BASKET

Aux fins de rapport, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut. Les variations réglementaires (temps de jeu, nombre de remplacements, nombre de jeux dans un set, etc.) mises en place par les fédérations et/ou les organisateurs d'événements, dont la connaissance incombe au client, n'engagent pas la responsabilité de l'organisateur : dans ces cas, aucun remboursement du pari ne sera effectué.

Le classement délivré par l'organisateur de l'événement de référence est considéré comme valide aux fins de certification.

Sauf indication contraire, toutes les pénalités imposées et appliquées pendant et avant le début de l'événement, ayant une influence immédiate sur le classement, seront valables pour le résultat du pari.

Toute sanction appliquée après la fin de l'événement ne sera pas prise en compte.

Les paris sont remboursés :

- si le joueur annoncé n'entre pas sur le terrain lors du match.
- si le joueur objet du pari ne participe pas à l'événement.
- si l'équipe objet du pari ne participe pas à l'événement.

Les données non présentes sur le site de l'organisateur de l'événement de référence sont obtenues à partir de sources d'informations indépendantes de fiabilité avérée agréées par ADM. Veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

En cas d'événements organisés deux fois ou de doublons créés dans le calendrier, les paris placés sur l'événement créé en deuxième lieu seront intégralement remboursés, sur la base de l'ordre chronologique indiqué dans les systèmes internes.

1 TEMPS/FINALE 1 X 2

Vous devez pronostiquer le résultat de la première mi-temps (sans écarts) ainsi que le résultat final du match (sans écarts) à la fin du temps réglementaire.

Il y a 9 résultats possibles : 1-1 ; 1-X ; 1-2 ; X-1 ; X-X ; X-2 ; 2-1 ; 2-X ; 2-2.

Exemple :

- Heat de Miami - Nuggets de Denver.
Résultat de la 1ère mi-temps : 60 - 58. Résultat fin TR : 104 - 100.
Résultat gagnant : 1/1.
- Bulls de Chicago - Heat de Miami.
Résultat de la 1ère mi-temps : 50 - 50. Résultat fin TR : 102 - 104.
Résultat gagnant : X/2.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 X 2 - PREMIÈRE MI-TEMPS SANS MARGES

Vous devez pronostiquer le résultat de la première mi-temps (la première mi-temps étant le résultat à la fin des deux premiers quarts-temps de jeu). Le résultat 1 est la victoire de l'équipe qui reçoit, le résultat 2 est la victoire de l'équipe qui se déplace, le résultat X est l'égalité entre les deux équipes.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 PASSES DÉCISIVES JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer lequel des deux joueurs indiqués fera le plus de passes décisives dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le signe 1, vous prédisez le plus grand nombre de passes décisives pour le premier joueur indiqué.
- Avec le signe X vous prédisez l'égalité du nombre de passes décisives entre les deux joueurs.
- Avec le signe 2 vous prédisez le plus grand nombre de passes décisives pour le deuxième joueur indiqué.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 X 2 BUTEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi les deux indiqués, marquera le plus de points dans le match de référence. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez que le joueur 1 marquera plus de points que le joueur 2.
- Avec le signe « X », vous prédisez que les deux joueurs marqueront le même nombre de points.
- Avec le signe « 2 », vous prédisez que le joueur 2 marquera plus de points que le joueur 1.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la

matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 X 2 REBONDS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer qui, parmi les deux joueurs indiqués, fera le plus de rebonds dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le signe 1, vous prédisez le plus grand nombre de rebonds pour le premier joueur indiqué.
- Avec le signe X vous prédisez l'égalité du nombre de rebonds entre les deux joueurs.
- Avec le signe 2 vous prédisez le plus grand nombre de rebonds pour le deuxième joueur indiqué.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants. Dans le cas contraire, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 X 2 + PAIR/IMPAIR

Vous devez pronostiquer dans le match de référence, prolongations comprises, la combinaison correcte des résultats des paris sur le résultat final 1 X 2 et pair/impair. Le signe X correspond à la victoire de l'une des équipes avec un écart inférieur ou égal à 5 points. 6 résultats sont possibles.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1X2 + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer dans le match de référence, prolongations comprises, la combinaison correcte des résultats des paris sur le résultat final 1 X 2 et Moins de/Plus de indiqué.

Le signe X correspond à la victoire de l'une des équipes avec un écart inférieur ou égal à 5 points.

6 résultats sont possibles : 1 + Moins de ; 1 + Plus de ; X + Moins de ; X + Plus de ; 2 + Moins de ; 2 + Plus de.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 SANS ÉCARTS + MOINS DE/PLUS DE (TEMPS RÉGLEMENTAIRES)

Vous devez pronostiquer pour le temps réglementaire du match uniquement, la combinaison correcte des résultats des paris sur le Résultat 1 X 2 (sans écarts) et sur les points de Moins de/Plus de.

6 résultats sont possibles :

- « 1 + Moins de » : vous prédisez, à la fin du temps réglementaire, que l'équipe qui reçoit gagnera et que la somme des points marqués dans le match sera inférieure à la valeur prédéterminée.
- « 1 + Plus de » : vous prédisez, à la fin du temps réglementaire, que l'équipe à domicile gagnera et que la somme des points marqués dans le match sera supérieure à la valeur prédéterminée.
- « X + Moins de » : vous prédisez, à la fin du temps réglementaire, un match nul et que la somme des points marqués dans le match sera inférieure à la valeur prédéterminée.
- « X + Plus de » : vous prédisez, à la fin du temps réglementaire, un résultat nul et que la somme des points marqués dans le match sera supérieure à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Moins de » : vous prédisez, à la fin du temps réglementaire, que l'équipe visiteuse gagnera et que la somme des points marqués dans le match sera inférieure à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Plus de » : vous prédisez, à la fin du temps réglementaire, la victoire de l'équipe visiteuse et que la somme des points marqués dans le match sera supérieure à la valeur prédéterminée.

Exemple :

- Heat de Miami - Nuggets de Denver 120-116 (à la fin du T.R.).
1 X 2 sans écarts + MOINS DE/PLUS DE 234,5 > Résultat Gagnant : 1 + Plus de.
- Sassari - Milan 88-88 (à la fin du T.R.).
1 X 2 sans écarts + MOINS DE/PLUS DE 180,5 > Résultat Gagnant : X + Moins de.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 X 2 BASKET (ÉCART 5,5 PT)

Vous devez pronostiquer l'écart de score entre les deux équipes à la fin de la prolongation.

- Avec le signe « 1 » vous prédisez une victoire de l'équipe à domicile avec un écart d'au moins 6 points.
- Avec le signe « X » signifie une victoire de l'une ou l'autre équipe avec une différence de 5 points ou moins.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez une victoire de l'équipe visiteuse avec un écart d'au moins 6 points.

RÉSULTAT DU MATCH 1 X 2 (SANS ÉCARTS)

Vous devez pronostiquer par quel résultat se terminera le temps réglementaire du match de référence.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « X » vous prédisez un match nul entre les deux équipes.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe en transfert.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 TEMPS X SANS ÉCARTS

Vous devez pronostiquer le résultat dans la mi-temps réglementaire X du match de référence uniquement.

Le temps X est identifié comme suit :

- quart-temps 1 + quart-temps 2 indiquent le Temps 1 ;
- quart-temps 3 + quart-temps 4 indiquent le Temps 2.

Avec le résultat « 1 », vous prédisez la victoire de l'équipe à domicile dans le temps X uniquement.

Avec le résultat « X », vous prédisez le match nul dans le temps X uniquement.

Avec le résultat « 2 », vous prédisez la victoire de l'équipe visiteuse dans le temps X uniquement.

Exemple pour X = 2 :

- si le Temps 2 se termine 45 - 40, le résultat gagnant est 1 ;
- si le Temps 2 se termine 45 - 45, le résultat gagnant est X ;
- si le Temps 2 se termine 40 - 45, le résultat gagnant est 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 X 2 QUART-TEMPS X (ÉCART 3,5 POINTS)

Le résultat du seul quart-temps X du match doit être pronostiqué selon le critère suivant :

- 1 : victoire de l'équipe à domicile avec un écart d'au moins 4 points.
- X : match nul entre les deux équipes ou une différence de 3 points ou moins.
- 2 : victoire de l'équipe visiteuse avec un écart d'au moins 4 points.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple : Suns de Phoenix - Kings de Sacramento 108-113.

1er Quart-temps : 22-33 > Résultat : 2.

2ème Quart-temps : 27-31 > Résultat : 2.

3ème Quart-temps : 26-19 > Résultat : 1.

4ème Quart-temps : 33-30 > Résultat : X.

1 X 2 - QUART-TEMPS X (ÉCART 2,5 PTS)

Vous devez pronostiquer avec quel résultat le quart-temps indiqué se terminera.

- Avec le résultat 1 vous prédiriez une victoire de l'équipe à domicile avec un écart supérieur à 2 points.
- Avec le résultat X : vous prédiriez un match nul entre les deux équipes ou une différence de 2 points ou moins.
- Avec le résultat 2, vous prédiriez la victoire de l'équipe en transfert avec un écart supérieur à 2 points.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 QUART-TEMPS X SANS ECARTS

Vous devez pronostiquer avec quel résultat le quart-temps indiqué se terminera.

- Avec le résultat 1, vous prédiriez la victoire de l'équipe à domicile.
- Avec le résultat X, vous prédiriez un match nul entre les deux équipes.
- Avec le résultat 2, vous prédiriez la victoire de l'équipe en transfert.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 QUART-TEMPS X (SANS ÉCARTS) + T/T RÉSULTAT

Vous devez pronostiquer simultanément le résultat du quart-temps X (sans écarts) et le résultat final du match (prolongations comprises).

Il y a 6 résultats possibles.

- 1/1 : victoire de l'équipe à domicile dans le quart-temps X et victoire de l'équipe à domicile à la fin du match (prolongations comprises).
- X/1 : match nul entre les deux équipes dans le quart-temps X et victoire de l'équipe à domicile à la fin du match (prolongations comprises).
- 2/1 : victoire de l'équipe visiteuse dans le quart-temps X et victoire de l'équipe à domicile à la fin du match (prolongations comprises).
- 1/2 : victoire de l'équipe à domicile dans le quart-temps X et victoire de l'équipe visiteuse à la fin du match (prolongations comprises).
- X/2 : match nul entre les deux équipes dans le quart-temps X et victoire de l'équipe visiteuse à la fin du match (prolongations comprises).
- 2/2 : victoire de l'équipe visiteuse dans le quart-temps X et victoire de l'équipe

visiteuse à la fin du match (prolongations comprises).

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemples :

- Lakers de Los Angeles - Pistons de Detroit 102-89.
(1er quart-temps : 30-30 ; 2ème quart-temps : 25-24 ; 3ème quart-temps : 22-23 ; 4ème quart-temps : 25-12).
1 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : X/1.
2 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : 1/1.
3 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : 2/1.
4 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : 1/1.
- Kings de Sacramento - Heat de Miami 100-112.
(1er quart-temps : 27-32 ; 2ème quart-temps : 22-22 ; 3ème quart-temps : 21-32 ; 4ème quart-temps : 30-26).
1 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : 2/2.
2 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : X/2.
3 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : 2/2.
4 X 2 Quart-temps 1 (sans écarts) + T/T Résultat > Résultat : 1/2.

1 X 2 SANS ÉCARTS À LA FIN DU QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer le résultat 1 X 2 (sans écarts) du début du match jusqu'à la fin du quart-temps X.

Seuls les X premiers quart-temps de jeu à partir du début du match sont pris en compte pour les besoins du pari.

- « 1 » : vous prédisez que l'équipe à domicile sera en tête à la fin du quart-temps X.
- « X » : , vous prédisez un match nul entre les deux équipes à la fin du quart-temps X.
- « 2 » : vous prédisez que l'équipe visiteuse sera en tête à la fin du quart-temps X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

- Lakers de Los Angeles - Clippers de Los Angeles 97-103.
1er quart-temps : 23-35.
2ème quart-temps : 33-21.
3ème quart-temps : 21-29.
4ème quart-temps : 20-18.
- Résultat à la fin du 2ème quart-temps : 56-56.
1 X 2 sans écarts à la fin du 2ème quart-temps > Résultat : X
- Résultat à la fin du 3ème quart-temps : 77-85.

1 X 2 sans écarts à la fin du 3ème quart-temps > Résultat : 2

L'ENTRAÎNEUR EXPULSÉ OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'entraîneur indiqué sera expulsé (Oui) ou non (Non) lors du match de référence, prolongations comprises.

Si l'entraîneur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

L'ENTRAÎNEUR X À L'ÉQUIPE AVANT LA DATE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, avant la date proposée, le sujet X entraîna (Oui) ou non (Non) une équipe dans l'événement de référence.

La certification du pari se base sur les données produites par le site officiel de la ligue concernée.

Pour ce type de pari, la date de clôture de l'événement avant laquelle l'événement indiqué doit avoir lieu, sera précisée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le site/chaîne officiel du sujet indiqué et/ou le communiqué officiel émis par les clubs et les principales agences de presse prévaudront.

L'ATHLÈTE PARTICIPERA À LA COMPÉTITION AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué participera à la compétition de référence (Oui) ou non (Non) avant une date X.

Par participation, nous entendons les joueurs qui sont effectivement entrés sur le terrain lors de la compétition indiquée.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaudra.

L'ATHLÈTE GAGNE LA COMPÉTITION AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué participera à la compétition de référence (Oui) ou non (Non) avant une date X.

Pour ce type de pari, avant la date limite à laquelle l'événement indiqué doit avoir lieu sera précisée.

Pour les besoins du pari, il est précisé que le joueur doit faire partie de l'effectif de l'équipe au moment de la victoire.

Si le joueur indiqué ne participe pas à l'événement de référence avant la date X, le pari est considéré comme perdu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement

de référence prévaudront.

BUZZER BEATER DÉCISIF DANS LE MATCH PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer s'il y aura (Oui) ou non (Non) un Buzzer Beater décisif dans le match de référence.

Il est précisé qu'un « Buzzer Beater décisif » est celui qui change le sort du match :

- 1) d'une situation d'égalité à la victoire de l'une des deux équipes (décisif pour la victoire).
- 2) de la défaite d'une équipe à sa victoire grâce à son exploit (décisif pour la victoire).
- 3) d'une victoire de l'une ou de l'autre équipe à un match nul menant à une prolongation (décisif pour l'égalité).

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Un Buzzer Beater est un panier réalisé au son de la sonnerie ; pour être considéré comme valable, le ballon doit être lâché de la main du tireur avant que la sonnerie de fin de quart-temps ne retentisse et que les lumières rouges du tableau d'affichage et de la table des officiels ne s'allument. Le Buzzer Beater n'est considéré comme tel que s'il met fin au match ou entraîne une prolongation (sans autre action possible).

La certification des résultats s'effectue sur la base des données officielles produites par l'organisateur de l'événement.

Exemple :

- NBA (2018/19).
Équipe à domicile - Équipe visiteuse :
 - 1) 90 – 90 (Buzzer Beater de 2 points pour les invités).
90 - 92 > décisif pour la victoire des invités.
Résultat Oui.
 - 2) 90 – 88 (Buzzer Beater de 3 points pour les invités).
90 - 91 > décisif pour la victoire des invités.
Résultat Oui.
 - 3) 90 – 88 (Buzzer Beater de 2 points pour les invités).
90 - 90 > décisif pour l'égalité menant au TS.
Résultat Oui.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence ainsi que la source vidéo associée prévaudront.

COMBO T/T + MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final du match et le Moins de/Plus de. 4 résultats sont possibles :

- Le résultat « 1 » prédit une victoire de l'équipe à domicile avec un score inférieur au seuil défini.
- Le résultat « 2 » prédit une victoire de l'équipe à domicile avec un score supérieur au

seuil défini.

- Le résultat « 3 » prédit une victoire de l'équipe en transfert avec un score inférieur au seuil défini.
- Le résultat « 4 » prédit une victoire de l'équipe en transfert avec un score supérieur au seuil défini.

Le résultat se réfère au temps supplémentaire inclus.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

COMBO T/T HANDICAP+ MOINS DE/PLUS DE

Vous devez pronostiquer la bonne combinaison des résultats des paris sur le résultat final du match et sur Moins de/Plus de indiqué. 4 résultats sont possibles :

- Le résultat « 1 » prédit une victoire de l'équipe à domicile compte tenu du handicap attribué à l'équipe favorite, avec un score inférieur au seuil défini.
- Le résultat « 2 » prédit une victoire de l'équipe à domicile compte tenu du handicap attribué à l'équipe favorite, avec un score supérieur au seuil défini.
- Le résultat « 3 » prédit une victoire de l'équipe en transfert compte tenu du handicap attribué à l'équipe favorite, avec un score inférieur au seuil défini.
- Le résultat « 4 » prédit une victoire de l'équipe en transfert compte tenu du handicap attribué à l'équipe favorite, avec un score supérieur au seuil défini.

Le résultat se réfère au temps supplémentaire inclus.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

CONFÉRENCE D'ORIGINE DU GAGNANT DE LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer la Conférence d'origine de l'équipe gagnante du championnat NBA indiqué.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement prévaudront.

DOUBLE CHANCE EN

Vous devez pronostiquer si le résultat à la fin du temps réglementaire du match verra l'équipe à domicile gagner ou faire match nul (1X) ou l'équipe visiteuse gagner (2).

Exemple :

- Suns de Phoenix - Nuggets de Denver.

Résultat : 102-100 > Résultat gagnant : 1X.

Résultat : 115-122 > Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT

Vous devez pronostiquer si le résultat à la fin du temps réglementaire du match verra l'équipe visiteuse gagner ou faire match nul (X2) ou l'équipe à domicile gagner (1).

Exemple :

- Suns de Phoenix - Nuggets de Denver.

Résultat : 122-122 > Résultat gagnant : X2.

Résultat : 135-112 > Résultat gagnant : 1.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT

Vous devez pronostiquer si le résultat à la fin du temps réglementaire du match sera une victoire de l'équipe à domicile, une victoire de l'équipe visiteuse (12) ou un match nul (X).

Exemple :

- Suns de Phoenix - Nuggets de Denver.

Résultat : 112-92 > Résultat gagnant : 12.

Résultat : 105-105 > Résultat gagnant : X.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN TEMPS X

Vous devez pronostiquer si le résultat du seul temps X du match verra l'équipe à domicile gagner ou faire match nul (1X) ou l'équipe visiteuse gagner (2).

Le temps X est identifié comme suit :

- 1er quart-temps + 2ème quart-temps indiquent le Temps 1 ;
- 3ème quart-temps + 4ème quart-temps indiquent le Temps 2.

Exemple :

- Suns de Phoenix - Nuggets de Denver.

Résultat 1T : 53-51 > Résultat gagnant : 1X.

Résultat 2T : 50-53 > Résultat gagnant : 2.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement

de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE OUT TEMPS X

Vous devez pronostiquer si le résultat du seul temps X du match verra l'équipe visiteuse gagner ou faire match nul (X2) ou l'équipe à domicile gagner (1).

Le temps X est identifié comme suit :

- 1er quart-temps + 2ème quart-temps indiquent le Temps 1 ;
- 3ème quart-temps + 4ème quart-temps indiquent le Temps 2.

Exemple :

- Suns de Phoenix - Nuggets de Denver.
Résultat 1T : 61-61 > Résultat gagnant : X2.
Résultat 2T : 50-48 > Résultat gagnant : 1.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DOUBLE CHANCE IN/OUT TEMPS X

Vous devez pronostiquer si le résultat du seul temps X du match verra l'équipe à domicile gagner ou l'équipe visiteuse gagner (12) ou faire match nul (X).

Le temps X est identifié comme suit :

- 1er quart-temps + 2ème quart-temps indiquent le Temps 1 ;
- 3ème quart-temps + 4ème quart-temps indiquent le Temps 2.

Exemple :

- Suns de Phoenix - Nuggets de Denver.
Résultat 1T : 60-50 > Résultat gagnant : 12.
Résultat 2T : 48-48 > Résultat gagnant : X.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DRAW NO BET

Ce type de pari consiste à pronostiquer le résultat final du match à la fin du temps réglementaire.

2 résultats sont envisagés pour ce type de pari : 1 – 2.

Si le résultat obtenu ne fait pas partie des résultats envisagés (le temps réglementaire du match se termine par un match nul), le remboursement du montant joué s'applique.

Exemples :

- si le match se termine sur le score de 80-70, le résultat gagnant est 1 ;
- si le match se termine sur un score de 80 - 80, le retour de la mise en gains s'applique ;
- si le match se termine sur le score de 70-80, le résultat gagnant est 2.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DRAW NO BET QUART-TEMPS X

Ce type de pari consiste à pronostiquer le résultat à la fin du quart-temps de référence, en ne prenant en compte que les paniers réalisés dans le quart-temps de référence. 2 résultats sont envisagés pour ce type de pari : 1 – 2.

Si le résultat obtenu ne fait pas partie des résultats envisagés (le quart-temps X se termine par une égalité), la restitution du montant joué est appliquée en gain.

Exemples pour X = 3 et en ne prenant en compte que les paniers réalisés dans le quart-temps 3 :

- si le quart-temps 3 se termine 22 - 20, le résultat gagnant est 1 ;
- si le quart-temps 3 se termine 20 - 20, le retour de la mise en gains s'applique ;
- si le quart-temps 3 se termine 20 - 22, le résultat gagnant est 2.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DRAW NO BET TEMPS X

Ce type de pari consiste à pronostiquer le résultat à la fin du temps de référence, qui est identifié comme suit : quart-temps 1 + quart-temps 2 indiquent le Temps 1 ; quart-temps 3 + quart-temps 4 indiquent le temps 2.

2 résultats sont envisagés pour ce type de pari : 1 – 2.

Si le résultat obtenu ne fait pas partie des résultats envisagés (le temps X se termine par une égalité), la restitution du montant joué est appliquée en gain. Exemple pour X = 2 :

- si le Temps 2 se termine 45 - 40, le résultat gagnant est 1 ;
- si le Temps 2 se termine 45 - 45, le retour de la mise en gains s'applique ;
- si le Temps 2 se termine 40 - 45, le résultat gagnant est 2.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

LES DEUX ÉQUIPES PLUS DE X OUI/NON

Vous devez pronostiquer si les deux équipes marqueront plus qu'un nombre prédéterminé de points (résultat OUI) ou moins (résultat NON) au cours du match de référence, prolongations comprises. Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari. Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

LES DEUX ÉQUIPES MARQUENT AU MOINS X POINTS DANS LE MATCH PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si les deux équipes marqueront au moins X points chacune (OUI) ou non (NON) au cours du match, prolongations comprises.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que les deux équipes marqueront au moins X points chacune.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez qu'au moins l'une des deux équipes marque moins de X points.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

Lakers de Los Angeles - Pistons de Detroit 102-89.

Les deux équipes marquent au moins 80 points Prol. Compr. > Résultat : OUI.

Les deux équipes marquent au moins 90 points Prol. Compr. > Résultat : NON.

Les deux équipes marquent au moins 100 points Prol. Compr. > Résultat : NON.

DISPENSE/DÉMISSION OUI/NON

Vous devez pronostiquer si (Oui) ou non (Non), avant la date X, la personne indiquée sera relevée de ses fonctions/démissionnera de son poste ou aura rompu d'une autre manière ses relations avec le club.

- Résultat « Oui » : dispense/démission/interruption du travail avant la date X.
Si la personne indiquée est rappelée par la même équipe, avant la date spécifiée, le résultat gagnant sera « Oui ».
- Résultat « Non » : pas de dispense, ni de démission ou d'interruption du travail avant la date X.
Toute démission rejetée ou non acceptée par l'entreprise n'est pas considérée comme valable, car elle n'entraîne pas d'interruption du travail de la personne indiquée.

Aux fins de rapport, les communiqués officiels publiés par le club prévaudront.

Il est précisé que la date de référence pour le règlement du pari est celle du jour où la dispense prend effet.

Exemple :

- Communiqué officiel du Dinamo Basket de Sassari (11/02/2019) : « Le Dinamo Basket de Sardaigne communique qu'aujourd'hui, pour des raisons personnelles et indépendamment du projet sportif, Vincenzo Esposito a démissionné de la direction technique de l'équipe ».
- Offre :
V. Esposito dispense/démission/interruption de travail avant 03/03/2019 > V. Esposito sur le banc de touche > Résultat gagnant : Oui.

FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, avant la date proposée, l'équipe indiquée se qualifiera (Oui) ou non (Non) pour la finale de la compétition de référence.

Exemple :

- NBA.
 - Warriors de Golden St. Finaliste S/N - Finales de Western Conférence 2017. (14/05/2017).
Résultat du pari : Oui.
 - Warriors de Golden St. Finaliste S/N - Finales NBA 2017. (01/06/2017).
Résultat du pari : Oui.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement prévaudront.

COMPÉTITION À X POINTS

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes atteindra X points en premier dans le temps réglementaire du match de référence.

Il y a le résultat « Aucun » au cas où aucune des deux équipes n'atteigne le seuil de points indiqué.

Exemple :

- Celtics de Boston - Heat de Miami 91- 97.
 - Compétition à 70 points.
Évolution du match : ...60-62 ; 60-65 ; 62-65 ; 62-68 ; 64-68 ; 64-71.
Résultat gagnant : 2.
 - Compétition à 80 points.
Évolution du match : ...67-71 ; 69-71 ; 72-71 ; 72-74 ; 74-74 ; 76-74 ; 76-76 ; 78-76 ; 80-76.
Résultat gagnant : 1.
 - Compétition à 100 points.
Évolution du match : ...90-92 ; 91-92 ; 91-95 ; 91-97.
Résultat gagnant : Aucun.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

COMPÉTITION À X POINTS DANS LE QUART-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes atteindra X points en premier dans le quart-temps Y du match de référence.

- Avec le résultat « Équipe 1 » vous prédisez que l'équipe à domicile atteindra X

- points en premier au cours du quart-temps Y.
- Avec le résultat « Aucune » vous prédisiez qu'aucune des deux équipes ne marquera X points au cours du quart-temps Y.
 - Avec le résultat « Équipe 2 » vous prédisiez que l'équipe visiteuse atteindra X points en premier au cours du quart-temps Y.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR CHANGE ÉQUIPE (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, avant la date proposée, le joueur indiqué changera/quittera son équipe (Oui) ou non (Non).

Il est précisé que :

- le pari sera considéré comme gagnant si, avant la date proposée, le joueur indiqué résilie son contrat avec son équipe.
- le pari sera considéré comme perdu si le joueur indiqué se retire de la compétition.

Pour ce type de pari, la date limite (date X) avant laquelle l'événement indiqué doit avoir lieu sera précisée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations le communiqué officiel émis par les clubs prévaudra.

JOUEUR DOUBLE DOUBLE OUI/NON PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué réalisera un double double (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.

Pour les besoins du pari, il est précisé que le joueur indiqué doit effectuer au moins deux des actions suivantes au cours du même match :

- au moins 10 points.
- au moins 10 passes déc.
- au moins 10 rebonds.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur faisant l'objet du pari n'entre pas sur le terrain, tous les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR EXPULSÉ PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué sera expulsé (ejection) (Oui) ou non (Non) lors du match de référence, prolongations comprises.

Pour les besoins du pari, il est précisé qu'un joueur qui est exclu du match (faute commise) parce qu'il a atteint le nombre maximum de fautes personnelles prévues dans l'événement de référence, n'est pas considéré comme expulsé (par ex : 6 en NBA, 5 en Série A).

Si le joueur indiqué ne monte pas sur le terrain, les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X DOUBLE DOUBLE PROL. COMPR. OUI/NON (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué réalisera un double double (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.

Pour les besoins du pari, il est précisé que le joueur indiqué doit effectuer au moins deux des actions suivantes au cours du même match :

- au moins 10 points.
- au moins 10 passes déc.
- au moins 10 rebonds.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X TRIPLE DOUBLE PROL. COMPR. OUI/NON (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le joueur indiqué réalisera le triple double (Oui) ou non (Non) dans le match de référence.

Pour les besoins du pari il est précisé que le joueur indiqué doit effectuer, au cours du même match, les trois actions suivantes :

- au moins 10 points
- au moins 10 passes déc.
- au moins 10 rebonds

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari
Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X PREMIER BUTEUR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si le joueur X marquera (OUI) ou non (NON) le(s) premier(s) point(s) du match, prolongations comprises. Tous les types de paniers sont inclus : lancer franc, tir à 2 points, tir à 3 points.

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X marque en premier dans le match.
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que le joueur X ne marque pas en premier dans le match.

Si le joueur X ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MARQUE AU MOINS X FIELD GOAL PROL. COMPR. OUI/NON (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur indiqué marquera (Oui) ou non (Non) au moins X field goal.

Les « Field Goal » sont des tirs sur le terrain effectués et donnant lieu à des points, à l'exclusion des lancers francs.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match lorsqu'il est effectivement entré sur le terrain même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR MARQUE AU MOINS X BALLEES VOLÉES PROL. COMPR. OUI/NON (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le joueur indiqué réalisera (Oui) ou non (Non) au moins X balles volées/récupérées.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match lorsqu'il est effectivement entré sur le terrain même pour

une durée limitée.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

JOUEUR X PARTICIPE AU ALL STAR GAME

Vous devez pronostiquer si le joueur X fera partie de l'une des équipes composées des meilleurs joueurs de la compétition de référence.

Il y a 2 résultats possibles :

- Avec le résultat « OUI », vous prédisez que le joueur X participera à l'événement de référence ;
- Avec le résultat « NON », vous prédisez que le joueur X ne participera pas à l'événement de référence.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaudra.

BUTEURS 1 X 2 PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer qui, parmi les deux joueurs indiqués, marquera le plus de points dans le match de référence.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

- Avec le signe « 1 », vous prédisez le plus grand nombre de points pour le premier joueur indiqué.
- Avec le signe « X » vous prédisez l'égalité de points entre les deux joueurs.
- Avec le signe « 2 » vous prédisez le plus grand nombre de points pour le deuxième joueur indiqué.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs au match, même pour quelques instants ; dans le cas contraire, le pari sera remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTEURS 1 X 2 COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quel joueur aura réalisé la meilleure moyenne de points par match (PPG) à la fin de la phase indiquée de l'événement de référence (Saison régulière, Playoffs, Saison régulière + Playoffs).

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que le joueur ayant la meilleure moyenne de points par match sera le premier joueur proposé.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que la moyenne des points par match, réalisée par les deux joueurs proposés, sera la même.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que le joueur ayant la meilleure moyenne de points par match sera le deuxième joueur proposé.

La validité du pari est subordonnée à la participation effective des deux joueurs à la compétition, même pour quelques instants.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MARGE DE VICTOIRE A 6 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer l'écart de points par lequel l'une des deux équipes remportera le match, prolongations comprises.

Il y a 6 résultats possibles :

A 1-5 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart compris entre 1 (inclus) et 5 points (inclus) ;

A 6-10 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart compris entre 6 (inclus) et 10 points (inclus) ;

A > 10 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart compris entre 11 points ou plus.

B 1-5 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart compris entre 1 (inclus) et 5 points (inclus) ;

B 6-10 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart compris entre 6 (inclus) et 10 points (inclus) ;

B > 10 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart compris entre 11 points ou plus.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

BUTS DE DIFFÉRENCE VICTOIRE 7 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer l'écart de points entre les deux équipes à la fin du match, y compris les prolongations, en choisissant parmi les 7 plages suivantes :

- 1-5
- 6-10
- 11-15
- 16-20
- 21-25
- 26-30
- >30

BUTS DE DIFFÉRENCE VICTOIRE 12 RÉSULTATS

Vous pariez sur la marge de points par laquelle l'une des deux équipes battra l'autre à la fin du match, prolongations comprises.

Il y a 12 résultats possibles :

A 1-5 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 1 et 5 ;

A 6-10 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 6 et 10 ;

A 11-15 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 11 et 15 ;
A 16-20 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 16 et 20 ;
A 21-25 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 21 et 25 ;
A + 26 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points de 26 ou plus ;
B 1-5 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 1 et 5 ;
B 6-10 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 6 et 10 ;
B 11-15 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 11 et 15 ;
B 16-20 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 16 et 20 ;
B 21-25 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 21 et 25 ;
B +26 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points de 26 ou plus.

MARGE DE VICTOIRE 14 RÉSULTATS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer l'écart de points par lequel l'une des équipes battra l'autre à la fin du match, prolongations comprises.

Il y a 14 résultats possibles :

A 1-5 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 1 (inclus) et 5 (inclus).

A 6-10 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 6 (inclus) et 10 (inclus).

A 11-15 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 11 (inclus) et 15 (inclus).

A 16-20 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 16 (inclus) et 20 (inclus).

A 21-25 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 21 (inclus) et 25 (inclus).

A 26-30 : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points compris entre 26 (inclus) et 30 (inclus).

A 31 OU PLUS : L'équipe à domicile gagne le match par un écart de points de 31 ou plus.

B 1-5 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 1 (inclus) et 5 (inclus).

B 6-10 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 6 (inclus) et 10 (inclus).

B 11-15 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 11 (inclus) et 15 (inclus).

B 16-20 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 16 (inclus) et 20 (inclus).

B 21-25 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 21 (inclus) et 25 (inclus).

B 26-30 : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points compris entre 26 (inclus) et 30 (inclus).

B 31 OU PLUS : L'équipe visiteuse gagne le match par un écart de points de 31 ou plus.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MARGE DE VICTOIRE TEMPS X 7 RÉSULTATS

Vous devez pronostiquer quel sera l'écart de points entre les deux équipes à la fin du temps X du match de référence.

Il y a 7 résultats possibles :

A 1-5 : L'Équipe A remporte le temps X avec un écart de points compris entre 1 (inclus) et 5 (inclus) ;

A 6-10 : L'Équipe A remporte le temps X avec un écart de points compris entre 6 (inclus) et 10 (inclus) ;

A 11 OU PLUS : L'équipe A gagne le temps X avec un écart de points de 11 ou plus.

MATCH NUL : Le temps X se termine par un match nul ;

B 1-5 : L'Équipe B remporte le temps X avec un écart de points compris entre 1 (inclus) et 5 (inclus) ;

B 6-10 : L'Équipe B remporte le temps X avec un écart de points compris entre 6 (inclus) et 10 (inclus) ;

B 11 ou PLUS : L'Équipe B gagne le temps X avec un écart de points de 11 ou plus.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR PASSEUR DU GROUPE PHASE X

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi ceux de la liste, réalisera la meilleure moyenne de passes décisives par match (APG) dans la phase indiquée de l'événement de référence (Saison régulière, Playoffs, Saison régulière + Playoffs).

En cas d'égalité, lorsque la formulation du classement ne prévoit pas le comptage d'autres éléments pour déterminer la position, le joueur ayant effectué le plus grand nombre total de passes décisives dans la phase indiquée sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la phase de groupes de l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR DU GROUPE PHASE X

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi ceux de la liste, réalisera la meilleure moyenne de points par match (PPG) dans la phase indiquée de l'événement de référence (Saison régulière, Playoffs, Saison régulière + Playoffs).

En cas d'égalité, lorsque la formulation du classement ne prévoit pas le comptage d'autres éléments pour déterminer la position, le joueur ayant effectué le plus grand nombre total de points marqués dans la phase indiquée sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la phase de groupes de l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR JOUEUR AU GROUPE PHASE X

Vous devez pronostiquer quel joueur, parmi ceux de la liste, réalisera la meilleure moyenne de rebonds par match (RPG) dans la phase indiquée de l'événement de référence (Saison régulière, Playoffs, Saison régulière + Playoffs).

En cas d'égalité, lorsque la formulation du classement ne prévoit pas le comptage d'autres éléments pour déterminer la position, le joueur ayant effectué le plus grand nombre total de rebonds réalisés dans la phase indiquée sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la phase de groupes de l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR COMP.

Vous devez pronostiquer quel joueur obtiendra la meilleure moyenne de points par match (PPG) lors de la compétition de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, lorsque la formulation du classement ne prévoit pas le décompte d'autres éléments pour déterminer la position, le joueur ayant réalisé le plus grand nombre total de points sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR DE L'ÉQUIPE EN SAISON RÉGULIÈRE

Vous devez pronostiquer quel joueur de l'équipe proposée pour l'événement obtiendra la meilleure moyenne de points par match (PPG) au cours de la saison régulière de la compétition de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, lorsque la formulation du classement ne prévoit pas le décompte d'autres éléments pour déterminer la position, le joueur ayant marqué le plus grand nombre total de points sera considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité supplémentaire, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Il convient de noter que le pari reste valable si le joueur objet du pari change d'équipe ; la moyenne des points par match (PPG) de l'équipe indiquée dans l'événement sera utilisée pour déterminer le résultat gagnant.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la saison régulière de la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR MATCH

Vous devez pronostiquer quel joueur marquera le plus de points au cours du match, prolongations comprises.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MEILLEUR BUTEUR SÉRIE

Vous devez pronostiquer le joueur qui marquera le plus de points dans les Playoffs de la compétition de référence entre les deux équipes proposées.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans

la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe à aucun match de la série, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

NE PERD JAMAIS À DOMICILE SAISON RÉGULIÈRE

Vous devez pronostiquer si, dans la plage de dates de la saison régulière du championnat de référence, l'équipe indiquée ne perdra aucun match à domicile (Oui) ou non (Non).

Aux fins de certification, les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari sont valables.

Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, celui-ci sera remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PAIR/IMPAIR

Le pari porte sur le fait de savoir si la somme totale des points marqués à la fin du match, prolongations comprises, est un nombre pair ou impair.

PAIR/IMPAIR À DOMICILE PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe à domicile à la fin de la première mi-temps d'un match sera paire ou impaire (la première mi-temps est défini comme le résultat à la fin des deux premiers quarts temps de jeu seulement).

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PAIR/IMPAIR À DOMICILE QUART-TEMPS

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe à domicile à la fin du quart-temps indiqué d'un match sera paire ou impaire.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement

de référence prévaut.

PAIR/IMPAIR VISITEUSE QUART-TEMPS

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe invitée à la fin du quart-temps indiqué d'un match sera paire ou impaire.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PAIR/IMPAIR VISITEUSE PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe visiteuse à la fin de la première mi-temps d'un match sera paire ou impaire (la première mi-temps étant le résultat à l'issue des deux premiers quart-temps de jeu).

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PAIR/IMPAIR PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si la somme des points du match de référence à la fin de la première mi-temps sera paire ou impaire (la première mi-temps étant le résultat à la fin des deux premiers quart-temps de jeu seulement).

En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaudra. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

PAIRS/IMPAIRS POINTS TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des points marqués dans le temps réglementaire X du match sera Paire ou Impaire (0 est considéré comme Pair).

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PAIR/IMPAIR QUART-TEMPS

Vous devez pronostiquer si le total des points marqués à la fin du quart-temps indiqué d'un match sera pair ou impair.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PAIR/IMPAIR ÉQUIPE 1

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe à domicile à la fin du match, prolongations comprises, sera paire ou impaire.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PAIR/IMPAIR ÉQUIPE 2

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe visiteuse à la fin du match indiqué, prolongations comprises, sera paire ou impaire.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

PARTIEL/FINALE PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer le résultat de la première mi-temps (sans écarts) ainsi que le résultat final du match (sans écarts) prolongations comprises.

Il y a 6 résultats possibles : Équipe A/Équipe A ; Équipe A/Équipe B ; Match nul/Équipe A ; Match nul/Équipe B ; Équipe B/Équipe A ; Équipe B/Équipe B.

Exemple :

- Heat de Miami - Nuggets de Denver.
Résultat 1ère mi-temps : 60 - 58. Résultat final : 110 - 105.
Résultat gagnant : Équipe A/Équipe A.
- Bulls de Chicago - Heat de Miami.
Résultat 1ère mi-temps : 50 - 50. Résultat final : 106 - 110.
Résultat gagnant : Match nul/Équipe B.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PASSAGE TOUR

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes en compétition accèdera au tour suivant de la compétition.

PLACÉ DANS LES X PREMIERS (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée parviendra (Oui) ou non (Non) à terminer

dans les X premières places de l'événement concerné (saison régulière et/ou playoffs).

Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

SUR LE PODIUM

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée parviendra (Oui) ou non (Non) à terminer dans les trois premières places de l'événement de référence (saison régulière et/ou playoffs).

Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PODIUM DANS L'ORDRE

Vous devez pronostiquer quelles sont les trois équipes qui termineront, dans l'ordre exact, à la 1ère, 2ème et 3ème place de l'événement de référence (saison régulière et/ou playoffs).

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

FINALE POSSIBLE

Vous devez pronostiquer laquelle des paires d'équipes proposées jouera la finale indiquée de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la

matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

FINALE CONFÉRENCE POSSIBLE

Vous devez pronostiquer la paire d'équipes qui jouera la finale de Conférence pendant les Playoffs de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER CHOIX DE LA DRAFT NBA

Vous devez pronostiquer quel joueur sera élu premier choix de la NBA Draft.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas au draft de la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIÈRE ÉQUIPE À MARQUER

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes marquera le premier ou les premiers points dans le match de référence. Tous les types de paniers sont inclus : lancer franc, tir à 2 points, tir à 3 points.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Exemple :

- Celtics de Boston - Heat de Miami.

Évolution du match : 0-0 ; 2-0 ; 2-3...

Marque le premier point. Résultat gagnant : Équipe 1.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIÈRE ÉQUIPE AVEC X POINTS (PROL. COMPR.)

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes atteindra X points la première lors du

match de référence, prolongations comprises.

Il y a le résultat « Aucun » au cas où aucune des deux équipes n'atteigne le seuil de points indiqué.

Exemple :

- Celtics de Boston - Heat de Miami 118-116 (après prol. compr.).
 - Première équipe avec 70 points Prol. Compr.
Évolution du match : ...60-62 ; 60-65 ; 62-65 ; 62-68 ; 64-68 ; 64-71.
Résultat gagnant : 2.
 - Première équipe avec 80 points Prol. Compr.
Évolution du match : ...67-71 ; 69-71 ; 72-71 ; 72-74 ; 74-74 ; 76-74 ; 76-76 ; 78-76 ; 80-76.
Résultat gagnant : 1.
 - Première équipe avec 100 points Prol. Compr.
Évolution du match : ...90-92 ; 91-92 ; 91-94 ; 94-94 ; fin TR; Prol. Compr. : 96-94 ; 98-94 ; 100-94.
Résultat gagnant : 1.
 - Première équipe avec 120 points Prol. Compr.
Évolution du match : Prol. Compr. : ... 110-110 ; 112-110 ; 115-112 ; 115-114 ; 115-116 ; 118-116.
Résultat gagnant : Aucun.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PREMIER BUTEUR

Vous devez pronostiquer quel joueur marquera le ou les premiers points dans le match de référence (y compris les lancers francs).

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PROCHAINE ÉQUIPE JOUEUR X

Vous devez pronostiquer quelle sera, à la date proposée, la prochaine équipe du joueur indiqué dans l'événement.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

L'élément « Aucune » indique que joueur proposé ne changera pas d'équipe (l'élément « Aucune » peut être omise si l'équipe du joueur sera incluse dans la liste au début de la session de mercato).

Aux fins du rapport, et pour toutes les autres situations, le communiqué officiel publié par les clubs et les principales agences de presse fera foi.

PROCHAIN ENTRAÎNEUR RELEVÉ

Vous devez pronostiquer quel entraîneur sera le premier à être relevé de ses fonctions ou à démissionner de son club en relation avec la compétition spécifiée dans la description de l'événement.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

L'élément « Aucun » indique qu'aucune équipe ne changera d'entraîneur.

La durée du pari est idéalement le championnat entier ; l'événement sera suspendu lorsque l'exonération/la démission de l'entraîneur sera officielle. Les paris collectés seront alors signalés et un nouvel événement sera rouvert avec une nouvelle liste de résultats, y compris le nouvel entraîneur successeur.

Le communiqué officiel de l'équipe NBA (ou d'un autre événement) servira de base à la déclaration du pari.

La première équipe à changer d'entraîneur est considérée comme celle dont le licenciement ou la démission est officiellement annoncé au moins un jour avant les autres.

En cas d'exemptions/démissions annoncées le même jour pour deux ou plusieurs équipes veuillez-vous référer au règlement en vigueur.

Si un entraîneur figurant sur la liste se retire des compétitions, les paris acceptés sur lui seront considérés comme gagnants.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE AUX PLAYOFF

Vous devez pronostiquer si, avant la date spécifiée dans l'événement, l'équipe proposée se qualifiera (Oui) ou non (Non) pour les play-offs à la fin de la saison régulière de l'événement de référence.

Exemple :

- USA - NBA.
Heat de Miami - Qualifiée pour les Playoffs (O/N) avant 2019.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'avant 2019, l'équipe des Heat de Miami sera l'une des 8 équipes de la Conférence Est à se qualifier pour les Playoffs d'après-saison et à tenter d'atteindre les finales de la NBA.

Avec le résultat « Non », vous prédisez que les Heat de Miami ne se qualifieront pas lors des Playoffs, avant 2019.

- USA - NBA.

Lakers de Los Angeles - Qualifiée pour les Playoffs (O/N) avant 2019.

Avec le résultat « Oui », vous prédisez qu'avant 2019, l'équipe des Lakers de Los Angeles sera l'une des 8 équipes de la Western Conference à se qualifier pour les Playoffs d'après-saison et à tenter d'atteindre les finales de la NBA.

Avec le résultat « Non », vous prédisez que les Lakers ne se qualifieront pas lors des Playoffs, avant 2019.

- Italie - Division I.

Basket Brescia Leonessa - Qualifiée pour les Playoffs (O/N) lors de la saison 2017/2018.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes à la fin du championnat, c'est le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence qui sera pris en compte.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement prévaudront.

QUALIFIÉE O/N

Vous devez pronostiquer si, avant la date spécifiée dans l'événement, l'équipe indiquée se qualifiera (Oui) ou non (Non) pour la Coupe Nationale de référence.

Exemple :

- Italie - Série A :

Virtus Bologne - Qualifiée (O/N) en Coupe d'Italie (8ème de Finale) au 14/01/2018.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, c'est le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.

Dans le cas où un événement, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES HUITIÈMES OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée se qualifiera pour les huitièmes de finale de l'événement de référence (Oui) ou non (Non).

Les paris restent valables en cas de retrait ou de disqualification de l'équipe indiquée de l'événement de référence.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LES QUART-TEMPS OUI/NON

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée se qualifiera pour les quart-temps de finale de l'événement de référence (Oui) ou non (Non).

Les paris restent valables en cas de retrait ou de disqualification de l'équipe indiquée de l'événement de référence.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

QUALIFIÉE POUR LA SEMI-FINALE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, avant la date proposée, l'équipe indiquée réussira (Oui) ou non (Non) à se qualifier pour la demi-finale de l'événement de référence.

Exemple :

- Série A (2017/18).
Demi-finaliste Oui/Non.
- Olimpia Milano Demi-finaliste O/N.
Résultat du pari : Oui.
- Scandone Demi-finaliste O/N.
Résultat du pari : Non.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé. Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement prévaudront.

RECORD NBA POINTS D'UN JOUEUR DANS UN MATCH

Vous devez pronostiquer si, au cours d'un match de l'événement de référence, un joueur marquera suffisamment de points pour établir un nouveau record NBA (Oui) ou non (Non).

Il est précisé que les matchs de la saison régulière et des playoffs sont pris en compte.

Exemple :

Record invaincu d'un joueur de basket-ball dans un match de la NBA : 100 points de Wilt

Chamberlain de Philadelphia Warriors - Knicks de New York.
(02/03/1962 - 1961/62 saison NBA).

<https://jr.nba.com/wilts-100-point-game/>

https://www.nba.com/sixers/news/wilt_boxscore.html

NBA (2018/2019).

- Record NBA de points pour un joueur dans un match.

Nombre de points marqués par un joueur de basket-ball lors d'un match de la saison 2018/19 de la NBA :

101 ou plus > Résultat gagnant : Oui.

Jusqu'à 100 > Résultat gagnant : Non.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RECORD POINTS JOUEUR HISTOIRE NBA

Vous devez pronostiquer si, à la date proposée, le total des points marqués en carrière par le joueur indiqué dépassera le record NBA correspondant (Oui) ou non(Non).

Pour les besoins du pari, les points marqués en carrière pendant la saison régulière de la NBA, tels que certifiés par les données publiées par l'organisateur de l'événement, sont pris en compte :

<https://stats.nba.com/alltime-leaders/?SeasonType=Regular%20Season>

Exemple :

Record invaincu de points marqués en carrière lors de la saison régulière de la NBA : Kareem Abdul-Jabbar: 38 387 points.

LeBron James deviendra-t-il le meilleur joueur de basket-ball de l'histoire de la saison régulière de la NBA ?

<http://www.espn.com/nba/history/leaders>

- NBA.

Record de points du joueur dans l'histoire de la NBA.

Nombre de points de LeBron James à la date X :

38 388 > Résultat gagnant : Oui.

Jusqu'à 38 387 > Résultat gagnant : Non.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

RELÉGUÉE OUI/NON

Vous devez pronostiquer si, dans la saison spécifiée de l'événement, l'équipe indiquée sera (Oui) ou non (Non) reléguée dans une division inférieure, en tenant également compte des éventuels playouts.

Le résultat obtenu sur le terrain est celui pris en compte. Les éventuelles décisions disciplinaires ultérieures impliquant la modification du résultat ne seront pas prises en considération.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, c'est le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.

Exemple :

- Série A (2015/2016).

Reléguée Oui/Non.

Virtus Bologne reléguée (O/N).

<http://web.legabasket.it/stand/complete.phtml?from=2015&serie=1&fromround=14400&toround=14429&oldlea=221>

Résultat du pari : oui.

En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement prévaudront.

RÉSULTAT EXACT SÉRIE 3/5

Vous devez pronostiquer le résultat exact d'une série de 5 matchs au plus entre les deux équipes indiquées. 6 résultats sont possibles.

Avec le résultat 1, vous prédisez que l'équipe A ne gagnera aucun match et que l'équipe B en gagnera 3.

Avec le résultat 2, vous prédisez que l'équipe A gagnera 3 matchs et que l'équipe B n'en gagnera aucun.

Avec le résultat 3, vous prédisez que l'équipe A gagnera 1 match et que l'équipe B en gagnera 3.

Avec le résultat 4, vous prédisez que l'équipe A gagnera 3 matchs et que l'équipe B en gagnera 1.

Avec le résultat 5, vous prédisez que l'équipe A gagnera 2 matchs et que l'équipe B en gagnera 3.

Avec le résultat 6, vous prédisez que l'équipe A gagnera 3 matchs et que l'équipe B en gagnera 2.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

RÉSULTAT EXACT DE SÉRIE 4/7

Vous devez pronostiquer le résultat exact d'une série de 7 matchs au plus entre les deux équipes indiquées. 8 résultats sont possibles :

Avec le résultat 1, vous prédisez que l'équipe A ne gagnera aucun match et que l'équipe B en gagnera 4.

Avec le résultat 2, vous prédisez que l'équipe A gagnera 4 matchs et que l'équipe B n'en gagnera aucun.

Avec le résultat 3, vous prédisez que l'équipe A gagnera 1 match et que l'équipe B en gagnera 4.

Avec le résultat 4, vous prédisez que l'équipe A gagnera 4 matchs et que l'équipe B en gagnera 1.

Avec le résultat 5, vous prédisez que l'équipe A gagnera 2 matchs et que l'équipe B en gagnera 4.

Avec le résultat 6, vous prédisez que l'équipe A gagnera 4 matchs et que l'équipe B en gagnera 2.

Avec le résultat 7, vous prédisez que l'équipe A gagnera 3 matchs et que l'équipe B en gagnera 4.

Avec le résultat 8, vous prédisez que l'équipe A gagnera 4 matchs et que l'équipe B en gagnera 3.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MARQUE PREMIER POINT QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes marquera le premier ou les premiers points dans le seul quart-temps X du match de référence. Tous les types de paniers sont inclus : lancer franc, tir à 2 points, tir à 3 points.

- Avec le résultat « 1 » vous prédisez que l'équipe à domicile marquera la première au cours du quart-temps X.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que le quart-temps X se termine par 0-0.
- Avec le résultat « 2 » vous prédisez que l'équipe visiteuse marquera la première au cours du quart-temps X.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

Lakers de Los Angeles - Pistons de Detroit.

Évolution 1er quart-temps : 0-0 ; 1-0 ; 1-2...

Première équipe à marquer dans le 1er quart-temps > Résultat : 1.

Évolution 2ème quart-temps : 0-0 ; 0-2 ; 3-2...

Première équipe à marquer dans le 2ème quart-temps > Résultat : 2.

MARQUE POINT X PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes marquera le point X lors du match de référence, prolongations comprises.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile marquera le point X du match.
- Avec le résultat « Aucun », vous prédisez que le point X du match ne sera pas réalisé.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse marquera le point X du match.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MARQUE DERNIER POINT QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes marquera le dernier ou les derniers points dans le seul quart-temps X du match de référence. Tous les types de paniers sont inclus : lancer franc, tir à 2 points, tir à 3 points.

- Avec le résultat « 1 » vous prédisez que l'équipe à domicile marquera la dernière au cours du quart-temps X.
- Avec le résultat « X », vous prédisez que le quart-temps X se termine par 0-0.
- Avec le résultat « 2 » vous prédisez que l'équipe visiteuse marquera la dernière au cours du quart-temps X.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

Lakers de Los Angeles - Pistons de Detroit.

Évolution 1er quart-temps : ...22 - 24 ; 24 - 24 ; fin 1er Q.

Dernière équipe à marquer dans le 1er quart-temps > Résultat : 1.

Évolution 2ème quart-temps : ...33 - 32 ; 33 - 33 ; fin 2ème Q.

Dernière équipe à marquer dans le 2ème quart-temps > Résultat : 2.

L'ÉQUIPE QUI TIRE LE PLUS DE LANCERS FRANCS COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quelle équipe fera le plus grand nombre de lancers francs lors de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement

de référence prévaudront.

L'ÉQUIPE QUI MARQUE LE PLUS DE LANCERS FRANCS COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer quelle équipe marquera le plus grand nombre de lancers francs dans l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

ÉQUIPE PARTICIPE À LA COMPÉTITION AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée participera à l'événement de référence (Oui) ou non (Non) avant une date X.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaudra.

ÉQUIPE GAGNE LA COMPÉTITION AVANT LA DATE X

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée gagnera l'événement de référence (Oui) ou non (Non) avant une date X.

Pour ce type de pari, la date limite à laquelle l'événement indiqué doit avoir lieu sera précisée.

Si l'équipe indiquée ne participe pas à l'événement de référence avant la date X, le pari est considéré comme perdu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PROLONGATIONS OUI/NON

Vous devez pronostiquer si le match de référence se terminera dans le temps réglementaire ou si des prolongations seront nécessaires.

Il y a 2 résultats possibles :

- Avec le résultat OUI, vous prédisez que le match se termine par les prolongations.
- Avec le résultat NON, vous prédisez que le match ne se termine pas par les prolongations, mais au temps réglementaire.

En cas d'événement non joué ou définitivement interrompu, un remboursement sera effectué si aucun résultat certifiable n'a déjà été atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaudra. Dans le cas où un ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

T/T (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer le vainqueur d'une confrontation donnée entre deux équipes sur la base de leur classement final dans l'événement de référence.

Les suivants résultats sont possibles :

- Avec le signe « 1 » vous prédisiez la prévalence, dans le classement final, de la première Équipe proposée.
- Avec le signe « 2 » vous prédisiez la prévalence, dans le classement final, de la deuxième Équipe proposée.

Si les deux équipes parviennent aux playoffs/ phase d'élimination, l'équipe qui a le plus progressé dans le tournoi ou qui s'est le mieux classée sera la gagnante ; si les deux équipes atteignent la finale de l'événement (par exemple, la finale de la NBA pour la 1ère et la 2ème place ; la finale de la Coupe du Monde pour la 3ème et la 4ème place), l'équipe qui remporte la finale sera considérée comme la mieux placée dans le tournoi.

Si aucune des deux équipes n'a accès aux playoffs/ phase d'élimination et en cas d'égalité de placement lors des playoffs, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, le classement conférence/groupe sera pris en compte pour déterminer l'issue de la compétition :

- 1) Si les deux équipes appartiennent à la même conférence ou au même groupe, c'est l'équipe la mieux placée au classement qui l'emportera.
- 2) Si les deux équipes appartiennent à deux conférences/groupes différents, le % de victoires des équipes sera déterminant ; l'équipe ayant le % de victoires le plus élevé sera gagnante ; en cas d'égalité (même % de victoires entre les deux équipes de conférence/groupe différents), veuillez-vous référer au règlement applicable.

La certification du pari est subordonnée à la participation des deux équipes à au moins un match de l'événement et à la conclusion de cette épreuve par au moins l'une des deux équipes.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T AVEC UN HANDICAP

Le pari consiste à pronostiquer l'équipe qui remportera le match, prolongations comprises, en tenant compte du handicap (exprimé en points) attribué à l'une des deux équipes.

La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de

l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

EX :

ÉQUIPE À DOMICILE	ÉQUIPE VISITEUSE	HANDICAP	RÉSULTAT FINAL	RÉSULTAT PARI	RÉSULTAT FINAL
Boston	Chicago	(1,5)	118 - 116	116,5 - 116	1
Détroit	Miami	(-4,5)	100 - 106	100 - 101,5	2
Sassari	Venise	(2,5)	80 - 79	77,5 - 79	2

T/T HANDICAP BUTEURS

Vous devez pronostiquer qui marquera le plus de points au cours du match, prolongations comprises, entre deux joueurs, en tenant compte du handicap attribué au joueur favori.

Calculez le résultat du pari en soustrayant la valeur du handicap du score du joueur auquel il a été attribué.

Exemple : Belinelli - Gasol 23-22, handicap de 1,5 points à Belinelli.

Le résultat valable pour le pari est le suivant : Belinelli $23 - 1,5 = 21,5$; Gasol 22. Le signe est 2.

La validité du pari est subordonnée à la présence des deux joueurs sur la liste/référence du match ; dans le cas contraire, un remboursement sera effectué.

De plus, un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

T/T HANDICAP DANS LE QUART-TEMPS

Vous devez pronostiquer l'équipe qui gagnera à la fin du quart-temps indiqué, en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.

Calculez le résultat du pari en soustrayant la valeur du handicap du score de l'équipe à laquelle il a été attribué.

La valeur de handicap :

- si elle est positive, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ;
- si elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

Exemple :

- NBA > Warriors de Golden State - Cavaliers de Cleveland (13.06.2017).

- T/T Handicap 1er quart-temps :

Warriors de Golden State - Cavaliers de Cleveland.

Résultat 1er quart-temps : 33-37.

H (-4,5).

Résultat du pari : 33-32,5.

Résultat final : 1.

- T/T Handicap 4ème quart-temps :
Warriors de Golden State - Cavaliers de Cleveland.
Résultat 4ème quart-temps : 31-27.
H (4,5).
Résultat du pari : 26,5-27.
Résultat final : 2.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaudra.

T/T HANDICAP PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer l'équipe qui gagnera à la fin de la première mi-temps (la première mi-temps étant le résultat à la fin des deux premiers quart-temps seulement), en tenant compte du handicap attribué à l'une des deux équipes.

La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

EX :

ÉQUIPE À DOMICILE	ÉQUIPE VISITEUSE	HANDICAP	RÉSULTAT FINAL	RÉSULTAT PARI	RÉSULTAT FINAL
Cleveland	Chicago	(2,5)	30-28	27-28	2
New York	Houston	(-2,5)	28-30	28-27	1

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

T/T HANDICAP TEMPS X

Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le plus de points dans le temps réglementaire X du match, en tenant compte du handicap (exprimé en points) attribué à l'une des deux équipes.

La valeur du handicap, quand elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; quand elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T HANDICAP TIRS - FIN QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer l'équipe qui marquera le plus de points entre le début du match et la fin du quart-temps X, en tenant compte du handicap (exprimé en points) attribué à l'une des deux équipes.

La valeur de handicap, si elle est positive, doit toujours être soustraite du score de l'équipe à domicile ; si elle est négative, elle doit toujours être soustraite du score de l'équipe visiteuse

Seuls les X premiers quart-temps de jeu à partir du début du match sont pris en compte pour les besoins du pari.

- « 1 » : vous prédisez que l'équipe à domicile aura marqué plus de points à la fin du quart-temps X, après application du handicap.
- « 2 » : vous prédisez que l'équipe visiteuse aura marqué plus de points à la fin du quart-temps X, après application du handicap.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence, prévaudront.

Exemple :

- Lakers de Los Angeles - Clippers de Los Angeles 97-103.
1er quart-temps : 23-35.
2ème quart-temps : 33-21.
3ème quart-temps : 21-29.
4ème quart-temps : 20-18.
- Résultat à la fin du 2ème quart-temps : 56-56.
T/T Handicap (1.5) à la fin du 2ème quart-temps.
Résultat après l'application handicap : 54,5-56 > Résultat : 2.
T/T Handicap (-2.5) à la fin du 2ème quart-temps.
Résultat après l'application handicap : 56-53,5 > Résultat : 1.
- Résultat à la fin du 3ème quart-temps : 77-85.
T/T Handicap (-10.5) à la fin du 3ème quart-temps.
Résultat après l'application handicap : 77-74,5 > Résultat : 1.
T/T Handicap (-7.5) à la fin du 3ème quart-temps.
Résultat après l'application handicap : 77-77,5 > Résultat : 2.
T/T Handicap (0.5) à la fin du 3ème quart-temps.
Résultat après l'application handicap : 76,5-85 > Résultat : 2.

T/T + LES DEUX ÉQUIPES MARQUENT AU MOINS X POINTS (PROL. COMPR.)

Vous devez simultanément pronostiquer quelle équipe gagnera le match et si les deux équipes marqueront au moins X points chacune au cours du match.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Il y a 4 résultats possibles.

- « 1 + OUI » : l'équipe à domicile gagne le match et les deux équipes marquent au

moins X points chacune.

- « 1 + NON » : l'équipe à domicile gagne le match et au moins une des deux équipes marque moins de X points.
- « 2 + OUI » : l'équipe visiteuse gagne le match et les deux équipes marquent au moins X points chacune.
- « 2 + NON » : l'équipe visiteuse gagne le match et au moins une des deux équipes marque moins de X points.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

Lakers de Los Angeles - Pistons de Detroit 102-89.

T/T + Les deux équipes marquent au moins 80 points (Prol. Compr.) > Résultat : 1 + OUI.

T/T + Les deux équipes marquent au moins 90 points (Prol. Compr.) > Résultat : 1 + NON.

Heat de Miami - Magic d'Orlando 98-114.

T/T + Les deux équipes marquent au moins 90 points (Prol. Compr.) > Résultat : 2 + OUI.

T/T + Les deux équipes marquent au moins 100 points (Prol. Compr.) > Résultat : 2 + NON.

T/T + MOINS DE/PLUS DE PASSES DÉCISIVES JOUEUR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le « Tête À Tête Résultat » et sur l'« Moins de/Plus de Passes décisives Prol. Compr. » indiqué.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Il y a 4 résultats possibles.

- « 1 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera le match et que le nombre de passes décisives effectuées par le joueur indiqué sera inférieur à la valeur prédéterminée.
- « 1 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera le match et que le nombre de passes décisives effectuées par le joueur indiqué sera supérieur à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match et que le nombre de passes décisives effectuées par le joueur indiqué sera inférieur à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match et que le nombre de passes décisives effectuées par le joueur indiqué sera supérieur à la valeur prédéterminée.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T + MOINS DE/PLUS DE POINTS JOUEUR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le « Tête À Tête Résultat » et sur l'« Moins de/Plus de Points Joueur Prol. Compr. » indiqué.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Il y a 4 résultats possibles.

- « 1 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera le match et que le nombre de points réalisés par le joueur indiqué sera inférieur à la valeur prédéterminée.
- « 1 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera le match et que le nombre de points réalisés par le joueur indiqué sera supérieur à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match et que le nombre de points réalisés par le joueur indiqué sera inférieur à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match et que le nombre de points réalisés par le joueur indiqué sera supérieur à la valeur prédéterminée.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

T/T + MOINS DE/PLUS DE REBONDS JOUEUR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le « Tête à Tête Résultat » et sur l'« Moins de/Plus de Rebonds du Joueur Prol. Compr. ».

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Il y a 4 résultats possibles.

- « 1 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera le match et que le nombre de rebonds récupérés par le joueur indiqué sera inférieur à la valeur prédéterminée.
- « 1 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera le match et que le nombre de rebonds récupérés par le joueur indiqué sera supérieur à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Moins de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match et que le nombre de rebonds récupérés par le joueur indiqué sera inférieur à la valeur prédéterminée.
- « 2 + Plus de » : vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera le match et que le nombre de rebonds récupérés par le joueur indiqué sera supérieur à la valeur prédéterminée.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé

au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TÊTE À TÊTE BALLE À DEUX

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes remportera la première possession de balle du match.

- Avec le résultat « 1 », vous prédisiez que la première possession de balle du match sera en faveur de l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « 2 », vous prédisiez que la première possession de balle du match sera en faveur de l'équipe visiteuse.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

TÊTE À TÊTE RÉSULTAT

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes remportera le match, prolongations comprises. Pour certains événements pour lesquels aucune prolongation n'est prévue, la mise sera remboursée en cas de match nul. Dans le cas où une ou plusieurs événements, pour quelque raison que ce soit, ne seraient pas conclus, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé

TRIPLÉ ÉQUIPE

Vous devez pronostiquer si, avant la date proposée dans la description de l'événement, l'équipe indiquée parviendra à remporter (Oui) ou non (Non) son Championnat, sa Coupe Nationale et l'Euroleague au cours de la même saison sportive.

Exemple :

- Spécial Basket.
- Triplé Équipe (2000/01).
Virtus Bologne (O/N).
Résultat du pari : Oui.

<http://web.legabasket.it/stand/oro.phtml?year=2018&lea=225>

<http://www.euroleague.net/main/results/showgame?gamecode=169&seasoncode=E2000>

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur des événements prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE (PROLONGATIONS COMPRISES)

Vous devez pronostiquer si la somme des points à la fin du match, prolongations comprises, sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.
Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement

interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE À DOMICILE

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe à domicile dans le match de référence, prolongations comprises, sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE DOUBLE-DOUBLE JOUEUR X

Vous devez pronostiquer si, à la fin de la phase spécifiée de l'événement de référence, le nombre total de double-double réalisé par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Le nombre total de double-double correspond au nombre de fois où le joueur indiqué aura réalisé au moins 2 des actions suivantes dans le même match, prolongations comprises :

- au moins 10 points.
- au moins 10 passes déc.
- au moins 10 rebonds.

