciales, les pots non gagnés alimentent un fond de compensation spéciale. Ce fond est uniquement réservé à constituer des gains minimum pour les Grilles Spéciales. Il est composé de 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné.

## **10.4**

Les montants de ces parts variables ne sont définis que par les personnes habilitées chez EUROTIERCE et peuvent être changés à tout moment.

# **11- Publication des résultats**

## **11.1**

Seuls les résultats sportifs publiés par EUROTIERCE servent à déterminer les gains et le nombre de gagnants. Aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quelqu'en soit la date, les motifs et la nature ne sera possible.

## **11.2**

Les résultats et les rapports des gains d'une grille sont publiés à l'issue de la dernière rencontre jouée. Cette publication intervient en principe le soir même du dernier match de la grille, sous réserve que toutes les rencontres de la grille aient été officialisées par les autorités sportives compétentes.

## **11.3**

Si un (ou plusieurs) match(s) n'a(ont) pas été joué(s) le lendemain après la fin prévue de la grille (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre), il sera fait application des règles d'annulation définies à l'article 6.

#### **11.4.1**

Si le résultat publié est erroné à la suite d'une erreur, il sera procédé à une modification de ce résultat dès la prise de connaissance de cette erreur. En conséquence, EUROTIERCE se réserve le droit de débiter les joueurs payés à tort sur le montant de leurs disponibilités. Les joueurs dont la prise de jeu était considérée perdante à tort seront crédités de leur gain après rectification du résultat.

#### **11.5**

Le résultat par grille, ainsi que le montant des gains sont publiés sur le site d'EUROTIERCE.

### **12- Adhésion au règlement**

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement.