PMU : REGLEMENT DES JEUX ET PARIS EN LIGNE

VERSION DU 01 01 2020

TITRE I : CONDITIONS GENERALES DE FONCTIONNEMENT DU COMPTE UNIQUE .. 5

TITRE II – REGLEMENT DES PARIS HIPPIQUES EN LIGNE 11

Chapitre 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES. 11

Chapitre 2 : ENREGISTREMENT DES PARIS 12

Chapitre 3 : RESULTAT ET CALCUL DES RAPPORTS 16

Chapitre 4 : PAIEMENT 23

TITRE III – LES PARIS HIPPIQUES 24

Chapitre 1 - PARI "e-SIMPLE" 24

Chapitre 2 - PARI "e-REPORT+" 31

Chapitre 3 - PARI "e-COUPLE" 33

Chapitre 4 - PARI "e-Tiercé" 46

Chapitre 5 - Pari "e-2SUR4" 57

Chapitre 6 - Pari "e-QUARTE PLUS" 64

Chapitre 7 - Pari "e-MULTI" 73

Chapitre 8 - Pari "e-Mini MULTI" 81

Chapitre 9 Pari "e-QUINTE+" 87

Chapitre 10 - Pari "e-PICK5" 100

TITRE III BIS - LES PARIS HIPPIQUES EN MASSE UNIQUE 107

Chapitre 1 - PARI "e-TRIO" 107

Chapitre 2 - PARI "e-TRIO ORDRE" 110

Chapitre 3 - PARI "e-Super4" 113

Chapitre 4 - DISPOSITIONS RELATIVES AU CALCUL DES RAPPORTS 117

TITRE III TER - LES PARIS HIPPIQUES PROPOSES EN MASSE COMMUNE INTERNATIONALE REPARTIE PAR LES OPERATEURS ETRANGERS 142

Chapitre 1 - DISPOSITIONS PARTICULIERES APPLICABLES AU CALCUL DES RAPPORTS ET AU PAIEMENT 142

Chapitre 2 - PARI SIMPLE INTERNATIONAL 143

Chapitre 3- PARI couple ordre INTERNATIONAL 147

Chapitre 4 - PARI trio ordre INTERNATIONAL 150

TITRE IV : DISPOSITIONS GENERALES APPLICABLES AUX PARIS SPORTIFS EN LIGNE..... 153

TITRE V - LES PARIS SPORTIFS..... 168

A - FOOTBALL **168**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le football 168
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....169

B - TENNIS **204**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le tennis....204
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....204

C - RUGBY **213**
1) Chapitre 1 Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le rugby. 213
2) Chapitre 2 Les offres de paris.....214

D - BASKET **241**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le basket. 241
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....242

E - SPORTS MECANIQUES **259**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les sports mécaniques.....259
2) Chapitre 2 Les offres de paris sur les sports mécaniques....260

F - GOLF **263**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le golf....263
2) Chapitre 2 : Les offres de paris sur un tournoi de 72 trous. 264
3) Chapitre 3 : Les offres de paris sur les 18 trous de chaque tour d'un tournoi. 266
4) Chapitre 4 : Les offres de paris sur 36 trous d'un tournoi.....269
5) Chapitre 5 : Les offres de paris sur les tournois en « match play ». 270
6) Chapitre 6 : Autres offres de paris. 271

G - HANDBALL **273**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le handball 273
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....273

H - CYCLISME **280**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le cyclisme.....280
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....280

I – VOLLEYBALL / BEACH VOLLEY **283**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le volleyball....283
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....283

J - ATHLETISME **287**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les compétitions d'athlétisme. 287
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....287

K - BADMINTON **289**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le badminton. 289
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....289

L - BASEBALL/BASEBALL JAPONAIS **291**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le baseball 291
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....292

M - BOXE **296**
1) Chapitre 1 Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur la boxe.....296
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....297

N - HOCKEY SUR GLACE **299**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey sur glace. 299
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....300

O - HOCKEY **309**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey. 309
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....309

P - SPORTS D'HIVER **314**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les sports d'hiver....314
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....314

Q - FOOTBALL AMERICAIN **316**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le football américain....316
2) Chapitre 2 : Les offres de paris. 317

R - AUTRES SPORTS **328**
1) AVIRON....328
2) BILLARD 328
3) EQUITATION....330
4) ESCRIME....330
5) HALTEROPHILIE....331
6) HORSE-BALL....331
7) JUDO 333
8) NATATION....333
9) SUPPRIME LE 13 06 2018 : 334
10) PENTATHLON MODERNE....334
11) PETANQUE ET JEU PROVENÇALE 334
12) SPORT BOULES : 335
13) TAEKWONDO....336
14) TENNIS DE TABLE 336
15) TIR A L'ARC 337
16) TRIATHLON 338
17) VOILE 338
18) WATER-POLO 339
19) CANOË-KAYAK 340
20) LUTTE 340
21) BOBSLEIGH....340
22) CURLING 341
23) LUGE 343
24) PATINAGE....343
25) SKELETON....345

S- PARIS SPECIFIQUES A LA COMPETITION DES JEUX OLYMPIQUES **347**
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les jeux olympiques....347
2) Chapitre 2 : Les offres de paris....347

TITRE VI - REGLEMENT DU POKER 349

CHAPITRE 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES 349

CHAPITRE 2 : REGLES DU JEU 354
1. Le Texas Hold'em 356
2. L'Omaha....357

ANNEXE AU REGLEMENT DU JEU POKER DU PMU 366

Principes essentiels : **366**

Points PMU : principe et conditions : **366**

TITRE VII : DISPOSITIONS GENERALES APPLICABLES AUX FORMULES DE PARIS MIXTES EN LIGNE 367

TITRE VIII : LES FORMULES DE PARIS MIXTES....367

TITRE IX : DISPOSITIONS GENERALES APPLICABLES AUX PARIS "FANTASY LEAGUE" DE PMU.FR. 368

TITRE X : LES PARIS "FANTASY LEAGUE"..... 374
Chapitre 1 - Fantasy Journées Football. 374
Chapitre 2 - Fantasy Compétitions Basket. 377
Chapitre 3 - Fantasy Matchs. 379

PMU : REGLEMENT DES JEUX ET PARIS EN LIGNE

TITRE I : CONDITIONS GENERALES DE FONCTIONNEMENT DU COMPTE UNIQUE

Article 1

Les jeux et paris par Internet ou par terminal mobile sur le site du PMU ne peuvent être enregistrés qu'en compte courant, dénommé compte pmu.fr, à savoir fonctionnant selon un principe de compensations successives de créances et dettes réciproques faisant apparaitre un solde. Quel que soit le vecteur d'enregistrement utilisé, une même personne physique ne peut être titulaire que d'un seul compte pmu.fr.

En cas de non-respect de cette disposition le PMU se réserve le droit d'annuler, à quelque moment que ce soit, toute transaction intervenant sur le ou les comptes pmu.fr concernés.

Seules les personnes physiques majeures, titulaires d'un Relevé d'Identité Bancaire d'un compte de paiement ouvert auprès d'un prestataire de services de paiement établi dans un État membre de la Communauté européenne ou un État visé à l'article 17 de la loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, et après s'être assurées que leur législation nationale les y autorise, peuvent demander l'ouverture d'un compte pmu.fr, selon les phases et procédures indiquées sur leur écran de réception, en mentionnant, notamment leurs nom, prénoms, date et lieu de naissance, l'adresse postale de leur domicile. Toute personne souhaitant ouvrir un compte pmu.fr pour parier doit avoir pris connaissance du présent règlement et en accepter l'application. Cette acceptation doit être renouvelée à chaque modification de ce règlement.

Le PMU demande au titulaire de choisir un code confidentiel et, si sa demande est acceptée, lui communique son numéro de compte pmu.fr. Le PMU adresse parallèlement au domicile du titulaire l'imprimé spécial d'ouverture de compte en rappelant les modalités et l'intégralité des documents visés à l'article 2 ci-dessous, qu'il devra adresser :

- soit par voie postale à l'adresse suivante :

PMU Service Client
TSA 61 501
75 734 Paris Cedex 15

- soit par voie électronique à partir de son compte pmu.fr après avoir scanné ou numérisé les pièces précitées.

Ce numéro de compte pmu.fr et ce code sont strictement personnels et le PMU est dégagé de toute responsabilité en cas d'utilisation frauduleuse de ces éléments. Le titulaire est seul responsable de la conservation de la confidentialité et de l'utilisation des informations permettant l'accès à son compte.

Article 2

Lorsque le titulaire a fait un versement initial, dont les montants minimum et maximum sont portés à sa connaissance par un message sur l'écran lors de sa demande d'ouverture, son compte pmu.fr est considéré comme ouvert à titre provisoire pour une durée déterminée de 30 jours dans l'attente de la réception par le PMU des documents justificatifs à savoir : une photocopie, recto verso de sa carte nationale d'identité, de son passeport ou de son permis de conduire en cours de validité ainsi qu'un relevé d'identité bancaire à son nom.

Une fois les pièces justificatives contrôlées conformes au formulaire saisi à l'ouverture de compte, le PMU envoie un code de validation à l'adresse du titulaire. Le titulaire a 42 jours pour saisir son code de validation et rendre ainsi son compte pmu.fr définitif.

Durant la période comprise entre l'ouverture de son compte pmu.fr à titre provisoire et son ouverture définitive le titulaire ne pourra effectuer aucun retrait.

Le titulaire doit préalablement à toute opération de jeux et paris se fixer :

- d'une part, un montant total maximum d'approvisionnement de son compte pmu.fr et d'enjeux par périodes de sept jours reconductibles;

- d'autre part, le montant du solde créditeur de son compte pmu.fr au-delà duquel le PMU procédera au virement automatique de ses avoirs supérieurs à ce montant, sous réserve d'un montant minimum porté à sa connaissance par un message sur l'écran, sur le compte de paiement dont il aura communiqué les coordonnées lors de sa demande d'ouverture.

Le titulaire du compte pmu.fr peut s'il le souhaite modifier ces limites. Elles prennent effet sans délai en cas de modification à la baisse de l'un ou l'autre de ces paramètres. Toutefois, un délai de deux jours francs sera appliqué pour la prise en compte de toute modification à la hausse de l'un ou l'autre de ces paramètres.

Tout compte pmu.fr provisoire dont le dossier est incomplet à l'issue du délai de 30 jours tel que visé ci avant sera automatiquement désactivé. Dans ce cas, le titulaire ne peut engager de jeux ou paris sur son compte pmu.fr, ni effectuer de retrait même partiel du solde créditeur de ce compte sur le compte de paiement dont il aura communiqué les coordonnées lors de sa demande d'ouverture éventuellement.

Tout compte pmu.fr provisoire dont le dossier est incomplet à l'issue d'un délai de 60 jours à compter de son ouverture sera définitivement clôturé, le solde créditeur étant dans ce cas réservé en comptabilité durant un délai de six ans.

Le titulaire du compte pmu.fr clôturé dans les conditions définies ci-avant pourra toutefois, durant le délai de six ans précité, et sans préjudice de l'application des dispositions du code monétaire et financier, obtenir le versement du montant éventuel de son solde créditeur, sous réserve qu'il était légalement autorisé à engager des paris préalablement à la clôture de son compte pmu.fr, en communiquant au PMU l'intégralité des pièces visées à l'article 2.

Si, à l'issue du délai de six années, cette somme n'a pas été reversée au titulaire du compte pmu.fr, elle est acquise à l'État. Trois mois avant l'expiration de ce délai, le PMU utilise tout moyen à sa disposition pour informer le titulaire du compte pmu.fr des conditions dans lesquelles il peut obtenir le remboursement de cette somme et du fait que, à défaut, elle sera acquise à l'Etat. A ce titre, le PMU applique des frais de garde et de relance dont le montant maximum, prélevé trois mois avant l'expiration de ce délai, est porté à la connaissance des parieurs.

Tout compte pmu.fr provisoire dont le titulaire n'a pas saisi son code de validation à l'issue d'un délai de 42 jours à compter de son envoi par le PMU sera définitivement clôturé, le solde créditeur étant dans ce cas reversé au titulaire sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent titre.

Ces clôtures ainsi que leur motif seront notifiés au titulaire.

Article 3

Le titulaire du compte pmu.fr reconnaît par avance la validité des débits sur son compte de paiement, consécutifs aux versements effectués sur son compte PMU, pour lesquels ont été composés le numéro de sa carte bancaire, sa date d'expiration et le cryptogramme visuel figurant à son verso.

Il reconnaît que les enregistrements transmis par le PMU constitueront la preuve des opérations effectuées au moyen de sa carte bancaire et la justification de leur imputation au compte de paiement sur lequel cette carte fonctionne.

Le titulaire du compte pmu.fr reconnaît par avance la validité des débits sur son compte de paiement ou compte de monnaie électronique, consécutifs aux versements effectués sur son compte pmu.fr, pour lesquels il s'est identifié avec son adresse email et son mot de passe auprès du prestataire de services de paiement ou de monnaie électronique, détenteur du compte auquel est attaché son compte de paiement ou de monnaie électronique, établi dans un Etat membre de la Communauté européenne ou un Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscales.

Il reconnaît que les enregistrements transmis par le PMU constitueront la preuve des opérations effectuées au moyen de son compte de paiement ou de monnaie électronique et la justification de leur imputation au compte pmu.fr sur lequel il fonctionne.

Les sommes portées au crédit d'un compte pmu.fr ne bénéficient d'aucun intérêt. Les sommes correspondantes à des bonus ou abondements portées au crédit d'un compte pmu.fr dans le cadre d'opérations promotionnelles ne peuvent être retirées, sauf dispositions contraires figurant dans le règlement des opérations concernées.

Article 4

Le titulaire de compte pmu.fr accepte que le PMU conserve les informations nominatives le concernant et notamment son nom, adresse et coordonnées bancaires.

Ces informations ayant été fournies aux fins de la conclusion du présent contrat, le titulaire de compte pmu.fr s'engage à indemniser le PMU de toute responsabilité résultant d'une quelconque indication mensongère ou inexactitude contenue dans les informations fournies.

Le PMU est soumis aux dispositions du code monétaire et financier et notamment à celles relatives à la lutte contre les activités frauduleuses ou criminelles, en particulier le blanchiment de capitaux et le financement du terrorisme.

Dans ce cadre, le PMU se réserve la possibilité soit de suspendre temporairement les transactions financières, le paiement des gains ou le fonctionnement d'un compte pmu.fr, soit de clôturer définitivement un compte pmu.fr pour mettre un terme à la relation d'affaires.

La loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, s'applique aux informations transmises qui revêtent un caractère obligatoire pour l'ouverture d'un compte pmu.fr dont le destinataire est le PMU. Par conséquent la demande d'ouverture d'un compte pmu.fr emporte renonciation à l'exercice du droit prévu au premier alinéa de l'article 38 de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée précitée.

Les informations nominatives recueillies dans le cadre de la demande d'ouverture de compte ne seront pas cédées ou mises à disposition d'organismes extérieurs à des fins commerciales.

Ces informations pourront faire l'objet de communication aux seuls destinataires identifiés pour les seules nécessités de gestion ou d'actions commerciales du PMU. Elles ne pourront faire l'objet d'utilisation à des fins de prospection commerciale qu'après accord exprès du titulaire.

Ces informations nominatives ainsi que celles relatives à l'activité de paris du titulaire pourront également faire l'objet de communication aux fins de contrôles auprès de l'Autorité de Régulation des Jeux en Ligne et de l'organisme certificateur prévu à l'article 23 de la loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.

L'ARJEL est susceptible de traiter ces données pour exercer les missions définies par la loi°2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture de la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, notamment en matière de lutte contre le jeu excessif, comme décrit à l'adresse suivante : http://www.arjel.fr/-Donnees-personnelles-.html.

Les dispositions des articles 39 et 40 de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée précitée garantissent au titulaire du compte pmu.fr tout droit lié au traitement de ses données personnelles, notamment les droits d'accès, de rectification ou d'opposition à des fins marketings, auprès du PMU :

PMU Service Client
TSA 61 501
75 734 Paris Cedex 15

ou sur la page « contact » accessible en pied sur toutes les pages de pmu.fr.

Les informations nominatives visées ci avant concernant le titulaire seront conservées par le PMU durant un délai de six ans à compter de la clôture du compte pmu.fr considéré. A l'issue de ce délai ces données seront automatiquement supprimées.

Article 5

De convention expresse, toute opposition notifiée au PMU par huissier ou lettre recommandée avec accusé de réception suspend le fonctionnement du compte pmu.fr visé par l'opposition.

Le PMU procédera à la clôture du compte pmu.fr de tout titulaire faisant l'objet d'une interdiction de jeu ainsi que de tout compte sur lequel il n'a pas été réalisé, dans les douze derniers mois, d'opération de jeu ou de pari en application de la réglementation en vigueur.

Tout compte pmu.fr définitif pour lequel le changement d'adresse n'a pas été validé par son titulaire par la saisie du code de validation dans un délai de 42 jours à compter de son envoi par le PMU sera définitivement clôturé.

Le PMU procédera à la clôture du compte pmu.fr de tout titulaire tenant ou exprimant des propos insultants ou désobligeants dans ses relations avec le PMU et son Service clientèle.

Le PMU procédera à la clôture du compte pmu.fr de tout titulaire, en cas d'indices concordants lui permettant de considérer que le parieur pratique son activité de jeu ou de pari de façon déraisonnable.

Le compte pmu.fr définitif peut être clôturé à tout moment à l'initiative de son titulaire.

Le versement du solde créditeur de compte pmu.fr définitif revenant au titulaire, à l'exclusion des bonus ou abondements non retirables ayant été portés au crédit de son compte pmu.fr dans le cadre d'opérations promotionnelles, est fait, sans délai, sous réserve des opérations éventuellement en cours, par virement sur le compte de paiement dont les coordonnées auront été communiquées par le titulaire au PMU lors de l'ouverture de son compte. Le versement de ces sommes peut toutefois être différé en application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier.

Le PMU n'est pas légalement habilité à procéder au virement du solde en cas de clôture du compte pmu.fr, dans le cas où les coordonnées du compte de paiement communiquées par le titulaire du compte pmu.fr au PMU ne sont plus valides. Dans ce cas, le PMU doit mettre en réserve sans délai la somme correspondante pour une durée de six ans à compter de cette clôture. Durant cette période, et sans préjudice de l'application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier, le titulaire du compte pmu.fr peut obtenir le reversement de cette somme en communiquant au PMU, qui les vérifie, les éléments d'identification requis. Si à l'issue du délai de six années cette somme n'a pas été reversée au titulaire du compte pmu.fr, elle est acquise à l'État. Trois mois avant l'expiration de ce délai, le PMU utilise tout moyen à sa disposition pour informer le titulaire du compte pmu.fr des conditions dans lesquelles il peut obtenir le remboursement de cette somme et du fait que, à défaut, elle sera acquise à l'Etat. A ce titre, le PMU applique des frais de garde et de relance dont le montant maximum, prélevé trois mois avant l'expiration de ce délai, est porté à la connaissance des parieurs.

Il incombe à chaque titulaire de compte pmu.fr de s'assurer que toutes ses données personnelles soient actualisées et à jour, tout manquement à ce principe pouvant entraîner une suspension du fonctionnement du compte pmu.fr ou sa clôture définitive.
Ces clôtures ainsi que leur motif seront notifiés au titulaire sous un délai de trois jours ouvrés.

Le PMU n'applique pas de frais sur un compte pmu.fr lorsque la clôture est effectuée à l'initiative du client. Dans le cas contraire, la liste des motifs de clôture ainsi que le montant maximum de ces frais sont portés à la connaissance des parieurs.

Article 6.

Les ordres transmis par le titulaire par Internet ou par terminal mobile sont reçus tous les jours. Les jeux et paris acceptés par Internet ou par terminal mobile sont précisés dans les dispositions particulières propres à chaque catégorie de jeux et paris.

Le titulaire a la possibilité d'approvisionner son compte pmu.fr par virement sous réserve que les coordonnées du compte de paiement dont il émane aient été communiquées au PMU lors de sa demande d'ouverture de compte pmu.fr. Il a également la possibilité d'approvisionner son compte pmu.fr par tous autres instruments de paiement visés à l'article 17 de la loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne et acceptés par le PMU, pour un montant par transaction et dans une limite mensuelle portés à sa connaissance par un message sur l'écran.

Les frais inhérents à certains instruments de paiements sont susceptibles d'être imputés au titulaire du compte pmu.fr dont le montant est porté à sa connaissance par un message sur l'écran préalablement à la validation de la transaction.

Un titulaire peut suspendre le fonctionnement de son compte pmu.fr soit temporairement pour une période qu'il choisit parmi une sélection offerte, qui ne peut être inférieure à sept jours, soit définitivement. Dans ce dernier cas, le compte pmu.fr est clôturé et il ne pourra solliciter aucune nouvelle ouverture avant l'expiration d'un délai de trois ans à compter de cette clôture.

Article 7.

Après s'être connecté sur le site du PMU, le titulaire doit s'authentifier, préalablement à toutes opérations sur son compte pmu.fr, selon les procédures indiquées sur son écran de réception.

Le titulaire ne peut engager des jeux ou paris sur son compte pmu.fr que dans la seule limite de son solde créditeur et pour autant que celui-ci soit au moins égal au plus faible minimum d'enjeu fixé pour les divers types de jeux et paris.

En particulier, le PMU ne peut en aucune manière être tenu pour responsable d'opérations de jeux ou de paris qui n'auraient pu être réalisées par suite d'un désaccord sur ce solde créditeur.

Le titulaire du compte pmu.fr peut accéder à l'historique sur un an des mouvements survenus sur son compte.

Dans l'hypothèse où le compte pmu.fr d'un titulaire serait crédité à tort, il incombe au titulaire d'en aviser le PMU sans délai. Toute somme portée à tort au crédit du compte pmu.fr sera réputée nulle et débitée de celui-ci.

Le règlement des sommes dont le retrait est demandé par le titulaire sur son solde créditeur, correspondant exclusivement à des gains, à l'exclusion des bonus ou abondements non retirables ayant été portés au crédit de son compte pmu.fr dans le cadre d'opérations promotionnelles, est fait par virement sur le compte de paiement dont les coordonnées auront été communiquées par le titulaire au PMU lors de l'ouverture de son compte pmu.fr. Le virement des sommes dont le retrait est demandé peut toutefois être différé en application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier.

Article 7.1 Réclamations et médiation

Un formulaire Internet personnalisable est disponible gratuitement sur le site du PMU à l'attention des titulaires de compte pmu.fr pour répondre à toute réclamation éventuelle. Toute réclamation doit être formulée au plus tard 60 jours après le fait générateur de la réclamation.

Conformément aux dispositions de l'article 45-2 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010, concernant le règlement amiable des litiges, après démarche préalable écrite des parieurs vis-à-vis du PMU, en cas d'absence de réponse dans un délai maximum de trois semaines ou de réponse non satisfaisante pour le parieur, le service du Médiateur des jeux en ligne peut être saisi pour tout litige dont le règlement n'aurait pas abouti.

Les modalités de saisine du Médiateur sont disponibles à l'adresse suivante : http://www.mediateurdesjeuxenligne.fr

Les coordonnées du Médiateur des jeux en ligne sont les suivantes :
Médiateur des jeux en ligne, Autorité de régulation des jeux en ligne, 99-101 rue Leblanc, 75015 Paris
Téléphone : 01.57.13.13.00
Adresse électronique : mediation@arjel.fr

Article 8

Les données et images fournies à l'écran sont protégées par la législation française en vigueur, dont notamment les dispositions relatives au droit de la propriété littéraire et artistique et à la protection des bases de données.

Le PMU est propriétaire ou concessionnaire des droits patrimoniaux d'exploitation relatifs à ces données et images.

Le titulaire du compte pmu.fr s'engage à n'utiliser que pour ses besoins propres, à l'exclusion de toute utilisation publique, et à ne faire directement ou indirectement aucune exploitation commerciale ou non du système auquel il a accès ou des informations obtenues grâce à ce système.

Dans tous les cas, le titulaire du compte pmu.fr s'engage à :

- ne pas utiliser le système auquel il a accès, ou les informations obtenues auprès de ce système, pour le compte ou le profit d'un tiers ;

- ne pas reproduire en nombre à des fins lucratives ou non les éléments obtenus par la consultation des informations fournies par le site du PMU ;
- ne pas enregistrer ou copier les informations sur des supports de toutes natures permettant de reconstituer tout ou partie des données d'origine.

Tout conflit, différend, toute revendication ou procédure qui découle ou est d'une quelconque façon lié au présent site de jeux et paris en ligne sera régi par les lois françaises et les Tribunaux français qui jouiront de la compétence exclusive.

TITRE II – REGLEMENT DES PARIS HIPPIQUES EN LIGNE

Chapitre 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES.

Article 1.

Les paris faisant l'objet du présent règlement consistent en la prévision d'un événement lié à l'arrivée d'une ou plusieurs courses de chevaux régulièrement organisées et portant sur les réunions de courses et les courses françaises et étrangères figurant sur une liste fixée dans les conditions prévues par le décret n 2010 – 498 du 17 mai 2010.

Les divers types de paris hippiques proposés sur pmu.fr sont protégés par la législation française dont notamment, les dispositions relatives au droit de la propriété intellectuelle et appartiennent exclusivement au PMU qui dispose sur ces paris et les données associées de l'intégralité des droits patrimoniaux tels que définis par le droit des marques, le droit d'auteur et le droit des bases de données.

Article 2.

Le pari en la forme mutuelle est le pari au titre duquel les parieurs gagnants se partagent l'intégralité des sommes engagées, réunies dans une même masse avant le déroulement de l'épreuve, après déduction des prélèvements de toute nature prévus par la législation et la réglementation en vigueur et de la part de l'opérateur, ce dernier ayant un rôle neutre et désintéressé quant au résultat du pari.

Les enjeux engagés par les parieurs sur un type de pari donné, sont redistribués entre les parieurs gagnants selon les modalités règlementaires propres à chaque pari.

Les enjeux engagés sont ceux qui ont fait l'objet d'une centralisation.

Des dotations spécifiques de pmu.fr ou d'annonceurs pourront être affectées à l'attribution aléatoire ou non de lots en numéraire ou en nature.

Article 3.

L'engagement d'un pari sur pmu.fr implique l'adhésion sans limitation ni réserve à tous les articles du présent règlement. Chaque opération d'enregistrement des paris est réputée conclue en France par la réception de l'ordre de validation de chaque pari engagé. Le présent règlement est soumis au droit français.
Il est précisé que l'engagement de paris hippiques sous forme mutuelle en ligne peut être soumis à des restrictions légales et même être interdite dans certains pays, comme les États-Unis. Il incombe au parieur de s'assurer de la légalité de ses agissements par rapport à la loi qui lui est applicable.

Le PMU n'est en aucun cas redevable d'une obligation d'information envers les parieurs quant à la légalité de leurs agissements sur le présent site.

Le PMU ne peut être tenu pour responsable pour tous les dommages subis par le parieur pour le non-respect d'une interdiction d'application dans son pays d'origine.

Article 4 - Course annulée ou reportée.

Si une course est définitivement annulée, tous les paris consistant en la prévision d'un événement lié à l'arrivée de cette seule course sont remboursés.

Tous les paris consistant en la prévision d'un événement lié à l'arrivée de plusieurs courses sont exécutés sans tenir compte du résultat de la course annulée.

Si une course est reportée et courue le même jour, tous les paris enregistrés sur cette course sont normalement exécutés.

Si une course est recourue un autre jour, tous les paris enregistrés sur cette course sont remboursés.

Article 5.

Les services du PMU chargés d'appliquer les dispositions du présent règlement ont pour rôle d'assurer l'enregistrement et la centralisation des paris, la ventilation des enjeux, le calcul et le paiement des gains. Ils ont en outre la responsabilité de contrôler la régularité de toutes les opérations et de veiller au respect de la législation et de la réglementation en vigueur ainsi que des dispositions du présent règlement.

Le PMU ne saurait toutefois être tenu pour responsable des conséquences résultant de l'impossibilité, pour quelque cause que ce soit, d'assurer l'enregistrement des paris, quelle que soit la nature de ces conséquences.

Donnent lieu à poursuites par toutes voies de droit les infractions à la loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne et à ses textes d'applications ainsi qu'aux lois pénales, et plus généralement les infractions commises à l'occasion d'une participation irrégulière aux opérations du pari mutuel et toutes interventions de nature à perturber le déroulement de ces opérations ou encore à altérer le caractère mutuel du pari et la règle d'égalité de chances entre les parieurs.

Le paiement des gains ou des enjeux revenant aux parieurs présumés avoir commis toute infraction ou tout manquement au présent règlement peut être suspendu pendant un délai n'excédant pas un mois.

Si une plainte en justice est déposée, les enjeux et les gains concernés par la plainte sont conservés en attente d'une décision de justice devenue définitive, les sommes en attente ne bénéficiant d'aucun intérêt.

Chapitre 2 : ENREGISTREMENT DES PARIS

Article 6.

La prise de pari se déroule selon les phases et procédures indiquées sur l'écran de réception. Il incombe au parieur de s'assurer de la conformité de l'ensemble des éléments des paris qu'il a saisi avec les paris qu'il souhaitait engager avant leur validation.
L'enregistrement d'un pari sur pmu.fr est matérialisé par l'affichage sur l'écran de réception des éléments d'identification du pari, ces éléments d'identification devant être rappelés par le parieur en cas de contestation.

En cas de distorsion, pour quelque cause que ce soit, entre les caractéristiques du pari telles qu'elles ont été enregistrées par le PMU et celles qui auraient été composées par le parieur, seules les caractéristiques enregistrées sur pmu.fr feront foi, en particulier la preuve testimoniale ne saurait être invoquée ni admise. Il en est de même s'agissant d'un pari exécuté par pmu.fr dont le titulaire du compte contesterait l'avoir communiqué ou dans le cas où il revendiquerait un pari non enregistré sur pmu.fr.

Le PMU ne pourra en aucun cas voir sa responsabilité recherchée du fait de cette distorsion, quelle qu'en soit la cause, sauf au parieur à la démontrer, à prouver le lien de causalité entre cette distorsion et le préjudice allégué par lui et à condition de pouvoir justifier qu'il s'agit d'une cause impliquant la responsabilité fautive exclusive du PMU.

De même la responsabilité du PMU ne saurait être engagée au titre du programme et des résultats des courses affichés à l'écran dans le cas où, par suite de distorsion, pour quelque raison que ce soit, non imputable au PMU les éléments relatifs à ces données affichées à l'écran diffèrent du programme et des résultats officiels.

Le montant des gains ou remboursements relatifs à chacun des paris engagés par le parieur sont portés au crédit de son compte à partir de la publication des rapports.

L'enregistrement des paris pour chaque course se poursuit jusqu'au signal d'arrêt des paris qui ne peut en aucun cas être postérieur au départ confirmé de la course. Aucun pari, même en cours d'exécution, ne doit être enregistré après le signal d'arrêt des paris. En outre, l'enregistrement de certains types de paris pourra être interrompu quelque temps avant le départ de la course.

Le parieur a la possibilité, avant le départ de la course, d'obtenir sur le vecteur sur lequel il a engagé son pari l'annulation de son pari durant une période de quinze minutes après son enregistrement sous réserve de tout évènement pouvant avoir un impact sur les paris déjà enregistrés nécessitant la levée de ce délai.

Article 7 – Numérotage.

La liste officielle des partants sur pmu.fr indique les modes de paris acceptés dans les différentes épreuves, les numéros de ces épreuves, la liste des chevaux restant engagés dans celles-ci, ainsi que le numéro affecté à chacun de ces chevaux.

Pour l'enregistrement de certains types de paris pmu.fr peut adopter un numérotage spécial faisant correspondre à chaque cheval déclaré partant un numéro qui doit être utilisé pour la désignation des chevaux composant le pari. Ce numérotage spécial figure sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Article 8.

Si la liste officielle des partants sur pmu.fr ou si les données du système informatique utilisé pour l'enregistrement des paris sur pmu.fr comporte une inexactitude ou une omission ayant un impact sur l'enregistrement ou le traitement des paris, le PMU procède au remboursement ou à la suspension de l'enregistrement de tout ou partie des paris.

Article 9 - Chevaux non-partants.

I – La liste officielle des partants sur pmu.fr indiquent les chevaux restant engagés dans les différentes courses. Il peut arriver que certains chevaux inscrits sur cette liste ne prennent pas part à la course.

Toutefois, des chevaux inscrits sur cette liste peuvent être déclarés non-partants conformément au règlement des courses applicable.

Les paris unitaires, en formules combinées ou champ, qui comportent la désignation par le parieur d'un ou plusieurs chevaux déclarés non-partants, au moment de la saisie du pari par le parieur ne sont pas acceptés à l'enregistrement.

Lorsqu'un pari engagé vient à comporter un ou plusieurs chevaux non partants, le parieur peut, avant le départ de la première course support du pari engagé pour le type de pari visé au chapitre 2 du titre III ou avant le départ de la course pour les autres types de pari, obtenir sur le vecteur à partir duquel il a engagé son pari, l'annulation de son pari.

Tous les paris comportant un ou plusieurs chevaux non-partants sont exécutés en application des règles particulières à chaque type de pari, après prise en compte, le cas échéant, du cheval de complément tel que défini au II ci-dessous.

II – 1. Les parieurs peuvent, s'ils le désirent ou s'il est proposé, pour certains types de paris dont le règlement prévoit cette possibilité, sélectionner en plus de la désignation des chevaux composant leur pari le numéro d'un cheval de complément qui peut compléter leur pari selon les modalités définies au présent paragraphe.

Si le parieur engage un pari par le système d'aide au pari visé à l'article 11 du présent chapitre, son pari comporte automatiquement la désignation d'un cheval de complément.

Les épreuves sur lesquelles ils n'ont pas la possibilité, à titre exceptionnel, de désigner un cheval de complément pour les paris offrant généralement cette possibilité sont portées à la connaissance des parieurs.

2. Cas des paris en combinaison unitaire et des formules combinées, simplifiées ou dans tous les ordres telles qu'elles sont définies pour chaque pari offrant cette possibilité aux titres III et III bis :

a) Pour ces types de combinaisons et de formules, le cheval de complément désigné par le parieur ne doit pas appartenir aux chevaux composant son pari ;

b) Si un des chevaux désignés par le parieur est déclaré non-partant, le cheval de complément complète le pari unitaire ou, s'il s'agit d'une formule combinée, chacun des paris unitaires incluant le cheval non-partant, comme si le cheval de complément avait été désigné en dernière position.

Par application de cette règle, si le cheval de complément remplace un cheval autre que celui désigné en dernière position par le parieur, le pari unitaire ou chaque pari unitaire incluant le cheval non-partant est exécuté pour les chevaux partants, désignés après le cheval non-partant, comme si chacun de ceux-ci avait été désigné à la place de celui qui le précédait dans la désignation initiale du parieur.

3. Cas des paris engagés en formule "champ total" et "champ partiel" tels que définis pour chaque pari offrant cette possibilité aux titres III et III bis.

a) Pour ces types de formule, le cheval de complément désigné par le parieur doit être un cheval participant à la course, autre que l'un des chevaux de base qu'il a désignés ;

b) Dans le cas d'un "champ partiel", le cheval de complément peut être choisi soit parmi la sélection de chevaux que le parieur a associés à ses chevaux de base, soit en dehors de celle-ci ;

c) Si un des chevaux désignés par le parieur est non-partant, le cheval de complément complète chaque pari unitaire inclus dans la formule "champ" comme si le cheval de complément avait été désigné par le parieur pour occuper la dernière place dans chaque pari unitaire considéré ;

d) Dans le cas visé au c) ci-dessus, le ou les paris unitaires inclus dans une formule "champ" comportant à la fois un non partant et la désignation du même cheval que le cheval de complément sont traités en application du I du présent article.

4. Si deux ou plusieurs chevaux sont déclarés non-partants dans l'épreuve dans laquelle ils étaient engagés et que plus d'un cheval non-partant a été désigné par le parieur, le cheval de complément ne remplace qu'un seul d'entre eux.

Article 10 - Minimum d'enjeu.

Un minimum d'enjeu est fixé pour chaque type de pari.

Les dispositions de l'alinéa précédent ne font pas obstacle au fait que pmu.fr ou un annonceur prenne en charge le règlement de tout ou partie du montant de l'enjeu de tout ou partie des parieurs.

Les minima d'enjeu figurent dans le règlement particulier à chaque type de paris.

Les minima peuvent être différents pour un type de pari donné selon que ce type de pari est enregistré en pari unitaire, ou en pari combiné ou champ, en formule simplifiée ou dans tous les ordres.

Article 10.1 – Paris offerts.

Le PMU peut faire bénéficier les parieurs titulaires d'un compte de paris offerts utilisables exclusivement pour engager des paris hippiques.

Tous les paris offerts ont une période de validité pour laquelle une date de début et de fin d'utilisation est précisée. Au-delà de de la date limite d'utilisation, le bénéfice de cette disposition est perdu.

Par ailleurs, un pari offert peut n'être utilisable que sur certains paris et/ou formules de paris et/ou course et/ou vecteur d'enregistrement. Un pari offert n'est pas utilisable en cas de prise de paris par panier.

Les paris offerts sont portés à la connaissance du titulaire d'un compte et gérés dans un compartiment spécifique et indépendant du solde du compte parieur. Le titulaire d'un compte dispose dans l'historique de son compte de chacune des opérations relatives à la gestion de ses paris offerts.

Le fractionnement de la valeur d'un pari offert n'est pas autorisé.

Article 11.

L'enregistrement de certains paris, par l'intermédiaire d'un système d'aide au pari dénommé "Pariez SpOt", peut être proposé aux parieurs.

Dans ce cas, pour un type de pari donné, les paris sont générés, en tout ou partie, par le système informatique du PMU, en fonction des paris du même type, engagés par l'ensemble des parieurs de pmu.fr sans l'intermédiaire de ce système d'aide au pari.

Tout ou partie des modes d'enregistrement suivants peuvent être proposés au parieur :

- Si le parieur désire engager une formule unitaire ou combinée sans désigner lui-même aucun des chevaux qui la composent, le système d'aide au pari détermine automatiquement l'ensemble des chevaux constituant la formule.
- Si le parieur désire engager une formule unitaire ou combinée en désignant une partie seulement des chevaux devant composer la combinaison qu'il choisit, les autres chevaux complétant cette combinaison sont déterminés par le système d'aide au pari.

Les heures d'ouverture de l'enregistrement par le système d'aide au pari, ainsi que les paris acceptés et le numéro des courses sur lesquelles ce service est proposé, sont portés à la connaissance des parieurs.

Article 11 bis.

Une formulation de 3 paris, dénommée "e-TIC 3", permet aux parieurs d'engager, à la fois, un pari e-Tiercé unitaire, un pari e-Quarté Plus unitaire et un pari e-Quinté+ unitaire en désignant dans un ordre préférentiel cinq chevaux inscrits au programme.

Cette formulation comprend alors un pari e-Quinté+ composé des cinq chevaux désignés, un pari e-Quarté Plus composé des quatre premiers chevaux désignés et un pari e-Tiercé composé des trois premiers chevaux désignés.

Chacun de ces paris est traité en application des règles énoncées au titre III du présent règlement.

Article 11 Ter. – Service accessoire aux paris dénommé "Jackpot":

Sur les vecteurs d'enregistrement le proposant, pour les paris et formules offrant cette possibilité, un service accessoire aux paris, dénommé "Jackpot", peut être proposé.

Ce service consiste, sous réserve de l'engagement par le parieur d'un enjeu minimum complémentaire et proportionnel à celui du pari concerné et fixé conformément aux dispositions de l'article 10 du présent chapitre, à l'attribution d'un coefficient multiplicateur de gain déterminé aléatoirement par le système central du Pari mutuel urbain.

Ce coefficient multiplicateur est appliqué au rapport d'un pari payable déterminé selon les règles particulières définies pour chaque type de pari qui propose ce service, pour déterminer le montant du gain.

Les formules proposées, les coefficients multiplicateurs applicables pour chacun des paris, la probabilité d'obtention de chacun d'eux et le maximum d'enjeu auquel un pari proposant ce service peut être engagé sont précisés dans les règles particulières définies pour chaque type de pari qui propose ce service.

Après application d'une déduction proportionnelle sur enjeux définie à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, les enjeux visés au deuxième alinéa ci-dessus constituent un fonds spécifique à chacun des paris offrant cette possibilité destiné à financer le paiement des gains complémentaires des paris payables dont le coefficient multiplicateur est supérieur à 1. Chaque fonds spécifique à un pari peut également être alimenté, sous forme d'avances temporaires, ou d'abondements dans le cadre d'opérations commerciales, par le Pari mutuel urbain.

Le solde créditeur éventuel du fonds spécifique de chaque pari offrant cette possibilité est réservé pour financer ce service dès lors qu'il est proposé pour ce pari sur les courses courues le même jour ou les journées suivantes.

Lorsque ce service pour un pari considéré n'est pas proposé pendant une durée égale à six mois, le montant du solde créditeur éventuel du fonds spécifique de ce pari est ajouté à la ou aux masses à partager du même pari organisé sur une course courue dans les 7 jours suivants.

Pour chaque type de pari concerné, le montant ainsi distribué et la course sur laquelle il sera redistribué seront portés à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement de la journée considérée.

Un pari comportant un coefficient multiplicateur ne peut être annulé.

Chapitre 3 : RESULTAT ET CALCUL DES RAPPORTS

Article 12.

a) Les paris sont exécutés en fonction du résultat officiel de la course tel qu'il est confirmé sur l'hippodrome. Ce résultat indique l'ordre des chevaux à l'arrivée et les numéros des chevaux non-partants.

Une arrivée est dite dead-heat lorsque plusieurs chevaux franchissent ensemble la ligne d'arrivée et qu'ils ne peuvent pas être départagés.

Toutefois, le signal du paiement n'est pas donné si, avant la fin du pesage qui suit la course, une réclamation ou intervention d'office des commissaires a été faite soit contre le gagnant, soit contre un des chevaux placés. Dans ce cas, la mise en paiement est suspendue jusqu'à ce que le jugement ait été rendu.

A partir de l'affichage sur l'hippodrome de l'arrivée officielle, le résultat de la course est définitif en ce qui concerne l'exécution des paris même si par la suite certains chevaux venaient à être déclassés.

b) Dans certains cas particuliers, les modalités de calcul des rapports prévoient que les combinaisons payables peuvent porter sur un classement différent du classement d'arrivée.

Article 13.

Les paris enregistrés sur pmu.fr peuvent être regroupés avec ceux de même nature recueillis par d'autres opérateurs et donnent lieu dans ce cas au paiement du même rapport.

Les calculs de répartition sont effectués après regroupement de la totalité des paris.

Si pour une raison quelconque indépendante de la volonté des services de pmu.fr ou exclusive de toute faute de leur part, certains des éléments de calcul sont indisponibles, les rapports peuvent être établis en tenant compte des seuls éléments disponibles. Tous les paris gagnants sont réglés sur la base des rapports ainsi calculés. Les paris perdants ne sont pas remboursés. Le montant des paris non centralisés et les motifs qui ont empêché la centralisation sont communiqués dans les plus courts délais à l'Autorité de régulation des jeux en ligne.

Article 14.

Pour chaque type de pari, le "rapport" définit la somme à payer aux parieurs sur la base d'une unité de mise de 1 €.

Les rapports bruts communs ou rapports de base bruts communs, selon le cas, sont déterminés par la répartition des enjeux centralisés totaux par les enjeux gagnants, les deux nets de déduction proportionnelle sur enjeux telle que figurant ci-dessous, selon les dispositions particulières applicables à chaque type de paris.

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux appliqué pour chaque type de paris peut être distinct selon que les enjeux sont enregistrés en France, selon le vecteur d'enregistrement, ou depuis l'étranger.

Déductions opérées proportionnellement aux enjeux sur pmu.fr :

Paris	Taux de Déduction Proportionnelle sur enjeux sur les sommes engagées en France
e.Simple	13,90 %
Service associé au e.Simple JACKPOT	17,25 %
e.Couplé e.Couplé Ordre	26,70 %
e. 2 sur 4	26,85 %
Service associé au e. 2 sur 4 JACKPOT	29,51 %
e. Tiercé	22,65 %
e. Trio e. Trio Ordre	25,15 %
e.Quarté+	24,65 %
e. Multi e. Mini Multi	31,85 %
e.Quinté+	35,65 %
e. Pick 5	36,55 %
e.Super 4	16,75 %

Dans le cas de taux différents de déduction proportionnelle sur enjeux pour un même type de paris dans un même pays, le taux de déduction proportionnelle effectif appliqué sur les enjeux gagnants de ce pays résulte du taux pondéré constaté par la division du total du montant de déductions proportionnelles sur enjeux obtenu pour ce type de paris enregistrés dans ce pays par le montant des enjeux totaux de ce pays.

Pour chaque type de pari, le rapport net définit la somme à payer aux parieurs sur la base d'une unité d'enjeu de 1. Les gains étant proportionnels aux enjeux. Le rapport net est égal au rapport brut commun, ou selon le cas au rapport de base brut commun, net de déduction progressive sur rapport, diminué de la déduction proportionnelle sur enjeux, arrondi au décime inférieur, si le résultat obtenu est supérieur au rapport minimum payable et sauf dispositions particulières applicables au pari "e-MULTI" et au pari "e-Mini Multi".

Les centimes résultant de l'application de cette disposition, dénommés arrondis sur rapports, sont affectés au produit brut des paris, entendu comme la différence entre le total des enjeux diminué des sommes reversées aux parieurs gagnants.

Lorsque le rapport net calculé est inférieur au rapport minimum payable appliqué dans un pays considéré, le paiement est effectué sur la base de ce rapport minimum par amputation du produit brut des paris du pays considéré, proportionnellement à ses enjeux payables, sous réserve des dispositions de l'article 15.

En France, le paiement est effectué, sauf dispositions particulières applicables au pari "e-MULTI" et au pari "e-Mini-Multi", sur la base du rapport de 1,10 pour 1.

Afin de favoriser l'atteinte de ce rapport minimum, pour certains types de paris, un coefficient de réservation peut être appliqué aux enjeux payables. Ce coefficient est fixé à une valeur brute de déduction, égale à sa valeur nette divisée par le complément à 1 du taux de déduction proportionnelle applicable, en France, aux enjeux du pari concerné. La valeur nette du coefficient de réservation est précisée dans les modalités de calcul des rapports de chacun des paris concernés.

Le paiement des gains est arrondi au centime d'euro inférieur ou supérieur le plus proche. Les millièmes résultants de l'application de ces règles sont affectés au produit brut des paris défini par les dispositions règlementaires en vigueur.

Article 15

Pour un type de pari donné, après application des règles qui précèdent, et sauf dispositions particulières applicables à certains types de paris, le produit brut disponible du pari considéré ne peut être inférieur à 10% des enjeux pour ce pari pour la course considérée. Dans le cas inverse, le PMU procède, sauf abondement, au remboursement des paris correspondants.

Article 16

I - Lorsque le rapport brut incrémental, le rapport brut de base ou le rapport brut technique selon le cas, atteint ou dépasse une certaine valeur, il est soumis à une déduction progressive sur rapport fixée pour chaque type de pari concerné selon les barèmes figurant ci-dessous. Le rapport incrémental, le rapport de base ou le rapport technique est égal, pour les paris concernés, respectivement au rapport brut incrémental, au rapport brut de base ou au rapport brut technique, diminué, le cas échéant, de cette déduction.

Barèmes de la déduction progressive sur les rapports

Groupes de DPR	**Rapport pour 1 compris**	**Taux de la déduction (en pourcentage)**
Groupe 1	entre 0 et 500 inclus	0
	Au-delà de 500	25
Groupe 2	entre 0 et 50 inclus	0
	Au-delà de 50 et jusqu'à 100 inclus	10
	Au-delà de 100 et jusqu'à 200 inclus	15
	Au-delà de 200 et jusqu'à 500 inclus	20
	Au-delà de 500	25
Groupe 3	entre 0 et 20 inclus	0
	Au-delà de 20 et jusqu'à 50 inclus	10
	Au-delà de 50 et jusqu'à 100 inclus	15
	Au-delà de 100 et jusqu'à 200 inclus	20
	Au-delà de 200	25
Groupe 4	entre 0 et 10 inclus	0
	Au-delà de 10 et jusqu'à 25 inclus	10
	Au-delà de 25 et jusqu'à 50 inclus	15
	Au-delà de 50 et jusqu'à 100 inclus	20
	Au-delà de 100	25
Groupe 5	entre 0 et 10 inclus	0
	Au-delà de 10 et jusqu'à 20 inclus	10
	Au-delà de 20 et jusqu'à 30 inclus	15
	Au-delà de 30 et jusqu'à 50 inclus	20
	Au-delà de 50	25

Les différents types de paris soumis à la déduction sur les rapports sont classés comme suit :

Paris du groupe 1	Paris du groupe 2
e.Simple	e. Trio, e. Trio Ordre, e. Super 4
Paris du groupe 3	**Paris du groupe 4**
e.Couplé, e.Couplé Ordre	e.Quarté+
Paris du groupe 5	
e. Tiercé, e. 2 sur 4, e. Multi, e. Mini Multi	

La déduction progressive sur rapport est calculée, selon les cas, en fonction du rapport brut incrémental unitaire, du rapport brut de base ou du rapport brut technique conformément au barème ci-dessus. Le rapport incrémental, le rapport de base ou le rapport technique selon le cas, après exercice de la déduction ne pourra, dans chaque tranche, être inférieur respectivement au rapport incrémental, au rapport de base ou au rapport technique le plus élevé de la tranche précédente.

II – Les dispositions prévues au I ci-avant ne s'appliquent pas aux rapports incrémentaux, ou aux rapports de base le cas échéant, obtenus à partir d'un excédent à répartir contraint tel que défini dans les dispositions relatives aux rapports minima prévues pour chacun des types de paris visés aux titres III et III bis du présent règlement.

Article 17

I. Pour les paris visés au titre III, à l'exception des paris "e-MULTI" et au pari "e-Mini-Multi", si le total des enjeux payables obtenu pour le calcul d'un rang de rapport considéré est inférieur au minimum d'enjeu visé à l'article 10 auquel le pari considéré est enregistré, la fraction de la masse à partager, du solde à partager ou de l'excédent à répartir selon le cas, affectée à ce rang, est pondérée dans une proportion égale au quotient résultant de la division du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré par le minimum d'enjeu visé à l'article 10 auquel ce pari est enregistré.

Pour les paris "e-MULTI" et au pari "e-Mini-Multi", si le total des enjeux payables obtenu en application respectivement des dispositions de l'article 5 du chapitre 7 du titre III et de l'article 5 du chapitre 8 du titre III est inférieur au minimum d'enjeu visé à l'article 10 auquel le pari considéré est enregistré, la masse à partager, ou l'excédent à répartir selon le cas, est pondérée dans une proportion égale au quotient résultant de la division du total des enjeux payables pondérés tel que défini ci-avant par le minimum d'enjeu visé à l'article 10 auquel ce pari est enregistré.

Pour l'ensemble des dispositions du I ci-avant, le terme "enjeu" s'entend net de déduction proportionnelle sur enjeux.

1) Dans le cas des opérations de répartition autres que celles visant à établir les rapports minima des différents paris, la fraction de la masse à partager, ou de l'excédent à répartir selon le cas, non distribuée est alors réservée pour constituer un "Booster" qui est dévolu, selon le type de pari et, le cas échéant, le rapport considéré, dans les conditions suivantes :

a) Pour le pari "e-Quinté+" :

Dans le cas où un "Booster" est constitué au titre des dispositions de l'article 7.1 du chapitre 9 du Titre III du présent règlement, le montant correspondant est affecté au "Fonds de réserve e-Quinté+".

Le montant du "Booster" constitué au titre du ou d'un des rapports "e-Quinté+ Ordre", avant application de l'article 7.1 du chapitre 9 du Titre III du présent règlement, est ajouté à l'excédent à répartir affecté au calcul du rapport "e-Quinté+ Désordre" des mêmes cinq chevaux.

Le montant du "Booster" constitué au titre du ou d'un des rapports "e-Quinté+ Désordre" est ajouté à l'excédent à répartir affecté au calcul du rapport "e-Bonus 4".

Le montant du "Booster" constituée au titre du rapport "e-Bonus 4", est ajouté à l'excédent à répartir affecté au calcul du rapport "e-Bonus 3"

Le montant du "Booster" constitué au titre du rapport "e-Bonus 3" est affecté au "Fonds de réserve e-Quinté+". Dans ce cas, les dispositions propres à ce type de pari sont applicables.

b) Pour le pari "e-Tiercé" :

Le montant du "Booster" constitué au titre du ou d'un des rapports "e-Tiercé Ordre" est ajouté à l'excédent à répartir affecté au calcul du rapport "e-Tiercé Désordre" des mêmes trois chevaux.

Le montant du "Booster" constitué au titre du ou d'un des rapports "e-Tiercé Désordre" est redistribué dans les mêmes conditions que celles visées au d) ci-dessous.

c) Pour le pari "e-Quarté Plus" :

Le montant du "Booster" constitué au titre du ou d'un des rapports "e-Quarté Plus Ordre" est ajouté à l'excédent à répartir affecté au calcul du rapport "e-Quarté Plus Désordre" des mêmes quatre chevaux.

Le montant du "Booster" constitué au titre du ou d'un des rapports "e-Quarté Plus Désordre" est ajouté à l'excédent à répartir affecté au calcul du rapport "e-bonus".

Le montant du "Booster" constitué au titre du rapport "e-bonus" est redistribué dans les mêmes conditions que celles visées au d) ci-dessous.

d) Pour tous les autres types de paris :

Le montant du "Booster" constitué pour le type de pari considéré est ajouté à un "Fonds Booster" spécifique à chacun des types de pari visés dans ce paragraphe et est mis en réserve pour constituer un "Booster".

Lorsque le "Fonds Booster" du pari considéré atteint ou dépasse un montant égal à cent mille euros, un "Booster", égal au minimum au montant mentionné ci-avant et constitué par amputation du "Fonds Booster" du pari considéré par multiple entier de cent euros, est ajouté à la masse à partager du même type de pari organisé sur une course courue dans un délai maximum de 7 jours suivant la date à laquelle le "Fonds Booster" du pari considéré a atteint le montant mentionné ci-avant.

Cependant, tout ou partie du montant du "Fonds Booster" d'un type de pari peut être affecté à tout moment et sous réserve des dispositions de l'alinéa suivant, sur la masse à partager du même type de pari.

Pour chaque type de pari concerné, le montant du "Booster" ainsi que la course sur laquelle il sera redistribué seront portés à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement de la journée considérée.

En cas de remboursement des paris, le montant du "Booster" est réaffecté au fonds "Booster" correspondant.

2) Dans le cas des opérations de répartition visant à établir les rapports minima, la fraction de l'excédent à répartir contraint non distribuée est alors réservée pour constituer une tirelire qui est dévolue, selon le type de pari, dans les conditions suivantes :

a) Pour le pari "e-Quinté+".

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports "e-Quinté+ Ordre", avant application de l'article 7.1 du chapitre 9 du Titre III du présent règlement, est affecté au "Fonds de réserve e-Quinté+".

b) Pour le pari "e-Tiercé" et le pari "e-Quarté Plus".

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports "e-Tiercé Ordre", ou au titre du ou d'un des rapports "e-Quarté Plus Ordre", est redistribué dans les mêmes conditions que celles visées au c) ci-dessous.

c) Pour tous les autres types de paris.

Le montant de la tirelire constituée pour le type de pari considéré est redistribué dans les mêmes conditions que celles visées au d) du 1) ci-dessus.

II. Pour les paris visés au titre III bis du présent règlement, si le total des enjeux payables obtenu en application des dispositions des I à V de l'article 6 du chapitre 4 du titre III bis, selon les paris proposés sur une même course, est inférieur au plus petit minimum d'enjeu visé à l'article 10 des paris proposés sur une même course auquel ce pari est enregistré, le solde à partager unique est pondéré dans une proportion égale au quotient résultant de la division du total des enjeux payables pondérés tel que défini ci-avant par le plus petit minimum d'enjeu visé à l'article 10 des paris proposés sur une même course auquel ce pari est enregistré.

Pour l'ensemble des dispositions du présent II, le terme "enjeu" s'entend net de déduction proportionnelle sur enjeux.

La fraction du solde à partager unique non distribuée lors des opérations de répartition est répartie entre les paris proposés sur cette même course au prorata du solde à partager initial de chacun de ces paris sur cette course. Chaque part ainsi obtenue est alors réservée pour chacun des paris afin de constituer un "Fonds de Réserve" spécifique à chacun des types de pari visés dans ce paragraphe et est mis en réserve pour constituer une "prime".

Les montants éventuels des "Fonds Booster" résiduels des paris "e-Trio" et "e-Trio Ordre" arrêtés à la fin des opérations de répartition du 29 novembre 2017 sont versés dans le "Fonds de Réserve" respectivement des paris "e-Trio" et "e-Trio Ordre".

Le "Fonds de Réserve" de chacun des paris visés au présent paragraphe est dévolue dans les conditions suivantes :

a) pour le pari "e-Trio" : Une prime affectée aux combinaisons payables donnant droit à un rapport brut commun "e-Trio" peut être proposée aux parieurs lors de certaines journées.

Le montant de cette prime, constitué par amputation du "Fonds de Réserve e-Trio" par multiple entier de 1 000 € net, ne peut être supérieur au montant du "Fonds de Réserve e-Trio" disponible de ce pari.

Le montant de cette prime est redistribué selon les modalités suivantes :

Il est réparti au prorata de la somme des enjeux sur chacune des combinaisons payables donnant droit au rapport "e-Trio".

Le ou les rapports bruts communs "e-Trio" résultant de l'application des dispositions des articles 6 à 8 du chapitre 4 du Titre III bis sont alors augmentés du quotient ainsi obtenu pour constituer le ou les rapports bruts communs "e-Trio" définitifs.

Dans le cas où, lors de ce "e-Trio", il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables donnant droit au rapport "e-Trio", ou dans le cas où ce "e-Trio" n'est pas traité, le montant de cette prime est réaffecté au "Fonds de Réserve e-Trio".

Dans le cas où, lors de ce "e-Trio", le total des enjeux payables obtenu aux I à V de l'article 7 du chapitre 4 du titre III bis, est inférieur au minimum d'enjeu du pari "e-Trio" visé à l'article 10, la fraction de la prime non distribuée est réaffectée au "Fonds de Réserve e-Trio".

Le montant de la prime ainsi que la journée sur laquelle elle est redistribuée sont portés à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari "e-Trio" concerné de la journée considérée.

b) pour le pari "e-Trio Ordre" : les dispositions applicables sont identiques à celles du a) ci-avant en remplaçant le terme "e-Trio" par les termes "e-Trio Ordre".

c) pour le pari "e-Super 4" : les dispositions applicables sont identiques à celles du a) ci-avant en remplaçant le terme "e-Trio" par les termes "e-Super 4".

Chapitre 4 : PAIEMENT

Article 18.

Les paris sont mis en paiement après l'affichage des rapports sur pmu.fr.

En cas de difficulté technique, le calcul des rapports peut exceptionnellement être retardé d'un délai n'excédant pas quatre jours.

Le PMU ne saurait être tenu pour responsable des conséquences résultant de retards pour quelque cause que ce soit, dans le paiement ou le remboursement des paris, quelle que soit la nature de ces conséquences.

Si une erreur matérielle a été commise dans le calcul des rapports ou dans la valorisation des gains, les paiements peuvent être interrompus. Ils reprennent lorsque les calculs de répartition ont été refaits ou lorsque l'erreur de valorisation a été rectifiée. Dans ce cas, aucune réclamation relative à la modification intervenue n'est recevable et le PMU peut, le cas échéant, débiter les comptes éventuellement crédités à tort.

TITRE III – LES PARIS HIPPIQUES

Chapitre 1 - PARI "e-SIMPLE"

Pari à un cheval dénommé "e-SIMPLE"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU.

Minimum d'enjeu : 1,50 €

Minimum d'enjeu pour le service dénommé "Jackpot" défini à l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement : 0,50 €

Article 1.

Un pari "e-Simple" consiste à désigner un cheval choisi parmi les chevaux engagés dans une épreuve. Les paris peuvent être enregistrés sur deux tableaux distincts.

Les paris "e-Simple Gagnant" sont enregistrés dans toutes les courses comportant au moins deux chevaux inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr. Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à deux, tous les paris "e-Simple Gagnant" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Un pari "e-Simple Gagnant" donne lieu au paiement d'un rapport "e-Simple Gagnant" lorsque le cheval désigné occupe la première place de l'épreuve.

Les paris "e-Simple Placé" sont enregistrés dans toutes les courses comportant plus de trois chevaux inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr.

Un pari "e-Simple Placé" donne lieu au paiement d'un rapport "e-Simple Placé" lorsque le cheval désigné occupe :

- soit l'une des deux premières places lorsque le nombre des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr est compris entre quatre et sept inclusivement. Toutefois, dans ce cas, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à trois, tous les paris "e-Simple Placé" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

- soit l'une des trois premières places lorsque le nombre des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr est égal ou supérieur à huit. Toutefois, dans ce cas, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à quatre, tous les paris "e-Simple Placé" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Article 2 - Supprimé.

Article 3 - Dead-heat.

En cas d'arrivée dead-heat :

- les paris "e-Simple Gagnant" engagés sur tous les chevaux classés à la première place ont droit au paiement d'un rapport "e-Simple Gagnant" ;

- les paris "e-Simple Placé" engagés sur les chevaux classés premier et deuxième dans les courses comportant moins de huit chevaux inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr et les paris "e-Simple Placé" engagés sur les chevaux classés premier, deuxième et troisième dans les courses comportant huit chevaux et plus inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr ont droit au paiement d'un rapport "e-Simple Placé".

Article 4 - Chevaux non-partants.

Si un cheval est déclaré non-partant, tous les enjeux "e-Simple Gagnant" et "e-Simple Placé" sur ce cheval sont remboursés.

Article 5 - Règles particulières pour le service dénommé "Jackpot" défini à l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Un coefficient multiplicateur est affecté à chaque pari "e-Simple".

Dans le cas de chevaux non-partants ou en cas de remboursement du pari "e-Simple", le coefficient multiplicateur ne produit pas d'effet et les enjeux sont remboursés, en ce compris les enjeux relatifs au service défini à l'article 11 Ter.

Les coefficients multiplicateurs et probabilités d'obtention pour le pari "e-Simple" visés au quatrième alinéa de l'article 11 Ter sont les suivants :

Multiplicateur	Probabilités
x 1 000	1 sur 25 000 paris "e-Simple"
x 100	5 sur 25 000 paris "e-Simple"
x 10	15 sur 25 000 paris "e-Simple"
x 5	150 sur 25 000 paris "e-Simple"
x 2	6 104 sur 25 000 paris "e-Simple"
x 1	18 725 sur 25 000 paris "e-Simple"

Le système informatique du Pari mutuel urbain sélectionne de manière aléatoire le coefficient multiplicateur à affecter à un pari parmi les 25000 possibilités d'obtention exposées dans le tableau ci-dessus.

Le maximum d'enjeu visé au quatrième alinéa de l'article 11 Ter est fixé à dix fois le montant cumulé des enjeux minima du pari **"**e-Simple**"** et du service visé à l'article 11 Ter.

Article 6 - Calcul des rapports.

Pour chaque type de pari "e-Simple Gagnant" ou "e-Simple Placé", le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux sont défalqués du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II est égale à 1. Dans la suite de cet article, on entend par valeur du coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

1) Pari "e-Simple Gagnant"

a) Le produit résultant de la multiplication du total des enjeux payables sur le ou les chevaux classés premiers par la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle aux enjeux, les dispositions prévues au b) de l'article 7 du présent chapitre sont applicables.

c) Cas d'arrivée normale :

L'excédent à répartir est divisé par le total des enjeux payables sur le cheval classé premier.

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Simple Gagnant".

Le rapport brut commun "e-Simple Gagnant" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Simple Gagnant" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

d) Cas d'arrivée dead-heat :

L'excédent à répartir est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Gagnant" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Gagnant" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

2) Pari "e-Simple Placé"

a) Le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les divers chevaux payables par la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle aux enjeux, les dispositions prévues au c) de l'article 7 du présent chapitre sont applicables.

c) Cas d'arrivée normale :

L'excédent à répartir est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé", augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

d) Cas d'arrivée dead-heat :

i. Calcul des rapports dans les courses comportant moins de huit chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

S'il y a plus d'un cheval classé premier, l'excédent à répartir est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

S'il y a plusieurs chevaux classés deuxièmes, l'excédent à répartir est divisé en deux parts égales, l'une affectée au cheval classé premier, l'autre partagée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

ii. Calcul des rapports dans les courses comportant plus de sept chevaux inscrits sur la liste officielles des partants sur pmu.fr.

- S'il y a un seul cheval classé premier et un seul cheval classé deuxième, l'excédent à répartir est divisé en trois parts égales, un tiers affecté au cheval classé premier, un tiers au cheval classé deuxième et un tiers partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

  S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

- S'il y a un seul cheval classé premier et plusieurs chevaux classés deuxièmes, l'excédent à répartir est divisé en deux parts, un tiers affecté au cheval classé premier et deux tiers partagés à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

  S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

- S'il y a deux chevaux classés premiers, l'excédent à répartir est divisé en trois parts égales : un tiers est affecté à chacun des chevaux classés premiers, et un tiers est partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

  S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

- S'il y a plus de deux chevaux classés premiers, l'excédent à répartir est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

  S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

Article 7 – Rapports minima

a) Pour chaque type de pari "e-Simple Gagnant" ou "e-Simple Placé", si l'un des rapports nets calculés selon les dispositions de l'article 7 du présent chapitre, est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait sur la base du rapport net de 1,10 € par unité d'enjeu par amputation soit du produit brut des paris "e-Simple Gagnant" pour les paris "e-Simple Gagnant" soit du produit brut des paris "e-Simple Placé" pour les paris "e-Simple Placé", de la course considérée.

b) Pour le pari "e-Simple Gagnant", après application des dispositions du a) ci-avant, si le montant disponible du produit brut des paris "e-Simple Gagnant" de la course considérée est inférieur au minimum prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II ou dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du I du 1 de l'article 6 du présent chapitre, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari considéré est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés puis celui de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux sont défalqués du montant des enjeux, pour obtenir la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur brute du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa de l'article 6 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 6 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

Le produit résultant de la multiplication du total des enjeux payables sur le ou les chevaux classés premiers par la valeur du coefficient de réservation contraint est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir contraint.

i. Dans le cas d'une arrivée normale, l'excédent à répartir contraint ainsi obtenu est divisé par le total des enjeux payables sur le cheval classé premier.

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Simple Gagnant".

Le rapport brut commun "e-Simple Gagnant" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Simple Gagnant" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Gagnant" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du Titre II.

ii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat, L'excédent à répartir contraint ainsi obtenu est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Gagnant" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Gagnant" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Gagnant" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II.

c) Pour le pari "e-Simple Placé", après application des dispositions du a) ci-avant, si le montant disponible du produit brut des paris "e-Simple Placé" de la course considérée n'est pas suffisant ou dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du I du 1 de l'article 6 du présent chapitre, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari considéré est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés puis celui de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux sont défalqués du montant des enjeux, pour obtenir la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur brute du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa de l'article 6 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 6 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

Le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les divers chevaux payables par la valeur du coefficient de réservation contraint est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir contraint.

i. Dans le cas d'une arrivée normale, l'excédent à répartir contraint ainsi obtenu est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux payables.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé", augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Placé" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat dans les courses comportant moins de huit chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

1°) S'il y a plus d'un cheval classé premier, l'excédent à répartir contraint est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Placé" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

2°) S'il y a plusieurs chevaux classés deuxièmes, l'excédent à répartir est divisé en deux parts égales, l'une affectée au cheval classé premier, l'autre partagée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports net est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Placé" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat dans les courses comportant plus de sept chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

1°) S'il y a un seul cheval classé premier et un seul cheval classé deuxième, l'excédent à répartir contraint est divisé en trois parts égales, un tiers affecté au cheval classé premier, un tiers au cheval classé deuxième et un tiers partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Placé" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du Titre II du présent règlement.

2°) S'il y a un seul cheval classé premier et plusieurs chevaux classés deuxièmes, l'excédent à répartir contraint est divisé en deux parts, un tiers affecté au cheval classé premier et deux tiers partagés à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Placé" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

3°) S'il y a deux chevaux classés premiers, l'excédent à répartir contraint est divisé en trois parts égales ; un tiers est affecté à chacun des chevaux classés premiers, et un tiers est partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Placé" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

4°) S'il y a plus de deux chevaux classés premiers, l'excédent à répartir contraint est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Simple Placé" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Simple Placé" augmenté de la valeur du coefficient de réservation contraint.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Simple Placé" de la course considérée sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 8 - Cas particuliers.

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes "enjeu" ou "enjeux payables" s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

1°) Pour les paris "e-Simple Gagnant", lorsque dans une course comportant plusieurs chevaux classés premiers, il n'y a aucun enjeu sur l'un d'eux, l'excédent à répartir affecté à ce cheval est partagé dans les mêmes proportions entre les autres chevaux classés premiers.

Pour les paris "e-Simple Placé", s'il n'y a aucun enjeu sur l'un des chevaux payables, l'excédent à répartir affecté à ce cheval est partagé dans les mêmes proportions entre les autres chevaux payables.

2°) S'il n'y a aucun enjeu sur aucun des chevaux payables à un rapport "e-Simple Gagnant", tous les paris "e-Simple Gagnant" sont remboursés.

S'il n'y a aucun enjeu sur aucun des chevaux payables à un rapport "e-Simple Placé", tous les paris "e-Simple Placé" sont remboursés.

3°) Lorsque le nombre de chevaux classés à l'arrivée est inférieur à deux pour les courses dont le nombre de chevaux inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr est compris entre quatre et sept inclusivement, ou inférieur à trois pour les courses dont le nombre de chevaux inscrits sur la liste officielle des partants de pmu.fr est égal ou supérieur à huit, l'excédent à répartir "e-Simple Placé" est affecté en totalité au calcul des rapports des seuls chevaux classés à l'arrivée.

4°) Tous les paris "e-Simple Gagnant" et "e-Simple Placé" sont remboursés lorsqu'aucun cheval n'est classé à l'arrivée de la course.

Chapitre 2 - PARI "e-REPORT+"

Minimum d'enjeu : 1 €

Article 1.

Un pari "e-Report+" est constitué d'une succession de paris "e-Simple Gagnant", "e-Simple Placé", "e-Couplé Gagnant", "e-Couplé Placé" ou "e-2sur4", dans plusieurs courses d'une même réunion, consécutives ou non, offrant tout ou partie de ces paris.

Un pari "e-Report+" peut être constitué d'une succession de paris du même type ou non.

Chacun des paris constituant le pari "e-Report+" est traité en application des règles propres à chaque pari énoncées au titre III du présent règlement sauf dispositions particulières définies aux articles 2 à 4 ci-dessous.

Le total des gains et/ou des remboursements provenant des paris gagnants d'une course constitue le montant pouvant être reporté.

Les parieurs ont la faculté d'indiquer, pour chaque course, s'ils désirent reporter la totalité, les trois quarts, la moitié ou le quart du montant acquis dans cette course, toute somme non reportée, arrondie au centime d'euro inférieur ou supérieur le plus proche, étant définitivement acquise au parieur. Les millièmes éventuels résultant de l'application de ces règles sont affectés au produit brut des paris défini par les dispositions règlementaires en vigueur.

La somme totale disponible à reporter qui découle des dispositions qui précèdent, est soit reportée sur le pari, soit divisée par parts égales sur les paris de la course immédiatement suivante du pari "e-Report+".

Chaque part, qui ne peut être inférieure au minimum d'enjeu, est arrondie au centime d'euro inférieur, toute somme non reportée étant définitivement acquise au parieur.

L'enjeu initial de chacun des paris, de même que le montant reporté sur chacun des paris d'une course, ne peuvent dépasser un montant égal à 1 000 fois le minimum d'enjeu, toute somme non reportée étant définitivement acquise au parieur.

Article 2 - Chevaux non-partants.

Par dérogation au II de l'article 3 du chapitre 3 et au II de l'article 3 du chapitre 6 du présent titre, les dispositions relatives à la désignation d'un cheval de complément définies au II de l'article 9 du titre II ne sont pas applicables aux paris "e-Couplé" et "e-2sur4" enregistrés par reports.

Lorsqu'un ou plusieurs des paris constituant le pari par reports comporte un ou plusieurs chevaux non partants les paris s'exécutent de la façon suivante :

a) dans le cas d'un cheval non partant en pari "e-Simple" ou de deux chevaux non partants en paris "e-Couplé" et "e-2sur4", le pari s'exécute comme si le pari considéré avait procuré un rapport égal à l'unité de mise.

b) dans le cas d'un seul cheval non partant en pari "e-Couplé" et "e-2sur4", le pari s'exécute normalement pour le gain résultant de l'application des règles énoncées au présent titre pour chaque type de pari considéré.

Article 3 – Formules et options.

1. Formules.

Par dérogation aux articles 5 des chapitres 3 et 5 du présent titre, seules les formules unitaires et combinées sont disponibles pour les paris "e-Couplé" et "e-2sur4" enregistrés par reports.

2. Option "Mix".

L'option "Mix" permet au parieur ayant sélectionné au moins 3 courses, de choisir, parmi les possibilités proposées, un nombre de courses p parmi les n courses sélectionnées sur lesquelles s'effectueront les e-Reports.

Les paris par reports sont générés indépendamment sur chaque combinaison de courses p choisies.

Par exemple, si un parieur choisit un nombre de courses de 2 parmi les 3 courses sélectionnées, ses paris de la première course sélectionnée se reportent d'une part sur la deuxième course sélectionnée et d'autre part sur la troisième course sélectionnée et ceux de la deuxième course sélectionnée se reportent sur la troisième course sélectionnée.

Lorsque l'option "Mix" est sélectionnée, le parieur, s'il désire que ses paris "e-Report+" s'effectuent également sur l'ensemble des courses sélectionnées, doit aussi sélectionner l'option "Intégral".

Article 4 - Course reportée.

Lorsque par décision des commissaires, une course est définitivement annulée ou reportée à une autre date, tous les paris "e-Report+" sont normalement exécutés comme si tous les chevaux de cette course avaient été non-partants.

Lorsque par décision des commissaires, la chronologie des courses telle qu'elle est définie par le programme officiel est modifiée, les paris par reports sont exécutés, à partir de la première course concernée par cette décision, en fin de réunion, dans l'ordre chronologique initial des courses, sur la base des rapports calculés pour chaque type de pari considéré.

Chapitre 3 - PARI "e-COUPLE"

Pari à deux chevaux dénommé "e-COUPLE"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU.

Minimum d'enjeu : 1,50 €
Le pari "e-Couplé" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé" peuvent être organisés.

Un pari "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé" consiste à désigner deux chevaux d'une même course et à spécifier le type de pari "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé".

Un pari "e-Couplé Gagnant" est payable si les deux chevaux choisis occupent les deux premières places de l'épreuve quel que soit l'ordre d'arrivée. Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à trois, tous les paris "e-Couplé Gagnant" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Toutefois, la liste officielle des partants sur pmu.fr peut mentionner que les parieurs ont à désigner les deux premiers chevaux de la course dans l'ordre exact d'arrivée.

Dans ce dernier cas, le pari est payable si les deux chevaux choisis occupent les deux premières places de l'épreuve et s'ils ont été désignés dans l'ordre exact d'arrivée. Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à deux, tous les paris "e-Couplé Gagnant" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Un pari "e-Couplé Placé" est payable si les deux chevaux choisis occupent deux des trois premières places de l'épreuve. Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à quatre, tous les paris "e-Couplé Placé" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 - Dead-heat.

1. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Couplé Gagnant" sont les suivantes:

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris deux à deux.

b) Dans le cas de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la deuxième place, s'il s'agit d'une course sans ordre d'arrivée stipulé, les combinaisons payables sont toutes celles combinant le cheval classé premier avec l'un quelconque des chevaux classés dead-heat à la deuxième place.

c) Dans le cas de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la deuxième place, s'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, les combinaisons payables sont toutes celles combinant le cheval classé premier, désigné à la première place, avec l'un quelconque des chevaux classés dead-heat à la deuxième place.

d) Les combinaisons entre eux des chevaux classés dead-heat à la deuxième place ne donnent pas lieu au paiement d'un rapport "e-Couplé Gagnant", sauf dispositions du d) du B du 2 de l'article 7 du présent chapitre.

2. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Couplé Placé" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris deux à deux.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou éventuellement de plusieurs chevaux classés dead-heat à la troisième place, les combinaisons payables sont, d'une part, la combinaison des deux chevaux classés dead-heat à la première place et, d'autre part, les combinaisons de chacun des chevaux classés dead-heat à la première place avec chacun des chevaux classés à la troisième place. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés dead-heat à la troisième place ne peuvent donner lieu au paiement d'un rapport "e-Couplé Placé".

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont, d'une part, toutes celles combinant le cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes et, d'autre part, toutes celles combinant entre eux les chevaux classés deuxièmes.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont celle du cheval classé premier et du cheval classé deuxième, celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes et celles du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés troisièmes ne donnent lieu au paiement d'un rapport "e-Couplé Placé".

3. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" visé au b) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la première place, s'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons combinant un des chevaux classés dead-heat à la première place désigné à la première place avec un cheval non-partant. S'il s'agit d'une course sans ordre d'arrivée stipulé, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons combinant un des chevaux classés dead-heat à la première place avec un cheval non-partant.

4 - Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Couplé Placé 1 NP" visé au c) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons combinant l'un des chevaux classés dead-heat à la première place avec un cheval non-partant.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou éventuellement de plusieurs chevaux classés dead-heat à la troisième place, les combinaisons payables sont, d'une part, la combinaison d'un des deux chevaux classés dead-heat à la première place avec un cheval non-partant et, d'autre part, les combinaisons de chacun des chevaux classés troisième avec un cheval non-partant.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont, d'une part, toutes celles combinant le cheval classé premier avec un cheval non-partant et, d'autre part, toutes celles combinant un des chevaux classés deuxièmes avec un cheval non-partant.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont celles du cheval classé premier avec un cheval non-partant, celles du cheval classé deuxième avec un cheval non-partant et celles combinant un des chevaux classés troisièmes avec un cheval non-partant.

Article 3 - Chevaux non-partants.

I. a) Sont remboursées les combinaisons "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé" dans lesquelles les deux chevaux ont été non-partants.

b) Dans les courses avec ou sans ordre d'arrivée stipulé, comportant un ou plusieurs chevaux non-partants, lorsqu'une combinaison "e-Couplé Gagnant" comporte un cheval non-partant et l'un des chevaux classés premiers à l'arrivée de la course elle donne lieu à un rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP".

c) De même, lorsqu'une combinaison "e-Couplé Placé" comporte un cheval non-partant et l'un des chevaux classés parmi les deux premiers si la course comportait moins de huit chevaux sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, ou parmi les trois premiers si la course comportait huit chevaux et plus, inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, elle donne lieu à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP".

d) Toutefois, les dispositions b) et c) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules "champ total" et "champ partiel" prévues à l'article 5 ci-après dont le cheval de base est non-partant. Dans ce cas, les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-Couplé" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant et si, dans ce dernier cas, cumulativement le pari engagé par le parieur comporte un ou deux autres chevaux déclarés non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou deux autres chevaux non-partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 4 - Calcul des rapports.

Pour chaque type de pari "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé", le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux sont défalqués du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du Titre II est égale à 1. Dans la suite de cet article, on entend par coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

1. Pari "e-Couplé Gagnant"

I. Excédent à répartir :

a) Le total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" est ajouté au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant". Le produit résultant de la multiplication du résultat ainsi obtenu par la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, les calculs de répartition se font conformément aux dispositions prévues au b) de l'article 5 du présent chapitre.

c) Dans le cas de courses sans ordre d'arrivée stipulé, si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :
- 77 % de cet excédent à répartir, appelé excédent à répartir "e-Couplé Gagnant", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux des combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant";
- 23 % de cet excédent à répartir, appelé excédent à répartir "e-Couplé Gagnant 1 NP", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux des combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP".

d) Dans le cas de courses avec ordre d'arrivée stipulé, si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :
- 86 % de cet excédent à répartir, appelé excédent à répartir "e-Couplé Gagnant", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux des combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant";
- 14 % de cet excédent à répartir, appelé excédent à répartir "e-Couplé Gagnant 1 NP", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux des combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP".

II. Calcul des rapports bruts communs dans le cas d'une arrivée normale.

a. Rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" :

Les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" sont ajoutés aux enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Couplé Gagnant".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant 1 NP" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental "e-Couplé Gagnant 1 NP".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Couplé Gagnant 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Couplé Gagnant" :

L'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est divisé par le total des enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Couplé Gagnant".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Couplé Gagnant".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant" est alors égal au rapport incrémental "e-Couplé Gagnant" augmenté du rapport incrémental "e-Couplé Gagnant 1 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

III. Calcul des rapports bruts communs dans les cas d'arrivée dead-heat.

i. Dans le cas d'un cheval classé à la première place et de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la deuxième place :

a. Rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" :

Le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du a) du II ci-avant.

b. Rapport "e-Couplé Gagnant" :

L'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable à un rapport "e-Couplé Gagnant" comportant les mêmes chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Couplé Gagnant" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Gagnant" augmenté du rapport incrémental "e-Couplé Gagnant 1 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

ii. Dans le cas de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la première place.

a. Rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" :

Pour chaque cheval classé premier, les enjeux payables à un rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" sont ajoutés au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant" comportant ce cheval.

L'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant 1 NP" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables, tels que définis au premier alinéa, sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Gagnant 1 NP" pour chacun des chevaux classés à la première place.

Pour chacun des chevaux classés premier, s'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Couplé Gagnant 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Couplé Gagnant" :

L'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable à un rapport "e-Couplé Gagnant" comportant les mêmes chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Couplé Gagnant" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Gagnant", augmenté du total de chacun des rapports incrémentaux "e-Couplé Gagnant 1 NP" des chevaux qui composent cette combinaison et, pour chacun d'eux, de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

2. Pari "e-Couplé Placé"

Si la course ne comporte pas de cheval non-partant, le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions des II et III ci-dessous, les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" sont identiques à ce qu'elles seraient en présence d'un ou plusieurs chevaux non-partants, les enjeux de chaque cheval payable à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" étant égaux à 0.

I. Excédent à répartir :

a) Le total des enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" est ajouté au total des enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé". Le produit résultant de la multiplication du résultat ainsi obtenu par la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, les calculs de répartition se font conformément aux dispositions prévues au c) de l'article 5 du présent chapitre.

c) Si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :
- 52 % de cet excédent à répartir, appelé excédent à répartir "e-Couplé Placé", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux des combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé" ;
- 48 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Couplé Placé 1 NP", sont affectés au calcul du rapport incrémental des combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP".

II. Calcul des rapports bruts communs dans le cas d'une arrivée normale

a. Rapport "e-Couplé Placé 1 NP" :

Les enjeux de chaque cheval payable à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" sont ajoutés au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé" comportant ce cheval.

L'excédent à répartir "e-Couplé Placé 1 NP" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux payables à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP".

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables, tels que définis au premier alinéa du présent a. sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé 1 NP" pour chacun des chevaux payables.

Pour chacun des chevaux payables, s'il existe des enjeux à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Couplé Placé 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Couplé Placé 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Couplé Placé" :

L'excédent à répartir "e-Couplé Placé" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacune de ces combinaisons payables. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté de chacun des rapports incrémentaux "e-Couplé Placé 1 NP" des chevaux qui composent cette combinaison et, pour chacun d'eux, de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

III. Calcul des rapports bruts communs dans les cas d'arrivée dead-heat.

i. Dans le cas d'un cheval classé à la première place, d'un cheval classé à la deuxième place et de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la troisième place :

a. Rapport "e-Couplé Placé 1 NP" :

Les enjeux de chaque cheval payable à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" sont ajoutés au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé" comportant ce cheval.

L'excédent à répartir est divisé en trois parts égales, un tiers affecté au cheval classé premier, un tiers au cheval classé deuxième et un tiers partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

Pour chacun des chevaux payables, s'il existe des enjeux à ce rang de rapport, son rapport brut commun "e-Couplé Placé 1 NP" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Couplé Placé 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Couplé Placé" :

Un tiers de l'excédent à répartir "e-Couplé Placé" est affecté à la combinaison des chevaux classés premier et deuxième, un tiers à l'ensemble des combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes et un tiers à l'ensemble des combinaisons du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Chaque part de l'excédent à répartir ainsi définie est à son tour divisée en autant de parts égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parts est à son tour répartie au prorata du nombre de d'enjeux payables sur la combinaison payable correspondante.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté de chacun des rapports incrémentaux "e-Couplé Placé 1 NP" des chevaux qui composent cette combinaison et, pour chacun d'eux, de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

ii. Dans le cas d'un cheval classé à la première place et de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la deuxième place :

a. Rapport "e-Couplé Placé 1 NP" :

Les enjeux de chaque cheval payable à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" sont ajoutés au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé" comportant ce cheval.

L'excédent à répartir est divisé en deux parts, un tiers affecté au cheval classé premier et deux tiers partagés à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

Pour chacun des chevaux payables, s'il existe des enjeux à ce rang de rapport, son rapport brut commun "e-Couplé Placé 1 NP" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Couplé Placé 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Couplé Placé" :

Deux tiers de l'excédent à répartir "e-Couplé Placé" sont affectés à l'ensemble des combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes et un tiers à l'ensemble des combinaisons des chevaux classés deuxièmes entre eux.

Chaque part de l'excédent à répartir ainsi définie est à son tour divisée en autant de parts égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parts est à son tour répartie au prorata du nombre d'enjeux payables sur la combinaison payable correspondante.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté de chacun des rapports incrémentaux "e-Couplé Placé 1 NP" des chevaux qui composent cette combinaison et, pour chacun d'eux, de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

iii. Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la troisième place :

a. Rapport "e-Couplé Placé 1 NP" :

Les enjeux de chaque cheval payable à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" sont ajoutés au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé" comportant ce cheval.

L'excédent à répartir est divisé en trois parts égales ; un tiers est affecté à chacun des chevaux classés premiers, et un tiers est partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour un cheval payable, son rapport brut commun "e-Couplé Placé 1 NP" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Couplé Placé 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Couplé Placé" :

Un tiers de l'excédent à répartir "e-Couplé Placé" est affecté à la combinaison des deux chevaux classés premiers, un tiers à l'ensemble des combinaisons de l'un des chevaux classés premiers avec chacun des chevaux classés troisièmes et un tiers à l'ensemble des combinaisons de l'autre cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Chaque part de l'excédent à répartir ainsi définie est à son tour divisée en autant de parts égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parts est à son tour répartie au prorata du nombre d'enjeux payables sur la combinaison payable correspondante.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté de chacun des rapports incrémentaux "e-Couplé Placé 1 NP" des chevaux qui composent cette combinaison et, pour chacun d'eux, de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

iv. Dans le cas de trois chevaux ou plus classés dead-heat à la première place :

a. Rapport "e-Couplé Placé 1 NP" :

Le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du a) du II ci-avant.

b. Rapport "e-Couplé Placé" :

L'excédent à répartir "e-Couplé Placé "est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons "e-Couplé Placé" payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre d'enjeux payables sur chacune de ces combinaisons.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté de chacun des rapports incrémentaux "e-Couplé Placé 1 NP" des chevaux qui composent cette combinaison et, pour chacun d'eux, de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

Article 5 – Rapports minima

a) Pour chaque type de pari "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé", si un des rapports nets calculés selon les dispositions de l'article 4 ci-avant, est inférieur à 1,10 €, le paiement de la ou des combinaisons payables correspondantes est fait sur la base du rapport net de 1,10 € par unité d'enjeu par amputation soit du produit brut des paris "e-Couplé Gagnant" pour les paris "e-Couplé Gagnant" soit du produit brut des paris "e-Couplé Placé" pour les paris "e-Couplé Placé", de la course considérée.

b) Pour le pari "e-Couplé Gagnant", dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du I du 1 de l'article 4 ci-avant, ou si, après application des dispositions des II et III du 1 de l'article 4 ci-avant ou celles du a) ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris "e-Couplé Gagnant" de la course considérée est inférieur au minimum prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari considéré est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés puis celui de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux sont défalqués du montant des enjeux, pour obtenir la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa de l'article 4 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 4 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

L'excédent à répartir contraint est alors déterminé de la façon suivante :

Le total des paiements des enjeux bruts payables à un rapport "e-Couplé Gagnant 1 NP" au rapport minimum en France visé à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, soit 1,10 €, est retiré de la masse à partager obtenue ci-avant.

De ce montant, est déduit le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Gagnant" par le coefficient de réservation contraint.

i. Dans le cas d'une arrivée normale, l'excédent à répartir contraint est divisé par le total des enjeux de la combinaison payable "e-Couplé Gagnant".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Couplé Gagnant".

Le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant" est alors égal à un rapport incrémental "e-Couplé Gagnant" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article.

Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Couplé Gagnant" de la course considérée, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat, l'excédent à répartir contraint est divisé par le nombre de combinaisons payables "e-Couplé Gagnant" différentes par les chevaux qui les composent.

Chaque partie est divisée par le total des enjeux payables "e-Couplé Gagnant" de chaque combinaison considérée.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue, pour chaque combinaison des mêmes deux chevaux, le rapport incrémental "e-Couplé Gagnant".

Le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant" de chaque combinaison considérée est alors égal à un rapport incrémental "e-Couplé Gagnant" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Couplé Gagnant" de la course considérée, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

c) Pour le pari "e-Couplé Placé", dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du I du 2 de l'article 4 ci-avant, ou si, après application des dispositions des II et III du 2 de l'article 4 ci-avant ou celles du a) ci-avant, si le montant disponible du produit brut des paris "e-Couplé Placé" de la course considérée n'est pas suffisant, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari considéré est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés puis celui de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux sont défalqués du montant des enjeux, pour obtenir la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa de l'article 4 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 4 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

L'excédent à répartir contraint est alors déterminé de la façon suivante :

Le total des paiements des enjeux bruts payables à un rapport "e-Couplé Placé 1 NP" au rapport minimum en France visé à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, soit 1,10 €, est retiré de la masse à partager obtenue ci-avant.

De ce montant, est déduit le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables à un rapport "e-Couplé Placé" par le coefficient de réservation contraint.

i. Dans le cas d'une arrivée normale, l'excédent à répartir est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables.

Chaque partie est divisée par le total des enjeux payables "e-Couplé Placé" de chaque combinaison considérée.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article ci-avant.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Couplé Placé" de la course considérée, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au c) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Dans le cas d'un cheval classé à la première place, d'un cheval classé à la deuxième place et de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la troisième place, l'excédent à répartir contraint est divisé en trois parts égales.

Un tiers est affecté à la combinaison des chevaux classés premier et deuxième, un tiers à l'ensemble des combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes et un tiers à l'ensemble des combinaisons du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Chaque part de l'excédent à répartir ainsi définie est à son tour divisée en autant de parts égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parts est à son tour répartie au prorata du nombre d'enjeux payables sur la combinaison payable correspondante.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté du coefficient de réservation contraint fixé au quatrième alinéa du c) du présent article.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Couplé Placé" de la course considérée, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au c) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iii. Dans le cas d'un cheval classé à la première place et de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la deuxième place, l'excédent à répartir contraint est divisé comme suit :

Deux tiers de l'excédent à répartir contraint "e-Couplé Placé" sont affectés à l'ensemble des combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes et un tiers à l'ensemble des combinaisons des chevaux classés deuxièmes entre eux.

Chaque part de l'excédent à répartir contraint ainsi définie est à son tour divisée en autant de parts égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parts est à son tour répartie au prorata du nombre d'enjeux payables sur la combinaison payable correspondante.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté du coefficient de réservation contraint fixé au quatrième alinéa du c) du présent article ci-avant.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Couplé Placé" de la course considérée, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au c) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iv. Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la troisième place, l'excédent à répartir contraint est divisé comme suit :

Un tiers de l'excédent à répartir contraint "e-Couplé Placé" est affecté à la combinaison des deux chevaux classés premiers, un tiers à l'ensemble des combinaisons de l'un des chevaux classés premiers avec chacun des chevaux classés troisièmes et un tiers à l'ensemble des combinaisons de l'autre cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Chaque part de l'excédent à répartir contraint ainsi définie est à son tour divisée en autant de parts égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parts est à son tour répartie au prorata du nombre d'enjeux payables sur la combinaison payable correspondante.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté du coefficient de réservation contraint fixé au quatrième alinéa du c) du présent article ci-avant.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Couplé Placé" de la course considérée, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au c) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

v. Dans le cas de trois chevaux ou plus classés dead-heat à la première place, l'excédent à répartir contraint "e-Couplé Placé "est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons "e-Couplé Placé" payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre d'enjeux payables sur chacune de ces combinaisons.

Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux "e-Couplé Placé" pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Couplé Placé" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Couplé Placé", augmenté du coefficient de réservation contraint fixé au quatrième alinéa du c) du présent article ci-avant.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris "e-Couplé Placé" de la course considérée, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés à l'article au c) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 6 - Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris soit sur le tableau "e-Couplé Gagnant", soit sur le tableau "e-Couplé Placé". La formule "à cheval" permet d'enregistrer par enjeux égales sur les deux tableaux.

Ils peuvent également enregistrer leurs paris "e-Couplé" soit sous forme de combinaisons unitaires, combinant deux des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

1. Les formules combinées.

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris "e-Couplé" combinant entre eux deux à deux, un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

a) Dans le cas d'un pari "e-Couplé", soit "Gagnant", sans ordre d'arrivée stipulé, soit "Placé", soit "à cheval", si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe :

$\frac{K \times (K-1)}{2}$ paris "e-Couplé" soit "Gagnant", soit "Placé", soit "à cheval".

b) Dans le cas d'un pari "e-Couplé Gagnant" avec ordre d'arrivée stipulé, le parieur peut n'engager chaque combinaison de deux chevaux parmi sa sélection que dans un ordre relatif stipulé. La formule correspondante dénommée "formule simplifiée" englobe :

$\frac{K \times (K-1)}{2}$ paris "e-Couplé Gagnant".

S'il désire pour chaque combinaison de deux chevaux choisis parmi sa sélection, les deux ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante, dénommée "formule dans tous les ordres", englobe :

K x (K-1) paris "e-Couplé Gagnant".

2. Les formules "champ d'un cheval" :

Elles englobent l'ensemble des paris "e-Couplé" combinant un cheval de base désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total) ou avec une sélection de ces chevaux (champ partiel).

a) Dans le cas d'un pari "e-Couplé Gagnant" sans ordre d'arrivée stipulé ou "e-Couplé Placé", si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total" englobe (N - 1) paris "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé". S'il s'agit d'un "champ partiel d'un cheval de base" avec une sélection de P chevaux, la formule englobe P paris "e-Couplé Gagnant" ou "e-Couplé Placé".

b) Dans le cas d'un pari "e-Couplé Gagnant" avec ordre d'arrivée stipulé, si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total" englobe (N - 1) paris "e-Couplé Gagnant" en formule simplifiée et 2 x (N - 1) paris "e-Couplé Gagnant" en formule "dans tous les ordres". Le "champ partiel d'un cheval de base" avec une sélection de P chevaux englobe P paris "e-Couplé Gagnant" en formule simplifiée et 2 P paris "e-Couplé Gagnant" en formule "dans tous les ordres".

Pour les formules "champ simplifié" total ou partiel, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base.

c) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 7 - Cas particuliers.

1. Tous les paris "e-Couplé Gagnant" et "e-Couplé Placé" sont remboursés lorsque moins de deux chevaux sont classés à l'arrivée.

2. Pari "e-Couplé Gagnant".

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes "enjeu" ou "enjeux payables" s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

A) Arrivée normale.

a) S'il s'agit d'une course sans ordre d'arrivée stipulé et s'il n'y a aucun enjeu sur la combinaison des chevaux classés premier et deuxième, l'excédent à répartir est réparti au prorata des enjeux sur la combinaison des chevaux classés premier et troisième ou, à défaut d'enjeu sur cette combinaison, au prorata des enjeux sur la combinaison des chevaux classés deuxième et troisième. A défaut d'enjeu sur cette dernière combinaison, tous les paris "e-Couplé Gagnant" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

b) S'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, à défaut d'enjeu dans l'ordre exact d'arrivée sur la combinaison payable des chevaux classés premier et deuxième, la répartition s'effectue au prorata des enjeux sur la combinaison des deux mêmes chevaux classés dans l'ordre inverse : combinaison deuxième et premier ; à défaut d'enjeu sur cette combinaison, la répartition s'effectue sur la combinaison des chevaux classés dans l'ordre premier et troisième, ou encore, à défaut, sur la combinaison des chevaux classés troisième et premier ; à défaut sur la combinaison des chevaux classés deuxième et troisième ou enfin, à défaut, sur la combinaison des chevaux classés troisième et deuxième.

A défaut d'enjeu sur cette dernière combinaison, tous les paris "e-Couplé Gagnant" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

c) Dans les cas cités aux a) et b) ci-avant, et quelle que soit la combinaison retenue pour la répartition, le rapport brut commun "e-Couplé Gagnant" inclut le rapport incrémental de la combinaison payable de l'arrivée nominale définie au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

B) Arrivée avec dead-heat

a) Dans le cas d'arrivée dead-heat dans une course avec ou sans ordre d'arrivée stipulé, s'il n'y a aucun enjeu sur l'une des combinaisons payables, l'excédent à répartir afférent à cette combinaison est réparti dans les mêmes proportions entre les autres combinaisons payables.

b) Dans le cas d'arrivée dead-heat de trois chevaux ou plus à la première place, dans une course avec ou sans ordre d'arrivée stipulé, s'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables, tous les paris "e-Couplé Gagnant" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

c) En cas de dead-heat de deux chevaux à la première place, dans une course sans ordre d'arrivée stipulé, s'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables, l'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est réparti sur les

combinaisons des chevaux classés premiers et troisième. A défaut d'enjeu sur aucune de ces combinaisons, tous les paris "e-Couplé Gagnant" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

S'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, dans le même cas, l'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est réparti sur les combinaisons d'un des chevaux classés premiers désigné à la première place avec l'un quelconque des chevaux classés troisièmes. A défaut d'enjeu sur aucune de ces combinaisons, la répartition s'effectue au prorata des enjeux payables sur les combinaisons des mêmes chevaux dans l'ordre inverse. A défaut d'enjeu sur ces combinaisons, tous les paris "e-Couplé Gagnant" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

d) En cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, dans une course sans ordre d'arrivée stipulé, s'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons comportant le cheval classé premier avec un des chevaux classés deuxièmes, l'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est réparti sur les combinaisons des chevaux classés deuxièmes. A défaut d'enjeu sur ces combinaisons, tous les paris "e-Couplé Gagnant" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

S'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, s'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons comportant le cheval classé premier, désigné à la première place, avec un des chevaux classés deuxièmes, l'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est réparti sur les combinaisons du cheval classé premier avec l'un quelconque des chevaux classés deuxièmes désigné à la première place. A défaut d'enjeu sur ces combinaisons, l'excédent à répartir "e-Couplé Gagnant" est réparti sur les combinaisons des chevaux classés deuxièmes dead-heat. A défaut, tous les paris "e-Couplé Gagnant" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

e) Dans les cas a) à d) décrits ci-avant, et quelles que soient les combinaisons retenues pour la répartition, le ou les rapports bruts communs "e-Couplé Gagnant" incluent les rapports incrémentaux des combinaisons payables de l'arrivée nominale définies au b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

3. Pari "e-Couplé Placé" avec ou sans dead-heat.

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes "enjeu" ou "enjeux" payables s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

S'il n'y a aucun enjeu payable sur l'une des combinaisons "e-Couplé Placé", l'excédent à répartir afférent à cette combinaison est réparti dans les mêmes proportions entre les autres combinaisons payables.

A défaut d'enjeu sur aucune des combinaisons "e-Couplé Placé" payables, tous les paris "e-Couplé Placé" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés au c) du I de l'article 3 du présent chapitre.

Chapitre 4 - PARI "e-Tiercé"

Pari à trois chevaux dénommé "e-Tiercé"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 1 €
Le pari "e-Tiercé" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,50 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris "e-Tiercé", pouvant être également dénommés "e-Classic Tiercé", peuvent être organisés.

Un pari "e-Tiercé" consiste à désigner trois chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Une combinaison de trois chevaux s'entend comme l'ensemble des six permutations possibles de trois chevaux. Dans une arrivée normale, l'une de ces permutations correspond à l'ordre exact d'arrivée et les cinq autres permutations à l'ordre inexact d'arrivée.

Un pari "e-Tiercé" est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve, sauf cas prévus aux articles 3 et 7 du présent chapitre. Il donne lieu à un rapport dit "e-Tiercé Ordre" si l'ordre stipulé par le parieur est conforme à l'ordre d'arrivée de l'épreuve. Il est payable à un rapport dit "e-Tiercé Désordre", lorsque l'ordre d'arrivée stipulé par le parieur est différent de l'ordre d'arrivée de l'épreuve.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à quatre, tous les paris "e-Tiercé" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 - Dead-heat.

I. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Ordre" ou au rapport "e-Tiercé Désordre" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont les combinaisons des chevaux classés premiers pris trois à trois. Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Tiercé Ordre" unique, par convention, pour les six ordres de classement possibles des trois chevaux entrant dans la même combinaison.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés premiers avec chacun des chevaux classés troisièmes. Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Tiercé Ordre" unique pour les deux permutations possibles dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places. Il y a un rapport "e-Tiercé Désordre" unique pour les quatre permutations dans lesquelles l'un des chevaux classés troisièmes a été désigné soit à la première, soit à la deuxième place.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont chacune des combinaisons du cheval classé premier avec tous les chevaux classés deuxièmes pris deux à deux.

   Pour chaque combinaison, il y a un rapport unique "e-Tiercé Ordre" pour les deux permutations possibles dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place. Il y a un rapport "e-Tiercé Désordre" unique pour les quatre permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné soit à la deuxième, soit à la troisième place.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième et avec chacun des chevaux classés troisièmes. Pour chaque combinaison, le rapport "e-Tiercé Ordre" est payé à la permutation dans laquelle le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place. Il y a un rapport "e-Tiercé Désordre" unique pour les cinq permutations dans lesquelles l'un quelconque des trois chevaux n'est pas désigné à la place qu'il occupait à l'arrivée de l'épreuve.

II. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé 2 NP" visé au b) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons de l'un des chevaux classés dead-heat à la première place avec deux chevaux non-partants.

b) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables sont celles définies au b) du I de l'article 3 ci-dessous.

III. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé 1 NP" visé au c) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons de deux des chevaux classés premiers avec un cheval non-partant.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, l'un des chevaux classés deuxièmes et un cheval non-partant.

c) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons "e-Tiercé 1 NP" payables sont celles définies au c) du I de l'article 3 ci-dessous.

Article 3 - Chevaux non-partants.

I. a) Sont remboursées les combinaisons "e-Tiercé" dont les trois chevaux sont non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison "e-Tiercé" comporte deux chevaux non-partants parmi les trois chevaux désignés, elle donne lieu à un rapport "e-Tiercé 2 NP", sous réserve que le troisième cheval de cette combinaison soit classé premier à l'arrivée de la course.

c) Lorsqu'une combinaison "e-Tiercé" comporte un cheval non-partant parmi les trois chevaux désignés, elle donne lieu à un rapport "e-Tiercé 1 NP", sous réserve que les deux chevaux de cette combinaison ayant participé à la course aient été classés aux deux premières places de l'épreuve.

d) Toutefois, les règles de traitement énoncées aux b) et c) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules champ total et champ partiel prévues à l'article 6 du présent chapitre dont la totalité des chevaux de base sont non-partants. Dans ce cas les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-Tiercé" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs autres chevaux non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou plusieurs autres chevaux non-partants, les dispositions du I sont applicables.

Article 4 - Calcul des rapports.

Le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement est égale à 1. Dans la suite de cet article, on entend par valeur du coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

I. Proportion minimum des rapports "e-Tiercé".

Sauf cas d'arrivée dead-heat prévu au a) du I de l'article 2 du présent chapitre, la proportion minimale entre un rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" et "e-Tiercé Désordre" qui s'applique aux mêmes trois chevaux est définie par le ratio entre 5 et le nombre de permutations de ces trois chevaux, payables à un rapport "e-Tiercé Ordre", tel que défini ci-après :

Cas d'arrivée	Nombre de permutations dans l'ordre exact	Ratio
Cas d'arrivée normale et cas d'arrivée dead-heat prévu au d) du I de l'article 2 du présent chapitre.	1	5/1
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux b) et c) du I de l'article 2 du présent chapitre	2	5/2
Cas d'arrivée dead-heat prévu au a) du I de l'article 2 du présent chapitre	6	1

II. Excédent à répartir.

a) Le total des enjeux sur la ou les combinaisons payables "e-Tiercé Ordre" est multiplié par le ratio défini au I du présent article, correspondant au cas d'arrivée traité. A ce montant est ajouté le total des enjeux sur les autres combinaisons payables de ce pari. Le produit résultant de la multiplication du résultat ainsi obtenu par la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, les calculs de répartition se font conformément aux dispositions prévues au b) de l'article 5 du présent chapitre.

c) Si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :

- 10 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Tiercé Ordre", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Tiercé Ordre" ;
- 50 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Tiercé Désordre", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Tiercé Désordre";
- 30 % de cet excédent à répartir appelés excédent à répartir "e-Tiercé 1 NP", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Tiercé 1 NP" ;
- 10 % de cet excédent à répartir appelés excédent à répartir "e-Tiercé 2 NP", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Tiercé 2 NP".

III. Calcul des rapports bruts communs dans le cas d'une arrivée normale.

a. Rapport "e-Tiercé 2 NP".

Les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé 2 NP" sont ajoutés aux enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé 1 NP", aux enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Désordre" et au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Tiercé 2 NP" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé 2 NP".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Tiercé 2 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Tiercé 1 NP".

Les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé 1 NP" sont ajoutés aux enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Désordre" et au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Tiercé 1 NP" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé 1 NP".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Tiercé 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP" augmenté du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

c. Rapport "e-Tiercé Désordre".

Les enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Désordre" sont ajoutés au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Tiercé Désordre" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Tiercé Désordre" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé Désordre" augmenté du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

d. Rapport "e-Tiercé Ordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Ordre" est divisé par le total des enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Ordre".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé Ordre" augmenté de la somme, multipliée par le ratio défini au I du présent article, du rapport incrémental ""e-Tiercé Désordre", du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

IV. Calcul des rapports bruts communs dans les as d'arrivée dead-heat.

Si la course comporte moins de deux chevaux non-partants, le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions ci-dessous, les combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé 1 NP" ou "e-Tiercé 2 NP" sont identiques à ce qu'elles seraient en présence de deux ou plus chevaux non-partants, les enjeux de ces combinaisons payables étant égaux à 0.

i. Dans le cas d'un cheval classé à la première place, d'un cheval classé à la deuxième place et de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la troisième place.

a) Rapports "e-Tiercé 1 NP" et "e-Tiercé 2 NP".

Le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du a) et du b) du III du présent article.

b) Rapport "e-Tiercé Désordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Désordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé Désordre" composée des mêmes trois chevaux augmenté du produit du ratio défini au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée par les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre", comportant les mêmes chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé Désordre" de cette combinaison payable augmenté du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

c) Rapport "e-Tiercé Ordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Ordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite répartie au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre" composée des mêmes trois chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé Ordre" augmenté de la somme, multipliée par le ratio déterminé au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée, du rapport incrémental "e-Tiercé Désordre" des mêmes trois chevaux, augmenté du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

ii. Dans le cas d'un cheval classé à la première place et de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la deuxième place.

a) Rapport "e-Tiercé 2 NP".

Le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du a) du III du présent article.

b) Rapport "e-Tiercé 1 NP".

Pour chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 1 NP" telle que définie au b) du III de l'article 2 du présent chapitre, ses enjeux sont ajoutés aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Désordre" comportant ces mêmes deux chevaux et au produit de la multiplication par le ratio défini au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée, des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Ordre" comportant ces mêmes deux chevaux.

L'excédent à répartir "e-Tiercé 1 NP" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux, tel que déterminé au premier alinéa, sur chaque combinaison payable au rapport "e-Tiercé 1 NP" composée des mêmes deux chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé 1 NP" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé 1 NP" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal à son rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", augmenté du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

c) Rapport "e-Tiercé Désordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Désordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé Désordre" composée des mêmes trois chevaux, augmenté du produit des enjeux sur la ou les combinaisons payables "e-Tiercé Ordre", comportant les mêmes trois chevaux, par le ratio déterminé au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre" de cette combinaison payable, augmenté de la somme de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 1 NP" comportant deux des chevaux de la combinaison considérée, du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

d) Rapport "e-Tiercé Ordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Ordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite répartie au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre" composée des mêmes trois chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé Ordre" augmenté de la somme, multipliée par le ratio déterminé au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée, du rapport incrémental "e-Tiercé Désordre" des mêmes trois chevaux, de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 1 NP" comportant deux des chevaux de la combinaison considérée, du rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

iii. Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la troisième place.

a) Rapport "e-Tiercé 2 NP".

Pour chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 2 NP" telle que définie au a) du II de l'article 2 du présent chapitre, ses enjeux sont ajoutés au total des enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 1 NP", aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Désordre" comportant ce même cheval, et au produit du ratio défini au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée par les enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Ordre" comportant ce même cheval.

L'excédent à répartir "e-Tiercé 2 NP" est divisé en autant de parts que de chevaux classés à la première place.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux, tel que déterminé au premier alinéa, sur chaque combinaison payable au rapport "e-Tiercé 2 NP". Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé 2 NP" de chacune des combinaisons payables.
S'il existe des enjeux pour une combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 2 NP" telle que définie au a) du II de l'article 2 du présent chapitre, son rapport brut commun "e-Tiercé 2 NP" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b) Rapport "e-Tiercé 1 NP".

Pour la combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 1 NP", ses enjeux sont ajoutés aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Désordre" et au produit du ratio défini au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée par les enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Tiercé 1 NP" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé 1 NP".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Tiercé 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP" augmenté de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

c) Rapport "e-Tiercé Désordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Désordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé Désordre" composée des mêmes trois chevaux, augmenté du produit du ratio déterminé au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée par les enjeux sur la ou les combinaisons payables "e-Tiercé Ordre", comportant les mêmes trois chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre" de cette combinaison payable, augmenté de la somme du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", des rapports incrémentaux "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

d) Rapport "e-Tiercé Ordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Ordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite répartie au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre" composée des mêmes trois chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé Ordre" de cette combinaison payable augmenté de la somme, multipliée par le ratio déterminé au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée, du rapport incrémental "e-Tiercé Désordre" des mêmes trois chevaux, du rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", des rapports incrémentaux "e-Tiercé 2 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

iv. Dans le cas de trois chevaux ou plus classés dead-heat à la première place.

a) Rapport "e-Tiercé 2 NP".

Pour chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 2 NP" telle que définie au a) du II de l'article 2 du présent chapitre, ses enjeux sont ajoutés au total des enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 1 NP" comportant ce cheval, aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Désordre" comportant ce cheval, et au produit du ratio défini au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée par les enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Ordre" comportant ce cheval.

L'excédent à répartir est divisé en autant de parts que de chevaux classés à la première place. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du montant des enjeux sur chaque cheval payable au rapport "e-Tiercé 2 NP", tels que déterminés à l'alinéa précédent. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts incrémentaux pour chacun des chevaux payables.

S'il existe des enjeux pour une combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 2 NP" telle que définie au a) du II de l'article 2 du présent chapitre, son rapport brut commun "e-Tiercé 2 NP" est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Tiercé 2 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b) Rapport "e-Tiercé 1 NP".

Pour chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 1 NP" telle que définie au a) du III de l'article 2 du présent chapitre, ses enjeux sont ajoutés aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Désordre" comportant ces mêmes deux chevaux et au produit du ratio défini au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée par les enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Ordre" comportant ces mêmes deux chevaux.

L'excédent à répartir "e-Tiercé 1 NP" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé 1 NP", tels que déterminés à l'alinéa précédent, comportant les mêmes deux chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé 1 NP" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé 1 NP" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant de son rapport incrémental "e-Tiercé 1 NP", de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 2 NP" comportant un cheval de la combinaison considérée et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

c) Rapport "e-Tiercé Désordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Désordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable à un rapport "e-Tiercé Désordre" composée des mêmes trois chevaux, augmenté du produit du ratio déterminé au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée par les enjeux sur la ou les combinaisons payables "e-Tiercé Ordre", comportant les mêmes trois chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental du rapport "e-Tiercé Désordre" de cette combinaison payable, augmenté de la somme de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 1 NP" comportant deux des chevaux de la combinaison considérée, de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 2 NP" comportant un cheval de la combinaison considérée et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

d) Rapport "e-Tiercé Ordre".

L'excédent à répartir "e-Tiercé Ordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite répartie au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre" composée des mêmes trois chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Tiercé Ordre" augmenté de la somme, multipliée par le ratio déterminé au I du présent article correspondant à ce cas d'arrivée, du rapport incrémental "e-Tiercé Désordre" des mêmes trois chevaux, de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 1 NP" comportant deux des chevaux de la combinaison considérée, de chacun des rapports incrémentaux "e-Tiercé 2 NP" comportant un cheval de la combinaison considérée et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

Article 5 - Rapports minima.

a) Si un des rapports nets calculés selon les dispositions de l'article 4 du présent chapitre, est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait sur la base du rapport net de 1,10 € par unité d'enjeu par amputation du produit brut des paris "e-Tiercé" de la course considérée.

b) Dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du II de l'article 4 du présent chapitre, ou si, après application des dispositions des III et IV de l'article 4 du présent chapitre ou celles du a) ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris "e-Tiercé" de la course considérée est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari "e-Tiercé" est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés puis celui de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, pour obtenir la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur brute du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa de l'article 4 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 4 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

Le total des paiements des enjeux bruts payables à un rapport "e-Tiercé 2 NP", "e-Tiercé 1 NP" et des enjeux bruts de la ou des combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Désordre" au rapport minimum en France visé à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, soit 1,10 €, est retiré de la masse à partager obtenue ci-avant.

De ce montant, est déduit le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables à un rapport "e-Tiercé Ordre" par le coefficient de réservation contraint.

L'excédent à répartir contraint ainsi obtenu, est :

i. Dans le cas d'une arrivée normale, l'excédent à répartir contraint ainsi obtenu est divisé par le total des enjeux de la combinaison payable au rapport "e-Tiercé Ordre".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Tiercé Ordre".

Le rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" est alors égal au rapport incrémental "e-Tiercé Ordre" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) ci-avant.

Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre sont remboursés, sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat, l'excédent à répartir contraint ainsi obtenu est divisé par le nombre de combinaisons payables au rapport "e-Tiercé Ordre", différentes par les chevaux qui les composent.

Chaque part est divisée par le total des enjeux payables au rapport "e-Tiercé Ordre" de chaque combinaison considérée.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue pour chaque combinaison des mêmes trois chevaux le rapport incrémental "e-Tiercé Ordre".

Le rapport brut commun "e-Tiercé Ordre" de chaque combinaison considérée est alors égal à son rapport incrémental "e-Tiercé Ordre" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) ci-avant.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre sont remboursés, sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 6 – Formules.

a) Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-Tiercé" soit sous forme de combinaisons unitaires combinant trois des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris "e-Tiercé" combinant entre eux trois à trois un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Le parieur peut n'engager chaque combinaison de trois chevaux parmi sa sélection que dans un ordre relatif stipulé. La formule correspondante, dénommée "formule simplifiée" englobe :

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2)}{6} \text{ combinaisons unitaires.}$$

b) S'il désire pour chaque combinaison de trois chevaux choisis parmi sa sélection les six ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante dénommée "formule dans tous les ordres" englobe :

K x (K-1) x (K-2) combinaisons unitaires.

c) Les formules "champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Tiercé" combinant deux chevaux de base désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux" englobe 6 x (N-2) combinaisons unitaires en formule dans tous les ordres et (N-2) combinaisons unitaires en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule.

d) Les formules "champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Tiercé" combinant deux chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux" englobe 6 P paris "e-Tiercé" en formule dans tous les ordres et P paris "e-Tiercé" en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule.

e) Les formules "champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-Tiercé" combinant un cheval de base désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval" englobe 3 x (N-1) x (N-2) combinaisons unitaires en formule dans tous les ordres et (N-1) x (N-2) combinaisons unitaires en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les autres chevaux selon un ordre relatif, chaque combinaison de trois chevaux comportant en effet les deux permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les deux ordres possibles.

f) Les formules "champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-Tiercé" combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux, désignés par le parieur.

Si la sélection comporte P chevaux, le "champ partiel d'un cheval" englobe 3 x P x (P-1) combinaisons unitaires en formule dans tous les ordres et P x (P-1) combinaisons unitaires en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection selon un ordre relatif, chaque combinaison de trois chevaux comportant en effet les deux permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les deux ordres possibles.

g) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 48 - Cas particuliers.

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes "enjeu" ou "enjeux payables" s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

a) Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "e-Tiercé", il n'y a aucun enjeu sur la permutation des trois premiers chevaux classés dans l'ordre exact d'arrivée ou en cas de dead-heat sur la permutation dans l'ordre exact d'arrivée de l'une des combinaisons des chevaux classés aux trois premières places, la part de l'excédent à répartir afférente à cette permutation est affectée à la détermination du rapport des permutations des mêmes chevaux dans l'ordre inexact.

   En cas de dead-heat, s'il n'y a aucun enjeu ni dans l'ordre exact, ni dans l'ordre inexact sur l'une des combinaisons payables, la part de l'excédent à répartir afférente à cette combinaison est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

   S'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons des trois premiers chevaux classés ni dans l'ordre exact d'arrivée, ni dans l'ordre inexact, la totalité des excédents à répartir "e-Tiercé Ordre" et "e-Tiercé Désordre" est affectée à la combinaison des chevaux classés premier, deuxième et quatrième. A défaut d'enjeu sur cette combinaison, la totalité des excédents à répartir "e-Tiercé Ordre" et "e-Tiercé Désordre" est affectée à la combinaison des chevaux classés premier, troisième et quatrième, à défaut sur la combinaison des chevaux classés deuxième, troisième et quatrième. Dans ces deux derniers cas et quelles que soient la ou les combinaisons retenues, le ou les rapports bruts communs "e-Tiercé Ordre" et "e-Tiercé Désordre" incluent les rapports incrémentaux des combinaisons payables de l'arrivée nominale définies aux b) et c) du I de l'article 3 du présent chapitre.

A défaut d'enjeu sur la combinaison des chevaux classés deuxième, troisième et quatrième, pour les courses comportant des enjeux payables au rapport "e-Tiercé 2 NP" et/ou "e-Tiercé 1 NP", les excédents à répartir non redistribués ("e-Tiercé Ordre", "e-Tiercé Désordre", et le cas échéant, "e-Tiercé 1 NP") sont réservés pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement. Dans les autres cas, la masse à partager "e-Tiercé" est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Dans les cas prévus au troisième et au quatrième alinéa du a), si la course ne comporte que trois chevaux classés à l'arrivée, et par dérogation au c) de l'article 3 du présent chapitre, les excédents à répartir "e-Tiercé Ordre", "e-Tiercé Désordre" et "e-Tiercé 1 NP" sont totalisés et répartis entre tous les parieurs ayant désigné les deux premiers chevaux classés sans tenir compte de l'ordre d'arrivée.

A défaut d'enjeu sur cette combinaison, pour les courses comportant des enjeux payables au rapport "e-Tiercé 2 NP", les excédents à répartir "e-Tiercé Ordre", "e-Tiercé Désordre" et "e-Tiercé 1 NP" sont réservés pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement. Dans les autres cas, la masse à partager "e-Tiercé" est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

b) Lorsqu'une course comporte moins de trois chevaux à l'arrivée, tous les paris du présent chapitre sont remboursés.

Chapitre 5 - Pari "e-2SUR4"

Pari à deux chevaux dénommé "e-2SUR4"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 3 €
Minimum d'enjeu pour le service dénommé "Jackpot" défini à l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement : 1 €

Le pari "e-2sur4" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 1,50 €, 25 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 €, à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée et en cas d'utilisation du service dénommé "Jackpot" défini à l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-2sur4" peuvent être organisés.

Un pari "e-2sur4" consiste à désigner deux chevaux d'une même course. Un pari "e-2sur4" est payable si les deux chevaux choisis occupent deux des quatre premières places de l'épreuve.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à cinq, tous les paris "e-2sur4" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 - Dead-heat.

I. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-2sur4" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris deux à deux.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et d'un ou de plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont, d'une part, les combinaisons des chevaux classés premiers pris deux à deux et, d'autre part, les combinaisons de chacun des chevaux classés dead-heat à la première place avec chacun des chevaux classés à la quatrième place. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés dead-heat à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "e-2sur4".

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont la combinaison des deux chevaux classés dead-heat à la première place, les combinaisons de chacun des chevaux classés dead-heat à la première place avec chacun des chevaux classés à la troisième place et toutes celles combinant entre eux, deux à deux, les chevaux classés troisièmes.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont la combinaison des deux chevaux classés dead-heat à la première place, les combinaisons de chacun des deux chevaux classés dead-heat à la première place avec le cheval classé troisième, les combinaisons de chacun des deux chevaux classés dead-heat à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes et les combinaisons du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés dead-heat à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "e-2sur4".

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont, d'une part, la combinaison du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes, d'autre part, toutes celles combinant entre eux, deux à deux, les chevaux classés deuxièmes.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables sont celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes, celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés quatrièmes, celle des deux chevaux classés deuxièmes et celles de chacun des chevaux classés deuxièmes avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés dead-heat à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "e-2sur4".

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont la combinaison du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième, les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes, les combinaisons du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes, et les combinaisons combinant entre eux, deux à deux, les chevaux classés troisièmes.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont la combinaison du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième, la combinaison du cheval classé premier avec le cheval classé troisième, les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés quatrièmes, la combinaison du cheval classé deuxième avec le cheval classé troisième, les combinaisons du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés quatrièmes, et les combinaisons du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés dead-heat à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport "e-2sur4".

II. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-2sur4 1 NP" visé au b) du I de l'article 3 du présent chapitre sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés premiers avec un cheval non-partant.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux classés dead-heat à la quatrième place, les combinaisons payables sont, d'une part, toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés premiers avec un cheval non-partant et, d'autre part, toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés quatrièmes avec un cheval non-partant.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont, d'une part, toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés premiers avec un cheval non-partant, et d'autre part, toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés troisièmes avec un cheval non-partant.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés premiers avec un cheval non-partant, toutes les combinaisons comportant le cheval classé troisième avec un cheval non-partant et toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés quatrièmes avec un cheval non-partant.

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont, d'une part, la combinaison du cheval classé premier avec un cheval non-partant, et d'autre part, toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés deuxièmes avec un cheval non-partant.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier avec un cheval non-partant, toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés deuxièmes avec un cheval non-partant et toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés quatrièmes avec un cheval non-partant.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier avec un cheval non-partant, toutes les combinaisons comportant le cheval classé deuxième avec un cheval non-partant et toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés troisièmes avec un cheval non-partant.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier avec un cheval non-partant, toutes les combinaisons comportant le cheval classé deuxième avec un cheval non-partant, toutes les combinaisons comportant le cheval classé troisième avec un cheval non-partant et toutes les combinaisons comportant l'un des chevaux classés quatrièmes avec un cheval non-partant.

Article 3 - Chevaux non-partants.

I. **a)** Sont remboursées les combinaisons "e-2sur4" dans lesquelles les deux chevaux sont non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison "e-2sur4" comporte un cheval non-partant et l'un des chevaux classés parmi les quatre premiers à l'arrivée de la course, elle donne lieu au rapport "e-2sur4 1 NP".

c) Toutefois, les dispositions du b) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules champ total et champ partiel prévues au b) de l'article 4 du présent chapitre dont le cheval de base est non-partant. Dans ce cas, les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-2sur4", de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou deux autres chevaux non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval a remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou deux autres chevaux non-partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 3.1 - Règles particulières pour le service dénommé "Jackpot" défini à l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Un coefficient multiplicateur est affecté à chaque combinaison unitaire "e-2sur4" telle que définie à l'article 6 du présent chapitre. Si un parieur souhaite engager une formule combinée, lorsqu'elle est proposée, elle ne peut être supérieure à 4 chevaux et est décomposée en combinaisons unitaires "e-2sur4" telles que définies au a) de l'article précité. Dans ce dernier cas, un coefficient multiplicateur est octroyé à chaque combinaison unitaire.

En cas de remboursement du pari "e-2sur4" ou d'une combinaison unitaire "e-2sur4", le coefficient multiplicateur ne produit pas d'effet et les enjeux sont remboursés, en ce compris les enjeux relatifs au service défini à l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Le maximum d'enjeu visé au quatrième alinéa de l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement est fixé à cinq fois le montant cumulé des enjeux minima du pari "e-2sur4" et du service visé à l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Le système informatique du Pari mutuel urbain sélectionne de manière aléatoire le coefficient multiplicateur à affecter à un pari parmi les 25 000 possibilités d'obtention exposées dans les tableaux ci-dessous.

Par défaut les coefficients multiplicateurs et probabilités d'obtention visés au quatrième alinéa de l'article 11 Ter du chapitre 2 du titre II du présent règlement pour le pari "e-2sur4" sont les suivants :

Tableau nominal

Multiplicateur	Probabilités
x 1 000	1 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 100	5 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 10	15 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 5	150 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 2	1 850 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1,5	8 520 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1	14 459 sur 25 000 paris "e-2sur4"

Les coefficients multiplicateurs et probabilités d'obtention peuvent être modifiés ponctuellement dans le cadre d'une opération commerciale, de façon à augmenter les probabilités d'un ou plusieurs multiplicateurs supérieurs à 1 selon les répartitions mentionnées dans les tableaux suivants :

Tableau opération 1

x 1 000	1 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 100	5 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 10	15 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 5	150 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 2	3 700 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1,5	17 040 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1	4 089 sur 25 000 paris "e-2sur4"

Tableau opération 2

x 1 000	1 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 100	5 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 10	15 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 5	150 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 2	3 238 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1,5	14 910 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1	6 681 sur 25 000 paris "e-2sur4"

Tableau opération 3

x 1 000	1 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 100	5 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 10	15 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 5	150 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 2	2 775 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1,5	12 780 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1	9 274 sur 25 000 paris "e-2sur4"

Tableau opération 4

x 1 000	1 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 100	5 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 10	15 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 5	150 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 2	2 313 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1,5	10 650 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1	11 866 sur 25 000 paris "e-2sur4"

Tableau opération 5

x 1 000	2 sur 25 000 paris "e-2sur4"
100	10 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 10	30 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 5	300 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 2	3 700 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1,5	17 040 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1	3 918 sur 25 000 paris "e-2sur4"

Tableau opération 6

x 1 000	5 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 100	5 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 10	15 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 5	150 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 2	3 700 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1,5	8 520 sur 25 000 paris "e-2sur4"
x 1	12 605 sur 25 000 paris "e-2sur4"

Le numéro du tableau de coefficients multiplicateurs et probabilités d'obtention mis en œuvre lors de ces opérations commerciales est porté à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari.

Article 4 - Calcul des rapports.

Le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement est égale à 1. Dans la suite de cet article, on entend par valeur du coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

I. Excédent à répartir.

a) Le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables par la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, les calculs de répartition se font conformément aux dispositions prévues au b) de l'article 5 du présent chapitre.

c) Si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :

- 80 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-2sur4", sont affectés au calcul du rapport incrémental des combinaisons payables au rapport "e-2sur4";
- 20 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-2sur4 1 NP", sont affectés au calcul du rapport incrémental des combinaisons payables au rapport "e-2sur4 1 NP".

II. Calcul des rapports bruts communs dans le cas d'une arrivée normale ou avec dead-heat.

a. Rapport "e-2sur4 1 NP".

Les enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-2sur4 1 NP" sont ajoutés aux enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-2sur4".

La répartition de l'excédent à répartir "e-2sur4 1 NP" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental "e-2sur4 1 NP".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-2sur4 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-2sur4 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-2sur4".

L'excédent à répartir "e-2sur4" est divisé par le total des enjeux sur les combinaisons payables au rapport "e-2sur4".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-2sur4".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-2sur4" est alors égal au rapport incrémental "e-2sur4" augmenté du rapport incrémental "e-2sur4 1 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

Article 5 - Rapports minima.

a) Si un des rapports nets calculés selon les dispositions de l'article 4 du présent chapitre, est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait sur la base du rapport net de 1,10 € par unité d'enjeu par amputation du produit brut des paris "e-2sur4" pour la course considérée.

b) Dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du I de l'article 4 du présent chapitre, ou si, après application des dispositions du II de l'article 4 du présent chapitre ou celles du a) ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris "e-2sur4" de la course considérée est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari "e-2sur4" est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés puis celui de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, pour obtenir la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur brute du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa de l'article 4 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 4 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

L'excédent à répartir contraint est alors déterminé de la façon suivante :

Le total des paiements des enjeux bruts payables au rapport "e-2sur4 1 NP" au rapport minimum en France visé à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, soit 1,10 €, est retiré de la masse à partager obtenue ci-avant.

De ce montant, est déduit le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables au rapport "e-2sur4" par le coefficient de réservation contraint.

L'excédent à répartir contraint ainsi obtenu est divisé par le total des enjeux des combinaisons payables au rapport "e-2sur4".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport incrémental du rapport "e-2sur4".

Le rapport brut commun "e-2sur4" est alors égal au rapport incrémental "e-2sur4" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa ci-avant.

Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre sont remboursés, sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 6 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-2sur4" soit sous forme de combinaisons unitaires combinant deux des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" et "champ".

a) Les formules combinées.

Elles englobent l'ensemble des paris "e-2sur4" combinant entre eux, deux à deux, un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur désigne K chevaux, sa formule englobe :

$\frac{K \times (K - 1)}{2}$ paris "e-2sur4".

b) Les formules "champ d'un cheval".

Les formules "champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-2sur4" combinant un cheval de base désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total" englobe (N - 1) paris "e-2sur4".

Les formules "champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-2sur4" combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants désignés par le parieur. Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel" englobe P paris "e-2sur4".

c) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 7 – Cas particuliers.

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes "enjeu" ou "enjeux payables" s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

1. Tous les paris du présent chapitre sont remboursés lorsque moins de deux chevaux sont classés à l'arrivée.

2. Dans le cas d'une arrivée avec un ou plusieurs chevaux non-partant, s'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables au rapport "e-2sur4" : l'excédent à répartir afférent à ces combinaisons est réservé pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du c) du II de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

3. S'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables, y compris, dans le cas d'une arrivée avec un ou plusieurs chevaux non-partants, celles visées au b) de l'article 3 du présent chapitre, la totalité de la masse à partager est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du c) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Chapitre 6 - Pari "e-QUARTE PLUS"

Pari à quatre chevaux dénommé "e-QUARTE PLUS"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 1,30 €
Le pari "e-Quarté Plus" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,65 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-Quarté Plus" peuvent être organisés.

Un pari "e-Quarté Plus" consiste à désigner quatre chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Un pari "e-Quarté Plus" est payable si au moins trois des quatre chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à cinq, tous les paris "e-Quarté Plus" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Il donne lieu à un rapport dit "e-Quarté Plus Ordre" si les quatre chevaux choisis occupent les quatre premières places et si l'ordre stipulé par le parieur pour les quatre chevaux désignés est conforme à l'ordre exact d'arrivée de l'épreuve.

Il donne lieu à un rapport dit "e-Quarté Plus Désordre" lorsque l'ordre d'arrivée stipulé par le parieur pour les quatre chevaux désignés est différent de l'ordre d'arrivée de l'épreuve.

En outre, toutes les combinaisons de quatre chevaux comportant les chevaux classés aux trois premières places de l'épreuve, quel que soit l'ordre relatif d'arrivée stipulé par le parieur pour ces trois chevaux, et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième donnent lieu à un rapport dit "Bonus" sauf cas prévus à l'article 7 du présent chapitre.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 - Dead-heat.

I. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Quarté Plus Ordre" ou au rapport "e-Quarté Plus Désordre" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris quatre à quatre. Pour chaque combinaison il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique, par convention, pour les vingt-quatre ordres de classement possibles des quatre chevaux entrant dans la même combinaison.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique pour les six permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux trois premières places.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Désordre" unique pour les dix-huit permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la quatrième place.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième place pris deux à deux.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique pour les quatre permutations dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Désordre" unique pour les vingt permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers occupe soit la troisième, soit la quatrième place.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et de un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé troisième et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique pour les deux permutations des chevaux classés premiers, désignés à la première et à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Désordre" unique pour les vingt-deux permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers occupe soit la troisième, soit la quatrième place, ou dans lesquelles les chevaux classés troisième et quatrième ont été désignés dans leur ordre inverse de classement.

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes pris trois à trois.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique pour les six permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Désordre" unique pour comporte les dix-huit permutations dans lesquelles le cheval classé premier est désigné soit à la deuxième, soit à la troisième, soit à la quatrième place.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique pour les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé quatrième désigné à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Désordre" unique pour les vingt-deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné soit à la deuxième, soit à la troisième, soit à la quatrième place, ou encore dans lesquelles le cheval classé quatrième a été désigné soit à la première, soit à la deuxième, soit à la troisième place.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec les chevaux classés troisièmes pris deux à deux.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique pour les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Désordre" unique pour les vingt-deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier occupe soit la deuxième, soit la troisième, soit la quatrième place, ou dans lesquelles le cheval classé deuxième occupe soit la première, soit la troisième, soit la quatrième place.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième et du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Ordre" unique pour les quatre chevaux de l'arrivée classés dans l'ordre exact.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quarté Plus Désordre" unique pour les vingt-trois permutations dans lesquelles l'un quelconque des quatre chevaux n'a pas été désigné à son rang de classement à l'arrivée.

II. Dans le cas d'arrivée dead-heat les combinaisons payables au rapport "Bonus" sont les suivantes, sauf cas prévus à l'article 7 du présent chapitre :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant trois chevaux classés premiers et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant les deux chevaux classés premiers, l'un des chevaux classés troisièmes et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, deux des chevaux classés deuxièmes et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, l'un des chevaux classés troisièmes et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

e) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième et un cheval classé à un rang supérieur au quatrième.

Article 3 - Cas de chevaux non-partants.

I. En cas de chevaux non-partants :

a) Sont remboursées les combinaisons "e-Quarté Plus" dont au moins deux chevaux sont non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison "e-Quarté Plus" comporte un cheval non-partant parmi les quatre chevaux désignés, il est réglé à deux fois le rapport "Bonus", sous réserve que les trois chevaux ayant participé à la course aient été classés aux trois premières places de l'épreuve, sans tenir compte de leur ordre respectif d'arrivée.

c) Toutefois, la règle énoncée au b) ci-dessus ne s'applique pas aux formules champ total et champ partiel prévues à l'article 6 du présent chapitre dont la totalité des chevaux de base sont non-partants. Dans ce cas, les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-Quarté Plus" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs autres chevaux non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou plusieurs autres chevaux non-partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 4 - Calcul des rapports.

Pour l’ensemble du présent article, les enjeux sur la ou les combinaisons payables "Bonus" s’entendent y compris, le cas échéant, ceux résultant de l’application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre.

Le montant des paris remboursés est déduit du montant des enjeux du pari "e-Quarté Plus" incluant ceux résultant de l’application des dispositions du b) du I de l’article 3 du chapitre 9 du présent titre. Le total obtenu est diminué de la déduction proportionnelle sur enjeux. On obtient ainsi la masse à partager.

Pour l’ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s’entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l’article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement est égale à 0,8. Dans la suite de cet article, on entend par valeur du coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

I. Proportion minimum des rapports "e-Quarté Plus".

Sauf cas d'arrivée dead-heat prévus au a) du I de l'article 2 du présent chapitre, la proportion minimale entre un rapport brut commun "e-Quarté Plus Ordre" et "e-Quarté Plus Désordre" qui s’applique aux mêmes quatre chevaux est définie par le ratio entre 8 et le nombre de permutations de ces quatre chevaux, payables à un rapport "e-Quarté Plus Ordre", tel que défini ci-après :

Cas d'arrivée	Nombre de permutations dans l'ordre exact	Ratio
Cas d'arrivée normale et dans le cas d'arrivée dead-heat prévu au h) du I de l'article 2 du présent chapitre.	1	8/1
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux b) et e) du I de l'article 2 du présent chapitre.	6	8/6
Cas d'arrivée dead-heat prévu au c) du I de l'article 2 du présent chapitre.	4	8/4
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux d), f) et g) du I de l'article 2 du présent chapitre.	2	8/2
Cas d'arrivée dead-heat prévus au a) du I de l'article 2 du présent chapitre.	24	1

II. Excédent à répartir.

a) Le total des enjeux sur la ou les combinaisons payables "e-Quarté Plus Ordre" est multiplié par le ratio défini au I du présent article, correspondant au cas d'arrivée traité. A ce montant est ajouté le total des enjeux sur les autres combinaisons payables de ce pari. Le produit résultant de la multiplication du résultat ainsi obtenu par la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, les calculs de répartition se font conformément aux dispositions prévues au b) de l'article 5 du présent chapitre.

c) Si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :

- 10 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Quarté Plus Ordre", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Quarté Plus Ordre" ;
- 46 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Quarté Plus Désordre", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Quarté Plus Désordre" ;
- 44 % de cet excédent à répartir appelés excédent à répartir "Bonus", sont affectés au calcul du rapport incrémental "Bonus".

III. Calcul des rapports bruts communs dans le cas d'une arrivée normale.

a. Rapport "Bonus".

Les enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "Bonus" sont ajoutés aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Quarté Plus Désordre" et au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Quarté Plus Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "Bonus" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "Bonus".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "Bonus" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "Bonus" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Quarté Plus Désordre".

Les enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Quarté Plus Désordre" sont ajoutés au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Quarté Plus Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Quarté Plus Désordre" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quarté Plus Désordre".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Quarté Plus Désordre" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Quarté Plus Désordre" augmenté du rapport incrémental "Bonus" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

c. Rapport "e-Quarté Plus Ordre".

L'excédent à répartir "e-Quarté Plus Ordre" est divisé par le total des enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Quarté Plus Ordre".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quarté Plus Ordre".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Quarté Plus Ordre" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Quarté Plus Ordre" augmenté de la somme, multipliée par le ratio déterminé au I du présent article, du rapport incrémental "e-Quarté Plus Désordre", du rapport incrémental "Bonus" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

IV. Calcul des rapports bruts communs dans les cas d'arrivée dead-heat.

a. Rapports Bonus.

Dans tous les cas d'arrivée dead-heat, le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du a) du III ci-avant.

b. Rapport "e-Quarté Plus Désordre".

L'excédent à répartir "e-Quarté Plus Désordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Quarté Plus Désordre", augmenté du produit du ratio déterminé au I du présent article correspondant au cas d'arrivée traitée, par les enjeux sur la ou les combinaisons payables "au rapport "e-Quarté Plus Ordre" comportant les mêmes chevaux**.**

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quarté Plus Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Quarté Plus Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental du rapport "e-Quarté Plus Désordre" de cette combinaison payable, augmenté du rapport incrémental "Bonus" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

c. Rapport "e-Quarté Plus Ordre".

L'excédent à répartir "e-Quarté Plus Ordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite répartie au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Quarté Plus Ordre" composée des mêmes quatre chevaux**.**

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quarté Plus Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Quarté Plus Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Quarté Plus Ordre" augmenté de la somme, multipliée par le ratio déterminé au I de l'article 4 du présent chapitre correspondant au cas d'arrivée traité, du rapport incrémental "e-Quarté Plus Désordre", du rapport brut incrémental "Bonus" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

Article 5 - Rapports minima.

a) Si un des rapports nets calculés selon les dispositions de l'article 4 du présent chapitre est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait sur la base du rapport net de 1,10 € par unité d'enjeu par amputation du produit brut des paris "e-Quarté Plus" pour la course considérée.

b) Dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du II de l'article 4 du présent chapitre, ou si, après application des dispositions des III et IV de l'article 4 du présent chapitre ou celles du a) ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris "e-Quarté Plus" de la course considérée est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari "e-Quarté Plus" est alors égal à 10%.

Le montant des paris remboursés sont déduits du montant des enjeux du pari "e-Quarté Plus" incluant ceux résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du chapitre 9 du présent titre. Le total obtenu est diminué de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux. On obtient ainsi la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur brute du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa de l'article 4 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 4 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

Le total des paiements des enjeux bruts payables à un rapport "Bonus" et des enjeux bruts de la ou des combinaisons payables à un rapport "e-Quarté Plus Désordre" au rapport minimum en France visé à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, soit 1,10 €, est retiré de la masse à partager obtenue ci-avant.

De ce montant, est déduit le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables à un rapport "e-Quarté Plus Ordre" par le coefficient de réservation contraint.

L'excédent à répartir contraint ainsi obtenu, est divisé :

i. Dans le cas d'une arrivée normale, par le total des enjeux de la combinaison payable au rapport "e-Quarté Plus Ordre".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Quarté Plus Ordre".

Le rapport brut commun "e-Quarté Plus Ordre" est alors égal au rapport incrémental "e-Quarté Plus Ordre" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article.

Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre sont remboursés, sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat, par le nombre de combinaisons payables au rapport "e-Quarté Plus Ordre", différentes par les chevaux qui les composent.

Chaque part est divisée par le total des enjeux payables au rapport "e-Quarté Plus Ordre" de chaque combinaison considérée.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue, pour chaque combinaison des mêmes quatre chevaux, le rapport incrémental "e-Quarté Plus Ordre".

Le rapport brut commun "e-Quarté Plus Ordre" de chaque combinaison considérée est alors égal au rapport incrémental "e-Quarté Plus Ordre" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre sont remboursés, sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 6 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-Quarté Plus" soit sous forme de combinaisons unitaires combinant quatre des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris "e-Quarté Plus" combinant entre eux quatre à quatre un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

a) Le parieur peut n'engager chaque combinaison de quatre chevaux parmi sa sélection que dans un ordre relatif stipulé.

Si le parieur sélectionne K chevaux, la formule correspondante dénommée "formule simplifiée" englobe :

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3)}{24} \text{ paris "e-Quarté Plus".}$$

b) S'il désire pour chaque combinaison de quatre chevaux choisis parmi sa sélection les vingt-quatre ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante dénommée "formule dans tous les ordres" à vingt-quatre permutations englobe, pour une sélection de K chevaux :

$$K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3) \text{ paris "e-Quarté Plus".}$$

c) Les formules "champ total de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quarté Plus" combinant trois chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement partants.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux" englobe :

24 x (N - 3) paris "e-Quarté Plus", en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et (N - 3) paris "e-Quarté Plus", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les trois chevaux de base de sa formule.

d) Les formules "champ partiel de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quarté Plus" combinant trois chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux" englobe :

24 P paris "e-Quarté Plus", en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et P paris "e-Quarté Plus", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les trois chevaux de base de sa formule.

e) Les formules "champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quarté Plus" combinant deux chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux" englobe :

12 x (N-2) x (N-3) paris "e-Quarté Plus", en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et (N-2) x (N-3) paris "e-Quarté Plus", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à donner les autres chevaux dans un ordre relatif.

f) Les formules "champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quarté Plus" combinant deux chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, pris deux à deux désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux" englobe :

12 x P x (P-1) paris "e-Quarté Plus", en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et P x (P-1) paris "e-Quarté Plus", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser en outre les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection dans un ordre relatif, chaque combinaison de quatre chevaux comportant en effet les deux permutations des chevaux autres que les chevaux de base dans les deux ordres possibles.

g) Les formules "champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-Quarté Plus" combinant un cheval désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris trois à trois.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval" englobe :

4 x (N-1) x (N-2) x (N-3) paris "e-Quarté Plus", en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et (N-1) x (N-2) x (N-3) paris "e-Quarté Plus", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les autres chevaux dans un ordre relatif.

h) Les formules "champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-Quarté Plus" combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris trois à trois, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel d'un cheval" englobe :

4 x P x (P-1) x (P-2) paris "e-Quarté Plus", en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et P x (P-1) x (P-2) paris "e-Quarté Plus", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser en outre la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection selon un ordre relatif, chaque combinaison de quatre chevaux comportant en effet les six permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les six ordres possibles.

i) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 7 - Cas particuliers.

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes **"**enjeu**"** ou **"**enjeux payables**"** s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

a) Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "e-Quarté Plus", il n'y a aucun enjeu sur la combinaison payable au rapport "e-Quarté Plus Ordre" ou, en cas de dead-heat, sur l'une des combinaisons payables au rapport "e-Quarté Plus Ordre", l'excédent à répartir afférent à cette combinaison est affecté à la détermination du rapport "e-Quarté Plus Désordre" des mêmes quatre chevaux.

Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "e-Quarté Plus", il n'y a cumulativement aucun enjeu sur la combinaison payable au rapport "e-Quarté Plus Ordre" et au rapport "e-Quarté Plus Désordre", ou, en cas de dead-heat, pour l'une des combinaisons payables au rapport "e-Quarté Plus Ordre" et la même payable au rapport "e-Quarté Plus Désordre", l'excédent à répartir "e-Quarté Plus Ordre" et l'excédent à répartir "e-Quarté Plus Désordre" afférents à cette combinaison sont affectés à la détermination du rapport "Bonus".

b) S'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables ni au rapport "e-Quarté Plus Ordre", ni au rapport "e-Quarté Plus Désordre", ni au rapport "Bonus", la totalité des excédents à répartir "e-Quarté Plus Ordre", "e-Quarté Plus Désordre" et "Bonus" est affectée à la détermination du rapport "Bonus" pour les combinaisons comportant les chevaux classés premier, deuxième et quatrième ou à défaut les chevaux classés premier, troisième et quatrième, ou enfin les chevaux classés deuxième, troisième et quatrième. A défaut d'enjeu sur ces combinaisons payables, la totalité des excédents à répartir "e-Quarté Plus Ordre", "e-Quarté Plus Désordre" et "Bonus" est affectée entre tous les parieurs ayant désigné les combinaisons comportant les chevaux classés premier et deuxième ou à défaut premier et troisième ou enfin à défaut deuxième et troisième. A défaut d'enjeu payable sur ces combinaisons, la totalité de la masse à partager est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent

règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

c) Lorsqu'une course ne comporte que trois chevaux classés à l'arrivée, la totalité des excédents à répartir "e-Quarté Plus Ordre", "e-Quarté Plus Désordre" et "Bonus" est répartie entre tous les parieurs ayant désigné l'une des combinaisons comportant les trois chevaux classés sans tenir compte de l'ordre d'arrivée.

A défaut d'enjeu sur ces combinaisons, la totalité de la masse à partager est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Lorsqu'une course comporte moins de trois chevaux classés à l'arrivée, tous les paris visés au présent chapitre sont remboursés.

Chapitre 7 - Pari "e-MULTI"

Pari à quatre chevaux dénommé "e-MULTI"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 3 €
Le pari "e-MULTI" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 1,50 €, 25 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 €, à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-MULTI" peuvent être organisés.

Un pari "e-MULTI" consiste à désigner quatre, cinq, six ou sept chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.

Un pari "e-MULTI" est payable si les quatre ou quatre des chevaux choisis occupent les quatre premières places de l'épreuve, quel que soit leur ordre de classement à l'arrivée. Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à huit, tous les paris "e-MULTI" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-MULTI" sous forme de combinaisons unitaires :

- de quatre chevaux, dénommées "e-MULTI en 4" ;

- de cinq chevaux, dénommées "e-MULTI en 5" ;

- de six chevaux, dénommées "e-MULTI en 6" ;

- de sept chevaux, dénommées "e-MULTI en 7".

Quel que soit le nombre de chevaux choisis par le parieur il est fixé un seul et même enjeu minimum pour les combinaisons unitaires de ce mode de pari.

Les parieurs peuvent également enregistrer leurs paris "e-MULTI" sous forme de formules dites "combinées" ou "champ" selon les dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

Article 3 - Dead-heat.

Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons "e-MULTI" payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux, ou plus, classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris quatre à quatre.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième place pris deux à deux.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et de un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé troisième et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxièmes pris trois à trois.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec les chevaux classés troisièmes pris deux à deux.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Article 4 - Chevaux non-partants.

1. **a)** Sont remboursées les combinaisons "e-MULTI" de quatre chevaux ("e-MULTI en 4") qui comportent un cheval ou plus non-partant.

b) Sont remboursées les combinaisons "e-MULTI" de cinq chevaux (**"**e-MULTI en 5**"**) qui comportent deux chevaux ou plus non-partants.

c) Sont remboursées les combinaisons "e-MULTI" de six chevaux (**"**e-MULTI en 6**"**) qui comportent trois chevaux ou plus non-partants.

d) Sont remboursées les combinaisons "e-MULTI" de sept chevaux (**"**e-MULTI en 7**"**) qui comportent quatre chevaux ou plus non-partants.

2. **a)** Les combinaisons "e-MULTI" de cinq chevaux (**"**e-MULTI en 5**"**) qui comportent un cheval non partant sont transformées en "e-MULTI" de quatre chevaux (**"**e-MULTI en 4**"**).

b) Les combinaisons "e-MULTI" de six chevaux (**"**e-MULTI en 6**"**) qui comportent un cheval non partant sont transformées en "e-MULTI" de cinq chevaux (**"**e-MULTI en 5**"**).

Les combinaisons "e-MULTI" de six chevaux (**"**e-MULTI en 6**"**) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en "e-MULTI" de quatre chevaux (**"**e-MULTI en 4**"**).

c) Les combinaisons "e-MULTI" de sept chevaux (**"**e-MULTI en 7**"**) qui comportent un cheval non partant sont transformées en "e-MULTI" de six chevaux (**"**e-MULTI en 6**"**).

Les combinaisons "e-MULTI" de sept chevaux (e-MULTI en 7) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en "e-MULTI" de cinq chevaux (**"**e-MULTI en 5**"**).

Les combinaisons "e-MULTI" de sept chevaux (**"**e-MULTI en 7**"**) qui comportent trois chevaux non partants sont transformées en "e-MULTI" de quatre chevaux (**"**e-MULTI en 4**"**).

Article 5 - Calcul des rapports.

Le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

1. Le calcul du rapport brut de base commun s'effectue comme suit :

Dans le cas d'arrivée normale et dans le cas d'arrivée dead-heat, les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 4" sont multipliés par 105. A ce montant sont ajoutés les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 5" multipliés par 21, les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 6" multipliés par 7 et les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 7" multipliés par 3.

La répartition de la masse à partager au prorata du total des enjeux payables ainsi obtenu constitue le rapport brut de base commun pour chaque catégorie de rapport du pari "e-MULTI", sous réserve des dispositions de l'article 8 du présent chapitre.

2.
- Le rapport net payé à la combinaison "e-MULTI en 7" est alors égal à 3 fois le rapport net de base.
- Le rapport net payé à la combinaison "e-MULTI en 6" est alors égal à 7 fois le rapport net de base.
- Le rapport net payé à la combinaison "e-MULTI en 5" est alors égal à 21 fois le rapport net de base.

- Le rapport net payé à la combinaison "e-MULTI en 4" est alors égal à 105 fois le rapport net de base.

Article 6 - Rapports minima.

Si l'application des règles énoncées à l'article 5 du présent chapitre conduit à un rapport net payé "e-MULTI en 7" inférieur à 1,05 €, il est procédé de la façon suivante :

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement est égale à 1. Dans la suite de cet article, on entend par valeur du coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

L'excédent à répartir est obtenu en diminuant la masse à partager du produit de la multiplication du coefficient de réservation par le total des enjeux de toutes les combinaisons "e-MULTI" payables.

Dans le cas d'arrivée normale et dans le cas d'arrivée dead-heat, les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 4" sont multipliés 105. A ce montant sont ajoutés les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 5" multipliés par 21, les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 6" multipliés par 7 et les enjeux sur les combinaisons payables "e-MULTI en 7" multipliés par 3.

La répartition de l'excédent à répartir au prorata du total des enjeux payables ainsi obtenu constitue le rapport incrémental du pari "e-MULTI", sous réserve des dispositions de l'article 8 du présent chapitre.

Le rapport brut commun "e-MULTI en 7" est alors égal au total du montant du rapport incrémental du pari "e-MULTI" multiplié par 3 et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.
Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,05 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Le rapport brut commun "e-MULTI en 6" est alors égal au total du montant du rapport incrémental du pari "e-MULTI" multiplié par 7 et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.
Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Le rapport brut commun "e-MULTI en 5" est alors égal au total du montant du rapport incrémental du pari "e-MULTI" multiplié par 21 et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.
Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,20 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Le rapport brut commun "e-MULTI en 4" est alors égal au total du montant du rapport incrémental du pari "e-MULTI" multiplié par 105 et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.
Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,30 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Si, après application des dispositions ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris "e-MULTI" est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, tous les paris "e-MULTI" sont remboursés, sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 7 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-MULTI en 4", "e-MULTI en 5", "e-MULTI en 6" ou "e-MULTI en 7" sous forme de formules dites "champ total" ou "champ partiel" ou "combinées".

1. "e-MULTI en 4".

Les formules combinées "e-MULTI en 4" englobent l'ensemble des paris "e-MULTI en 4" combinant entre eux quatre à quatre un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe:

$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2) \times (K - 3)}{24}$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 4".

a) Les formules "champ de trois chevaux" en "e-MULTI en 4" englobent l'ensemble des paris combinant trois chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de trois chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de trois chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe (N - 3) combinaisons unitaires "e-MULTI en 4".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires "e-MULTI en 4".

b) Les formules "champ de deux chevaux" en "e-MULTI en 4" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N - 2) \times (N - 3)}{2}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 4".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$\frac{P \times (P-1)}{2}$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 4".

c) Les formules "champ d'un cheval" en "e-MULTI en 4" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 4".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 4".

2. "e-MULTI en 5".

Les formules combinées "e-MULTI en 5" englobent l'ensemble des paris "e-MULTI en 5" combinant entre eux cinq à cinq un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe:

$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2) \times (K - 3) \times (K - 4)}{120}$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

a) Les formules "champ de quatre chevaux" en "e-MULTI en 5" englobent l'ensemble des paris combinant quatre chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de quatre chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de quatre chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de quatre chevaux de base" englobe (N - 4) combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

b) Les formules "champ de trois chevaux" en "e-MULTI en 5" englobent l'ensemble des paris combinant trois chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de trois chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de trois chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-3) \times (N-4)}{2}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1)}{2}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

c) Les formules "champ de deux chevaux" en "e-MULTI en 5" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-2) \times (N-3) \times (N-4)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

d) Les formules "champ d'un cheval" en "e-MULTI en 5" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{(N-1) \times (N-2) \times (N-3) \times (N-4)}{24}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2) \times (P-3)}{24}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 5".

3. "e-MULTI en 6".

Les formules combinées "e-MULTI en 6" englobent l'ensemble des paris "e-MULTI en 6" combinant entre eux six à six un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe:

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3) \times (K-4) \times (K-5)}{720}$$ combinaisons unitaires " e-MULTI en 6 ".

a) Les formules "champ de cinq chevaux" en "e-MULTI en 6" englobent l'ensemble des paris combinant cinq chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de cinq chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de cinq chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de cinq chevaux de base" englobe (N - 5) combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de cinq chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

b) Les formules "champ de quatre chevaux" en "e-MULTI en 6" englobent l'ensemble des paris combinant quatre chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de quatre chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de quatre chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-4) \times (N-5)}{2}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1)}{2}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

c) Les formules "champ de trois chevaux" en "e-MULTI en 6" englobent l'ensemble des paris combinant trois chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de trois chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de trois chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-3) \times (N-4) \times (N-5)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

d) Les formules "champ de deux chevaux" en "e-MULTI en 6" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-2) \times (N-3) \times (N-4) \times (N-5)}{24}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2) \times (P-3)}{24}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

e) Les formules "champ d'un cheval" en "e-MULTI en 6" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{(N-1) \times (N-2) \times (N-3) \times (N-4) \times (N-5)}{120}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2) \times (P-3) \times (P-4)}{120}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 6".

4. "e-MULTI en 7".