Si le joueur faisant l'objet du pari ne participe pas à l'événement de référence, tous les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VISITEUSE

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe visiteuse dans le match de référence, prolongations comprises, sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer si la somme des points à la fin du premier temps du match sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée (la première mi-temps est défini comme le résultat à la fin des deux premiers quart-temps de jeu seulement).

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.
Aux fins de rapport et pour toutes les autres le règlement officiel de l'événement de référence prévaut

MOINS DE/PLUS DE À DOMICILE 1T

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe à domicile, à la fin de la première mi-temps du match en question, sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE À DOMICILE 2T

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe à domicile, à la fin de la deuxième mi-temps du match de référence, sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE VISITEUSE 1T

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe visiteuse à la fin de la première mi-temps du match de référence sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE VISITEUSE 2T

Vous devez pronostiquer si la somme des points de l'équipe visiteuse, à la fin de la deuxième mi-temps du match de référence, sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE MATCHS DANS LA SÉRIE

Vous devez pronostiquer si le nombre de matchs joués entre les deux équipes proposées dans les playoffs de l'événement de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Exemple :

- Nba 2018/2019. Playoffs.
Bucks de Milwaukee - Celtics de Boston.
MOINS DE/PLUS DE 4,5 matchs dans la série.
Résultat série : 4-1. Nombre de matchs disputés : 5.
Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des points à la fin du quart-temps, prolongations comprises, sera inférieure (moins de) ou supérieure (plus de) à une valeur prédéterminée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des points réalisés dans le seul temps réglementaire X du match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Le temps X est identifié comme suit :

- quart-temps 1 + quart-temps 2 indiquent le Temps 1 ;
- quart-temps 3 + quart-temps 4 indiquent le Temps 2.

Exemple :

- Bulls de Chicago - Heat de Miami 100-99.
- MOINS DE/PLUS DE 99,5 Temps 1.
1 Temps : 52-50 (102 points au total) > Résultat gagnant : Plus de.
- MOINS DE/PLUS DE 99,5 Temps 2.
2 Temps : 48-49 (97 points au total) > Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE VICTOIRE ÉQUIPE X

Vous devez pronostiquer si le nombre de victoires de l'équipe indiquée au cours de la saison régulière du championnat de référence sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Le résultat se réfère au temps supplémentaire inclus.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE + PAIRS/IMPAIRS

Vous devez pronostiquer dans le match de référence, prolongations comprises, la combinaison correcte des résultats des paris sur Moins de/Plus de indiqué et Pair/Impair.

4 résultats sont possibles : Plus de+ Pair ; Plus de+ Impair ; Moins de+ Pair ; Moins de+ Impair.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

MOINS DE/PLUS DE PASSES DÉCISIVES JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, à la fin du match, le nombre total de passes décisives effectuées par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE PASSES DÉCISIVES JOUEUR X DANS LE QUART-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer si le nombre de passes décisives réalisées par le joueur X dans le seul quart-temps Y du match de référence, sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Si le joueur indiqué ne participe pas au quart-temps Y, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au quart-temps Y lorsqu'il est entré sur le terrain, même si ce n'était que pour une période limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE BALLE PERDUES JOUEUR PROL. COMPR. (COMBINÉ)

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total de balles perdues par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match lorsqu'il est effectivement entré sur le terrain même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE POINTS À DOMICILE - QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si le nombre de points marqués par l'équipe à domicile, dans le quart-temps X uniquement du match, sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE POINTS VISITEUSE - QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si le nombre de points marqués par l'équipe visiteuse, dans le quart-temps X uniquement du match, sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE POINTS FIN QUART-TEMPS X

Vous devez pronostiquer si la somme des points marqués entre le début du match et la fin du quart-temps X sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Seuls les X premiers quart-temps de jeu à partir du début du match sont pris en compte pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

Exemple :

- Lakers de Los Angeles - Clippers de Los Angeles 97-103.
1er quart-temps : 23-35.
2ème quart-temps : 33-21.
3ème quart-temps : 21-29.
4ème quart-temps : 20-18.
- Somme des points à la fin du 2ème quart-temps : $23+35+33+21 = 112$.
MOINS DE/PLUS DE 110,5 Points à la fin du 2ème quart-temps > Résultat : Plus de.
MOINS DE/PLUS DE 114,5 Points à la fin du 2ème quart-temps > Résultat : Moins de.
- Somme des points à la fin du 3ème quart-temps : $23+35+33+21+21+29 = 162$.
MOINS DE/PLUS DE 160,5 Points à la fin du 3ème quart-temps > Résultat : Plus de.
MOINS DE/PLUS DE 165,5 Points à la fin du 3ème quart-temps > Résultat : Moins de.

MOINS DE/PLUS DE POINTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, à la fin du match, la somme des points réalisés par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE POINTS JOUEUR DANS LE QUART-TEMPS Y

Vous devez pronostiquer si le nombre de points réalisés par le joueur X dans le seul quart-temps Y, sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Si le joueur indiqué ne participe pas au quart-temps Y, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au quart-temps Y lorsqu'il est entré sur le terrain, même si ce n'était que pour une période limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE ARRÊTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total d'arrêts effectués par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match lorsqu'il est effectivement entré sur le terrain même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE REBONDS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, à la fin du match, le nombre total de rebonds récupérés par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS DE 3

Vous devez pronostiquer si le nombre total de tirs à 3 points marqués dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement officiel et les données émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS DE 3 EFFECTUÉS PAR LE JOUEUR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total de tirs de 3 effectués par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur faisant l'objet du pari n'entre pas sur le terrain, tous les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS DE 3 MARQUÉS PAR LE JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, à la fin du match, le nombre total de tirs de 3 marqués par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match lorsqu'il est effectivement entré sur le terrain même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS DE 3 MARQUÉS PAR LE JOUEUR PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total de tirs de 3 marqués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TIRS DE 3 MARQUÉS PAR LE JOUEUR (PROL. COMPR.) PHASE X

Vous devez pronostiquer si, dans la phase indiquée, le nombre total de tirs de 3 marqués par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué n'entre pas sur le terrain dans aucun des matchs de la phase indiquée de l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles émises par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE LANCERS FRANCS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si la somme des lancers francs effectués dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Exemple :

- Maccabi Tel Aviv - Real Madrid.
MOINS DE/PLUS DE 40,5 Lancers francs Effectués Prol. Compr.
Somme lancers francs effectués : $15 + 24 = 39$.
Résultat gagnant : Moins de.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE LANCERS FRANCS MARQUÉS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si la somme des lancers francs marqués dans le match de référence sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée. Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Exemple :

- Maccabi Tel Aviv - Real Madrid.
MOINS DE/PLUS DE 30,5 Lancers Francs Marqués Prol. Compr.
Somme lancers francs marqués : $12 + 20 = 32$.
Résultat gagnant : Plus de.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE LANCERS FRANCS EFFECTUÉS PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total de lancers francs effectués par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur faisant l'objet du pari n'entre pas sur le terrain, tous les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE LANCERS FRANCS MARQUÉS PAR LE JOUEUR X PROL. COMPR.

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre total de lancers francs effectués par le joueur indiqué sera inférieur (moins de) ou supérieur (plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur faisant l'objet du pari n'entre pas sur le terrain, tous les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE LANCERS FRANCS MARQUÉS PAR LE JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si, dans le match de référence, le nombre de lancers francs effectués par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE TRIPLE-DOUBLE JOUEUR X

Vous devez pronostiquer si, à la fin de la phase spécifiée de l'événement de référence, le nombre total de triple-double réalisé par le joueur indiqué sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Le nombre total de triple-double correspond au nombre de fois où le joueur indiqué aura réalisé dans le même match, prolongations comprises, les trois actions suivantes :

- au moins 10 points.
- au moins 10 passes déc.
- au moins 10 rebonds.

Si le joueur faisant l'objet du pari ne participe pas à l'événement de référence, tous les paris acceptés sur lui seront remboursés.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME PASSES DÉCISIVES + REBONDS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si la somme des passes décisives et des rebonds effectués par le joueur indiqué, au cours du match de référence, sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME PASSES DÉCISIVES + ARRÊTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le nombre total de passes décisives et d'arrêts effectués par le joueur dans le match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME PTS REBONDS + PASSES DCISIVES + ARRÊTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si la somme des points, des rebonds, des passes décisives et des arrêts effectués par le joueur indiqué, au cours du match de référence, sera inférieure (MOins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME POINTS + PASSES DÉCISIVES JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le nombre total de points et de passes décisives effectués par le joueur lors du match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME POINTS + PASSES DÉCISIVES + ARRÊTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si la somme des points, des passes décisives et des arrêts effectués par le joueur indiqué, au cours du match de référence, sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME POINTS + REBONDS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le nombre total de points et de rebonds effectués par le joueur lors du match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME POINTS+ REBONDS+ PASSES DÉCISIVES JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le nombre total de points, de rebonds et de passes décisives effectués par le joueur lors du match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME POINTS + REBONDS + ARRÊTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si la somme des points, des rebonds et des arrêts effectués par le joueur indiqué, au cours du match de référence, sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME POINTS + ARRÊTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le nombre total de points et d'arrêts effectués par le joueur lors du match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME REBONDS + ARRÊTS JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si la somme des rebonds et des arrêts effectués par le joueur indiqué, au cours du match de référence, sera inférieure (Moins de) ou supérieure (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE SOMME ARRÊTS+ REBONDS+ PASSES DÉCISIVES JOUEUR PROL. COMPR. (ASSOCIABLE)

Vous devez pronostiquer si le nombre total d'arrêts, de rebonds et de passes décisives effectués par le joueur lors du match de référence sera inférieur (Moins de) ou supérieur (Plus de) à une valeur prédéterminée.

Les éventuelles prolongations sont prises en compte pour les fins du pari.

Si le joueur indiqué ne participe pas au match, les paris seront remboursés.

Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE X AH

Ce type de pari consiste à pronostiquer si la somme des points réalisés par les deux équipes à la fin du temps réglementaire du match sera inférieure ou supérieure à l'indice de

référence.

2 résultats sont envisagés pour ce type de pari : Moins de – Plus de.

Si le résultat obtenu ne fait pas partie des résultats couverts, c'est-à-dire que la somme des points réalisés est égale à l'indice de référence, le retour en gain du montant joué s'applique.

Exemple :

Dans le cas de l'indice $X = 198$,

- si la somme des points marqués par les deux équipes est inférieure ou égale à 197, le résultat gagnant est Moins de ;
- si la somme des points marqués par les deux équipes est égale à 198, le retour du pari en gain s'applique ;
- si la somme des points marqués par les deux équipes est égale ou supérieure à 199, le résultat gagnant est Plus de.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

MOINS DE/PLUS DE X AH PROL. COMPR.

Ce type de pari consiste à pronostiquer si la somme des points marqués par les deux équipes à la fin du match, prolongations comprises, sera inférieure ou supérieure à l'indice de référence.

2 résultats sont envisagés pour ce type de pari : Moins de – Plus de.

Si le résultat obtenu ne fait pas partie des résultats couverts, c'est-à-dire que la somme des points réalisés est égale à l'indice de référence, le retour en gain du montant joué s'applique.

Exemple :

Dans le cas de l'indice $X = 198$,

- si la somme des points marqués par les deux équipes est inférieure ou égale à 197, le résultat gagnant est Moins de ;
- si la somme des points marqués par les deux équipes est égale à 198, le retour du pari en gain s'applique ;
- si la somme des points marqués par les deux équipes est égale ou supérieure à 199, le résultat gagnant est Plus de.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIÈRE DU CLASSEMENT

Vous devez pronostiquer l'équipe qui occupera la dernière place du classement à la fin de la saison régulière de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans

la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIÈRE ÉQUIPE À MARQUER

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes marquera le dernier ou les derniers points lors du match de référence. Tous les types de paniers sont inclus : lancer franc, tir à 2 points, tir à 3 points.

Toute prolongation est incluse dans le calcul du pari.

Exemple :

- Celtics de Boston - Heat de Miami.
Évolution du match : ... 100-102 ; 100-103.
Marque le dernier point.
Résultat gagnant : Équipe 2.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

DERNIER BUTEUR

Vous devez pronostiquer quel joueur sera le dernier à marquer dans le match de référence (lancers francs compris). Toute prolongation est incluse dans le calcul du pari.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNE TOUS LES MATCHS

Vous devez pronostiquer si l'équipe indiquée gagnera, dans la plage de dates proposée, tous les matchs du championnat objet du pari.

Exemple :

- NBA 2017/2018.
Warriors de Golden State gagne tous les matchs avant le 04/01/18.

Les Warriors de Golden State gagneront les 10 prochains matchs consécutifs (Oui) ou non (Non) à la date d'ouverture du pari (15/12/17).

Aux fins de certification les rapports des matchs joués dans les 3 jours suivant la fin du pari sont valables.

Si un match n'est pas joué dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, le résultat de ce match ne sera pas pris en considération à des fins de certification ; si deux matchs ou plus ne sont pas joués dans les 3 jours suivant la date de conclusion du pari, celui-ci sera remboursé.

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport, et pour toutes les autres situations, le règlement officiel et les données émises par l'organisateur de l'événement de référence prévalent.

GAGNE TOUS LES TITRES CONSÉCUTIFS AVANT LA DATE

Vous devez pronostiquer si, avant la date proposée dans la description de l'événement, l'équipe indiquée remportera X titres consécutifs dans l'événement (Oui) ou non (Non).

Avec le signe « Oui », vous prédisez que l'équipe indiquée gagnera X titres de l'événement, avant la date proposée.

Avec le signe « Non », vous prédisez que, avant la date proposée, l'équipe indiquée ne gagnera pas consécutivement le nombre de titres spécifié.

Exemple :

- Spécial Basket-ball/NBA Finals.
Gagne tous les titres consécutifs avant la date.
Les Lakers de Los Angeles remportent le titre NBA (NBA Finals) pendant 3 années consécutives O/N - avant le 30/06/2011.
2008/09 Finals : L.A. Lakers.
2009/10 Finals : L.A. Lakers.
2010/11 Finals : Mavericks de Dallas
Résultat du pari : Non.

<http://www.nba.com/history/season-recap-index>

Dans le cas où la compétition, pour quelque raison que ce soit, ne se termine pas, le pari dont le résultat ne peut être déterminé sera considéré comme nul et donc remboursé.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT

Vous devez pronostiquer l'équipe qui gagnera l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il

convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANTE CONFÉRENCE

Vous devez pronostiquer l'équipe qui remportera la finale de sa Conférence lors des éliminatoires de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANTE DIVISION

Vous devez pronostiquer l'équipe qui terminera première de sa division à la fin de la saison régulière de l'événement référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANTE 3 POINTS CONTEST

Vous devez pronostiquer le gagnant du défi de l'année de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT MVP RISING STAR CHALLENGE

Vous devez pronostiquer qui sera reconnu comme le meilleur joueur dans le défi en question, l'année de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Exemple :

- USA - All Star Game.
MVP Rising Star Challenge (2018).

Liste des joueurs/Autre.

Résultat du pari : B. Bogdanović.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX MVP SAISON RÉGULIÈRE

Vous devez pronostiquer qui recevra le prix du meilleur joueur (Most Valuable Player) de la saison régulière de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la saison régulière de l'événement, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX MVP FINALES

Vous devez pronostiquer qui recevra le prix du meilleur joueur (Most Valuable Player) des Finales de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas au Finales de l'événement, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX MVP ALL STAR GAME

Vous devez pronostiquer qui recevra le prix du meilleur joueur (Most Valuable Player) du All Star Game de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas au match, le pari sera remboursé. Un joueur a participé au match quand il est effectivement entré sur le terrain, même pour une durée limitée.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX MOST IMPROVED PLAYER

Vous devez pronostiquer qui recevra le prix du meilleur « Most Improved Player » de la saison régulière de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la saison régulière de la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX DÉFENSEUR DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui recevra le prix pour la catégorie spécifique « Defensive Player Of The Year » de la saison régulière de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la saison régulière de la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX DUNK DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Dunk Of The Year » de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX ROOKIE DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Rookie Of The Year » de la saison régulière

de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la saison régulière de la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX SIXIÈME HOMME DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Sixth Of The Year » de la saison régulière de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la saison régulière de la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX ENTRAÎNEUR DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Coach Of The Year » de la saison régulière de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'entraîneur pronostiqué ne participe pas à la saison régulière de l'événement, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX BEST PLAYOFF MOMENT DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui gagnera le prix « Best Playoff Moment » de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas aux playoffs de l'événement, la mise sera remboursée ; dans tous les autres cas, elle sera maintenue.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX ARRÊT DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Block Of The Year » de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX PERFORMANCE DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Performance Of The Year » de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

PRIX DE PARI GAGN. DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix de pari gagnant de l'année (« Game Winner Of The Year ») de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT PRIX PASSES DÉCISIVES DE L'ANNÉE

Vous devez pronostiquer qui remportera le prix « Assist Of The Year » de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT SAISON RÉGULIÈRE

Vous devez pronostiquer l'équipe qui terminera première de sa Conférence à la fin de la saison régulière de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT SLAM DUNK CONTEST

Vous devez pronostiquer qui se verra décerner le titre de « smasheur de l'année » de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT SKILLS CHALLENGE

Vous devez pronostiquer qui remportera le défi en question au cours de l'année de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

Exemple :

- USA - All Star Game.
Gagnant Skill Challenge (2018).

Liste des joueurs/Autre.

Résultat du pari : Spencer Dinwiddie.

En cas d'égalité, si les règles officielles de l'événement n'en dispose pas autrement, veuillez-vous référer à la législation en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT TITRE MVP

Vous devez pronostiquer quel joueur recevra le prix du meilleur joueur (MVP) de l'événement de référence.

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si le joueur pronostiqué ne participe pas à la compétition, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT + MARQUE PREMIER POINT COMBO

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le résultat final du match et sur l'équipe qui marque le premier point du match, prolongations comprises.

- Avec le résultat « 1 + 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera et que le premier point du match sera marqué par l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « 1 + 2 », vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera et que le premier point du match sera marqué par l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « 2 + 1 », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera et que le premier point du match sera marqué par l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « 2 + 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera et que le premier point du match sera marqué par l'équipe visiteuse.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

GAGNANT + MARQUE DERNIER POINT COMBO

Vous devez pronostiquer la combinaison correcte des résultats des paris sur le résultat final du match et sur l'équipe qui marque le dernier point du match, prolongations comprises.

- Avec le résultat « 1 + 1 », vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera et que le dernier point du match sera marqué par l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « 1 + 2 », vous prédisez que l'équipe à domicile gagnera et que le dernier point du match sera marqué par l'équipe visiteuse.
- Avec le résultat « 2 + 1 », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera et que le dernier point du match sera marqué par l'équipe à domicile.
- Avec le résultat « 2 + 2 », vous prédisez que l'équipe visiteuse gagnera et que le dernier point du match sera marqué par l'équipe visiteuse.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la

matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X/QUART-TEMPS À Y POINTS

Vous devez pronostiquer laquelle des deux équipes atteindra la première un score donné au cours du quart-temps indiqué.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

XÈME CLASSÉ

Vous devez pronostiquer l'équipe qui se classera à la Xe place dans l'événement de référence (saison régulière et/ou playoffs).

L'élément « Autre » englobe tous les résultats qui ne sont pas expressément indiqués dans la liste. Si le résultat « Autre » n'est pas prévu et que le résultat qui s'est produit ne fait pas partie des résultats envisagés, le montant joué sera restitué sous forme de gains.

En cas d'égalité, si le règlement officiel de l'événement n'en dispose pas autrement, il convient de se référer au règlement en vigueur.

Si l'équipe pronostiquée ne participe pas à l'événement, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

X SE CLASSE À LA YÈME PLACE DANS LA COMPÉTITION

Vous devez pronostiquer si l'équipe X se classera (OUI) ou non (NON) à la Yème place de l'événement de référence (saison régulière et/ou playoffs).

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, c'est le classement établi par l'organisateur de l'événement de référence qui est pris en compte.

Si l'équipe X ne participe pas à l'événement de référence, le pari sera remboursé ; dans tous les autres cas, il sera maintenu.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, la législation en vigueur en la matière, le règlement et les données officielles publiées par l'organisateur de l'événement de référence prévaudront.

1 X 2 (3 POINTS)

Vous devez pronostiquer le résultat à la fin du match de référence, prolongations comprises, conformément au règlement ci-dessous :

- signe 1 : victoire de l'équipe à domicile par une marge de 4 points ou plus ;
- signe x : victoire de l'une des équipes avec une différence de 3 points ou moins ;

- signe 2 : victoire de l'équipe visiteuse par une marge de 4 points ou plus.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 (3 POINTS) PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer le résultat à la fin de la première mi-temps (la première mi-temps étant le résultat à la fin des deux premiers quart-temps de jeu uniquement), selon le règlement suivant :

- signe 1 : victoire de l'équipe à domicile par une marge de 4 points ou plus ;
- signe x : victoire de l'une des équipes avec une différence de 3 points ou moins ;
- signe 2 : victoire de l'équipe visiteuse par une marge de 4 points ou plus.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 (5 POINTS) PREMIER QUART-TEMPS

Vous devez pronostiquer le résultat à la fin du premier quart-temps, selon le règlement suivant :

- signe 1 : victoire de l'équipe à domicile par une marge de 6 points ou plus ;
- signe x : victoire de l'une des équipes avec une différence de 5 points ou moins ;
- signe 2 : victoire de l'équipe visiteuse par une marge de 6 points ou plus.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.

1 X 2 (5 POINTS) PREMIÈRE MI-TEMPS

Vous devez pronostiquer le résultat à la fin de la première mi-temps (la première mi-temps étant le résultat à la fin des deux premiers quart-temps de jeu uniquement), selon le règlement suivant :

- signe 1 : victoire de l'équipe à domicile par une marge de 6 points ou plus ;
- signe x : victoire de l'une des équipes avec une différence de 5 points ou moins ;
- signe 2 : victoire de l'équipe visiteuse par une marge de 6 points ou plus.

Un remboursement sera effectué si l'événement n'a pas eu lieu ou est définitivement interrompu sans qu'aucun résultat vérifiable ne soit atteint pour les besoins du pari.

Aux fins de rapport et pour toutes les autres situations, le règlement officiel de l'événement de référence prévaut.