Les formules combinées "e-MULTI en 7" englobent l'ensemble des paris "e-MULTI en 7" combinant entre eux sept à sept un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe:

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3) \times (K-4) \times (K-5) \times (K-6)}{5040}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

a) Les formules "champ de six chevaux" en "e-MULTI en 7" englobent l'ensemble des paris combinant six chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de six chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de six chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de six chevaux de base" englobe (N - 6) combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de six chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

b) Les formules "champ de cinq chevaux" en "e-MULTI en 7" englobent l'ensemble des paris combinant cinq chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de cinq chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de cinq chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de cinq chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-5) \times (N-6)}{2}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de cinq chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1)}{2}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

c) Les formules "champ de quatre chevaux" en "e-MULTI en 7" englobent l'ensemble des paris combinant quatre chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de quatre chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de quatre chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-4) \times (N-5) \times (N-6)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2)}{6}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

d) Les formules "champ de trois chevaux" en "e-MULTI en 7" englobent l'ensemble des paris combinant trois chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de trois chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de trois chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-3) \times (N-4) \times (N-5) \times (N-6)}{24}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2) \times (P-3)}{24}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

e) Les formules "champ de deux chevaux" en "e-MULTI en 7" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-2) \times (N-3) \times (N-4) \times (N-5) \times (N-6)}{120}$$ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3) \times (P - 4)}{120} \text{ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".}$$

f) Les formules "champ d'un cheval" en "e-MULTI en 7" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4) \times (N - 5) \times (N - 6)}{720} \text{ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3) \times (P - 4) \times (P - 5)}{720} \text{ combinaisons unitaires "e-MULTI en 7".}$$

g) Les valeurs des formules "champ total" d'un, de deux, trois, quatre, cinq ou six chevaux de base sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 8 - Cas particuliers.

1. Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "e-MULTI" il n'y a aucun enjeu sur la combinaison payable des quatre premiers chevaux classés ou en cas de dead-heat sur aucune des combinaisons payables des chevaux classés aux quatre premières places, la masse à partager est affectée à la combinaison des chevaux classés premier, deuxième, troisième et cinquième. A défaut d'enjeu sur cette combinaison, la masse à partager est affectée à la combinaison des chevaux classés premier, deuxième, quatrième et cinquième ; ou à défaut, sur la combinaison des chevaux classés premier, troisième, quatrième et cinquième ; ou enfin à défaut sur la combinaison des chevaux classés deuxième, troisième, quatrième et cinquième. A défaut d'enjeu sur cette dernière combinaison payable, la masse à partager de ce pari est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du c) du 2) du I de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

2. Lorsqu'une course comporte moins de quatre chevaux classés à l'arrivée, tous les paris du présent chapitre sont remboursés.

Chapitre 8 - Pari "e-Mini MULTI"

Pari à quatre chevaux dénommé "e-Mini MULTI"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 3 €
Le pari "e-Mini MULTI" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 1,50 €, 25 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 €, à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.
Pour certaines épreuves désignées sur le programme officiel des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-Mini MULTI" peuvent être organisés.

Un pari "e-Mini MULTI" consiste à désigner quatre, cinq ou six chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.

Un pari "e-Mini MULTI" est payable si les quatre ou quatre des chevaux choisis occupent les quatre premières places de l'épreuve, quel que soit leur ordre de classement à l'arrivée.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à sept, tous les paris "e-Mini MULTI" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2.

Les parieurs peuvent enregistrer ce pari sous forme de combinaisons unitaires :

- de 4 chevaux, dénommées "e-Mini MULTI en 4" ;

- de 5 chevaux, dénommées "e-Mini MULTI en 5" ;

- de 6 chevaux, dénommées "e-Mini MULTI en 6" ;.

Quel que soit le nombre de chevaux choisis par le parieur il est fixé un seul et même enjeu minimum pour les combinaisons unitaires de ce mode de pari.

Les parieurs peuvent également enregistrer leurs paris "e-Mini MULTI"; sous forme de formules dites "combinées" ou "champ" selon les dispositions de l'article 7 du présent chapitre.

Article 3 - Dead-heat.

Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables "e-Mini MULTI" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux, ou plus, classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris quatre à quatre.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième place pris deux à deux.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et de un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé troisième et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les chevaux classés deuxièmes pris trois à trois.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec les chevaux classés troisièmes pris deux à deux.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Article 4 - Chevaux non-partants.

1. **a)** Sont remboursées les combinaisons "e-Mini MULTI" de 4 chevaux (e-Mini MULTI en 4) qui comportent un cheval ou plus non-partant.

b) Sont remboursées les combinaisons "e-Mini MULTI" de 5 chevaux (e-Mini MULTI en 4) qui comportent deux chevaux ou plus non-partants.

c) Sont remboursées les combinaisons "e-Mini MULTI" de 6 chevaux (e-Mini MULTI en 4) qui comportent trois chevaux ou plus non-partants.

2. a) Les combinaisons "e-Mini MULTI" de 5 chevaux (e-Mini MULTI en 5) qui comportent un cheval non partant sont transformées en combinaisons "e-Mini MULTI" de 4 chevaux (e-Mini MULTI en 4).

b) Les combinaisons "e-Mini MULTI" de 6 chevaux (e-Mini MULTI en 6) qui comportent un cheval non partant sont transformées en combinaisons "e-Mini MULTI" de 5 chevaux (e-Mini MULTI en 5).

c) Les combinaisons "e-Mini MULTI" de 6 chevaux (e-Mini MULTI en 6) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en combinaisons "e-Mini MULTI" de 4 chevaux (e-Mini MULTI en 4).

Article 5 - Calcul des rapports.

Le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme **"**enjeux**"**, quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

Le calcul du rapport brut de base commun s'effectue comme suit :

Dans le cas d'arrivée normale et dans le cas d'arrivée dead-heat, les enjeux sur les combinaisons payables "e-Mini MULTI en 4" sont multipliés par 15. A ce montant sont ajoutés les enjeux sur les combinaisons payables "e-Mini MULTI en 5" multipliés par 3 et les enjeux sur les combinaisons payables "e-Mini MULTI en 6".

La répartition de la masse à partager au prorata du total des enjeux payables ainsi obtenu constitue le rapport brut de base commun des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 6", sous réserve des dispositions de l'article 8 du présent chapitre.

Le rapport net payé aux combinaisons payables "e-Mini MULTI en 5" est alors égal à 3 fois le rapport net de base.

Le rapport net payé aux combinaisons payables "e-Mini MULTI en 4" est alors égal à 15 fois le rapport net de base.

Article 6 - Rapports minima.

Si l'application des règles énoncées à l'article 5 du présent chapitre conduit à un rapport net payé des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 6" inférieur à 1,05 €, il est procédé ainsi :

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement est égale à 1. Dans la suite de cet article, on entend par coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

L'excédent à répartir est obtenu en diminuant la masse à partager du produit de la multiplication du coefficient de réservation par le total des enjeux de toutes les combinaisons payables "e-Mini MULTI".

Dans le cas d'arrivée normale et dans le cas d'arrivée dead-heat, les enjeux sur les combinaisons payables "e-Mini MULTI en 4" sont multipliés par 15. A ce montant sont ajoutés les enjeux sur les combinaisons payables "e-Mini MULTI en 5" multipliés par 3 et les enjeux sur les combinaisons payables "e-Mini MULTI en 6".

La répartition de l'excédent à répartir au prorata du total des enjeux payables ainsi obtenu constitue le rapport incrémental des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 6".

Le rapport brut commun des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 6" est alors égal à la somme de son rapport incrémental et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.
Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,05 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Le rapport brut commun des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 5" est alors égal au total du montant du rapport incrémental des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 6" multiplié par 3 et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.
Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Le rapport brut commun des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 4" est alors égal au total du montant du rapport incrémental des combinaisons payables "e-Mini MULTI en 4" multiplié par 15 et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.
Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,15 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Si, après application des dispositions ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris du présent chapitre est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, tous les paris du présent chapitre sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 7 – Formules.

1. "e-Mini MULTI en 4".

Les parieurs peuvent enregistrer leurs sélections de 4 chevaux soit sous forme de combinaisons unitaires combinant quatre des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites " combinées " ou " champ ".

a) Les formules combinées englobent l'ensemble des paris combinant entre eux quatre à quatre un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe :

$$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2) \times (K - 3)}{24} \text{ combinaisons unitaires de 4 chevaux.}$$

b) Les formules "champ de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les trois chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de trois chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de trois chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe (N - 3) combinaisons unitaires de 4 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires de 4 chevaux.

c) Les formules "champ de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N - 2) \times (N - 3)}{2} \text{ combinaisons unitaires de 4 chevaux.}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1)}{2}$$ combinaisons unitaires de 4 chevaux.

d) Les formules "champ d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant le cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3)}{6}$$ combinaisons unitaires de 4 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6}$$ combinaisons unitaires de 4 chevaux.

2. "e-Mini MULTI en 5".

Les parieurs peuvent enregistrer leurs sélections de 5 chevaux soit sous forme de combinaisons unitaires combinant cinq des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites " combinées " ou " champ ".

a) Les formules combinées englobent l'ensemble des paris combinant entre eux cinq à cinq un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe :

$$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2) \times (K - 3) \times (K - 4)}{120}$$ combinaisons unitaires de 5 chevaux.

b) Les formules "champ de quatre chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les quatre chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de quatre chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de quatre chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de quatre chevaux de base" englobe (N - 4) combinaisons unitaires de 5 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires de 5 chevaux.

c) Les formules "champ de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les trois chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de trois chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de trois chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N - 3) \times (N - 4)}{2}$$ combinaisons unitaires de 5 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1)}{2}$$ combinaisons unitaires de 5 chevaux.

d) Les formules "champ de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4)}{6}$$ combinaisons unitaires de 5 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6}$$ combinaisons unitaires de 5 chevaux.

e) Les formules "champ d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant le cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{(N-1) \times (N-2) \times (N-3) \times (N-4)}{24}$$ combinaisons unitaires de 5 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2) \times (P-3)}{24}$$ combinaisons unitaires de 5 chevaux.

3. "e-Mini MULTI en 6".

Les parieurs peuvent enregistrer leurs sélections de 6 chevaux soit sous forme de combinaisons unitaires combinant six des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites " combinées " ou " champ ".

a) Les formules combinées englobent l'ensemble des paris combinant entre eux six à six un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe:

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3) \times (K-4) \times (K-5)}{720}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

b) Les formules "champ de cinq chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les cinq chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de cinq chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de cinq chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de cinq chevaux de base" englobe (N - 5) combinaisons unitaires de 6 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de cinq chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires de 6 chevaux.

c) Les formules "champ de quatre chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les quatre chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de quatre chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de quatre chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-4) \times (N-5)}{2}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1)}{2}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

d) Les formules "champ de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les trois chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de trois chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de trois chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-3) \times (N-4) \times (N-5)}{6}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2)}{6}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

e) Les formules "champ de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant les deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{(N-2) \times (N-3) \times (N-4) \times (N-5)}{24}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2) \times (P-3)}{24}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

f) Les formules "champ d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant le cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{(N-1) \times (N-2) \times (N-3) \times (N-4) \times (N-5)}{120}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P-1) \times (P-2) \times (P-3) \times (P-4)}{120}$$ combinaisons unitaires de 6 chevaux.

g) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 8 - Cas particuliers.

1. Lorsque dans une épreuve où fonctionne ce pari, il n'y a aucun enjeu sur la combinaison payable des quatre premiers chevaux classés ou, en cas de dead-heat, sur aucune des combinaisons payables des chevaux classés aux quatre premières places, la masse à partager de ce pari est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du c) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

2. Tous les paris du présent chapitre sont remboursés lorsqu'une course comporte moins de quatre chevaux classés à l'arrivée.

Chapitre 9 Pari "e-QUINTE+"

Pari à cinq chevaux dénommé "e-QUINTE+"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 2 €
Le pari "e-Quinté+" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 1 €, 25 % du minimum d'enjeu, soit 0,50 €, à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves, désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-Quinté+" peuvent être organisés.

Un pari "e-Quinté+" consiste à désigner cinq chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Un pari "e-Quinté+" est payable si au moins trois des cinq chevaux choisis occupent trois des cinq premières places de l'épreuve.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à sept, tous les paris "e-Quinté+" engagés sur cette épreuve, à l'exception des paris résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés.

a) Il donne lieu à un rapport dit "e-Quinté+ Ordre" si les cinq chevaux choisis occupent les cinq premières places et si l'ordre stipulé par le parieur pour les cinq chevaux désignés est conforme à l'ordre de classement des chevaux à l'arrivée de l'épreuve ;

b) Il donne lieu à un rapport dit "e-Quinté+ Désordre", si les cinq chevaux choisis occupent les cinq premières places et s l'ordre stipulé par le parieur pour les cinq chevaux désignés est différent de l'ordre de classement des chevaux à l'arrivée de l'épreuve ;

c) En outre, toutes les combinaisons de cinq chevaux comportant quatre chevaux classés aux quatre premières places de l'épreuve, quel que soit l'ordre relatif d'arrivée stipulé par le parieur pour ces quatre chevaux, et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième donnent lieu à un rapport dit "e-Bonus 4", sauf cas prévus à l'article 9 du présent chapitre.

d) De même, toutes les combinaisons de cinq chevaux comportant trois chevaux classés aux trois premières places de l'épreuve, quel que soit l'ordre relatif d'arrivée stipulé par le parieur pour ces trois chevaux, et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au quatrième, donnent lieu à un rapport dit "e-Bonus 3" sauf cas prévus à l'article 9 du présent chapitre.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 – Dead-heat.

1) Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Quinté+ Ordre" ou au rapport "e-Quinté+ Désordre" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de cinq chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris cinq à cinq. Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique, par convention, pour les cent vingt ordres de classement possibles des cinq chevaux entrant dans la même combinaison.

b) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des quatre chevaux classés à la première place avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les vingt-quatre permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux quatre premières places.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les quatre-vingt-seize permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la cinquième place.

c) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les douze permutations dans lesquelles les trois chevaux classés premiers ont été désignés aux trois premières places et deux des chevaux classés quatrièmes ont été désignés à la quatrième et à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent huit permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la quatrième ou à la cinquième place.

d) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les six permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux trois premières places et le cheval classé quatrième a été désigné à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent quatorze permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la quatrième ou à la cinquième place ou dans laquelle le cheval classé quatrième a été désigné à la cinquième place.

e) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec trois chevaux classés à la troisième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les douze permutations dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places et trois des chevaux classés troisièmes ont été désignés à la troisième, à la quatrième et à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent huit permutations dans lesquelles l'un des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, de deux chevaux classés à la troisième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les deux chevaux classés à la troisième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les quatre permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places et les chevaux classés troisièmes ont été désignés à la troisième et à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent seize permutations dans lesquelles l'un des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place, ou dans lesquelles l'un des chevaux classés troisièmes a été désigné à la première, à la deuxième, ou à la cinquième place.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place et avec deux des chevaux classés à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les quatre permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places et deux des chevaux classés quatrièmes ont été désignés à la quatrième et à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent seize permutations dans lesquelles l'un des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place, ou dans lesquelles l'un des chevaux classés quatrièmes a été désigné à la première, à la deuxième ou à la troisième place.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place, d'un cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième et à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les deux permutations dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places, le cheval classé troisième désigné à la troisième place, le cheval classé quatrième désigné à la quatrième place et le cheval classé cinquième désigné à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent dix-huit permutations dans lesquelles l'un quelconque des chevaux classés premiers a été désigné à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place ou dans lesquelles l'un des trois autres chevaux a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

i) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec quatre des chevaux classés deuxièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les vingt-quatre permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les quatre-vingt-seize permutations dans lesquelles le cheval classé premier n'a pas été désigné à la première place.

j) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la deuxième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les trois chevaux classés deuxièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les six permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, et l'un quelconque des chevaux classés cinquièmes a été désigné à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent quatorze permutations dans lesquelles le cheval classé premier ou l'un quelconque des chevaux classés cinquièmes a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

k) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la deuxième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec deux des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les quatre permutations dans lesquelles les deux chevaux classés deuxièmes ont été désignés à la deuxième et à la troisième place et les chevaux classés quatrièmes ont été désignés à la quatrième et à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent seize permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la deuxième, à la troisième, à la quatrième ou à la cinquième place ou dans lesquelles l'un des chevaux classés deuxièmes a été désigné à la première, à la quatrième ou à la cinquième place.

l) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la deuxième place, d'un cheval classé à la quatrième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes, avec le cheval classé quatrième et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, le cheval classé quatrième a été désigné à la quatrième place et l'un quelconque des chevaux classés cinquièmes a été désigné à la cinquième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent dix-huit permutations dans lesquelles le cheval classé premier, le cheval classé quatrième ou le cheval classé cinquième a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

m) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec trois des chevaux classés troisièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les six permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent quatorze permutations dans lesquelles le cheval classé premier ou le cheval classé deuxième a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

n) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la troisième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième, avec les deux chevaux classés troisièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place et le cheval classé cinquième a été désigné à la cinquième place

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent dix-huit permutations dans lesquelles les chevaux classés premier, deuxième ou cinquième ont été désignés à un rang de classement différent de celui correspondant à leur place à l'arrivée.

o) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec deux des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour les deux permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place, le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place et le cheval classé troisième a été désigné à la troisième place.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent dix-huit permutations dans lesquelles les chevaux classés premier, deuxième ou troisième ont été désignés à un rang de classement différent de celui correspondant à leur place à l'arrivée.

p) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième et du cheval classé quatrième avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Ordre" unique pour la désignation des quatre premiers chevaux à leurs places respectives à l'arrivée.

Pour chaque combinaison, il y a un rapport "e-Quinté+ Désordre" unique pour les cent dix-neuf permutations dans lesquelles un des cinq chevaux a été désigné à un rang de classement différent de celui correspondant à sa place à l'arrivée.

2). Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Bonus 4" sont les suivantes, sauf cas prévu à l'article 9 du présent chapitre :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant les chevaux classés premiers pris quatre à quatre et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant trois chevaux classés à la première place, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, deux des chevaux classés à la troisième place et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, trois des chevaux classés deuxièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrième, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, les deux chevaux classés deuxièmes, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, deux des chevaux classés troisièmes pris deux à deux et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

i) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième, le cheval classé quatrième et un cheval classé à un rang supérieur au cinquième.

3) Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Bonus 3" sont les suivantes, sauf cas prévu à l'article 9 du présent chapitre :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant trois chevaux classés premiers et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant les deux chevaux classés premiers, un cheval classé troisième et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, deux des chevaux classés deuxièmes et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, un des chevaux classés troisièmes et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

Article 3 - Chevaux non-partants.

I – a) Sont remboursées les combinaisons unitaires "e-Quinté Plus", en ce compris chaque combinaison unitaire "e-Quinté Plus" composant un pari en formules "combinées" ou formules "champ" telles que définies à l'article 6 du présent chapitre, dont au moins deux chevaux sont non-partants.

b) Une combinaison unitaire "e-Quinté Plus", en ce compris chaque combinaison unitaire "e-Quinté Plus" composant un pari en formules "combinées" ou formules "champ" telles que définies à l'article 6 du présent chapitre, qui comporte un cheval non partant est transformée en pari "e-Quarté Plus", si la course support du pari "e-Quinté Plus" offre ce pari, et est traitée conformément aux dispositions du chapitre 6 du présent titre pour les quatre chevaux restés partants. Dans le cas contraire, la combinaison unitaire est remboursée.

c) Toutefois, les règles énoncées au b) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules champ total et champ partiel prévues à l'article 8 du présent chapitre dont la totalité des chevaux de base sont non-partants. Dans ce cas, les formules correspondantes sont remboursées.

II – Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-Quinté+" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs autres chevaux non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou plusieurs autres chevaux non-partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 4 - Calcul des rapports

Le montant des paris remboursés et des enjeux résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre sont déduits du montant des enjeux du pari "e-Quinté Plus". Le total obtenu est diminué de la déduction proportionnelle sur enjeux. On obtient ainsi la masse à partager.
8 % de cette masse à partager est réservé pour constituer un "Fonds de réserve e-Quinté+" selon les dispositions de l'article 7 du présent chapitre. On obtient ainsi le solde à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux" s'entend nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II est égale à 0,6. Dans la suite de cet article, on entend par coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

I. Proportion minimum des rapports "e-Quinté+" :

Sauf cas d'arrivée dead-heat prévus au a) du 1) de l'article 2 du présent chapitre, la proportion minimale entre un rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" et "e-Quinté+ Désordre" qui s'applique aux mêmes cinq chevaux est définie par le ratio entre 50 et le nombre de permutations de ces cinq chevaux, payables à un rapport "e-Quinté+ Ordre" tel que défini ci-après :

Cas d'arrivée	**Nombre de permutations dans l'Ordre exact**	**Ratio**
Cas d'une arrivée normale et dans le cas de l'arrivée dead-heat prévu au p) du 1) de l'article 2 du présent chapitre.	1	50/1
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux b) et i) du 1) de l'article 2 du présent chapitre.	24	50/24
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux c) et e) du 1) de l'article 2 du présent chapitre.	12	50/12
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux d), j) et m) du 1) de l'article 2 du présent chapitre.	6	50/6
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux f), g) et k) du 1) de l'article 2 du présent chapitre.	4	50/4
Cas d'arrivée dead-heat prévus aux h), l), n) et o) du 1) de l'article 2 du présent chapitre.	2	50/2

Cas d'arrivée dead-heat prévus au a) du 1) de l'article 2 du présent chapitre.	120	1

II. Excédent à répartir :

a) Le total des enjeux sur la ou les combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Ordre" est multiplié par le ratio défini au I du présent article correspondant au cas d'arrivée traité. A ce montant est ajouté le total des enjeux sur les autres combinaisons payables de ce pari. Le produit résultant de la multiplication du résultat ainsi obtenu par la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article est retiré du solde à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir est négatif, la fraction de la masse à partager réservée pour constituer le "Fonds de réserve e-Quinté+", visé au troisième alinéa du présent article, est diminuée du montant nécessaire pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

c) Si l'opération citée ci-avant ne permet pas d'obtenir un excédent à répartir égal à zéro, et que l'excédent à répartir ainsi obtenu est inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si ce montant est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle aux enjeux, les calculs de répartition se font conformément aux dispositions prévues au b) de l'article 6 du présent chapitre.

d) Si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :

- - 12 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Quinté+ Ordre", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Quinté+ Ordre" ;
- - 40,50 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Quinté+ Désordre", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux "e-Quinté+ Désordre" ;
- - 15 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Bonus 4", sont affectés au calcul du rapport incrémental "e-Bonus 4" ;
- - 32,50 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Bonus 3", sont affectés au calcul du rapport incrémental "e-Bonus 3".

III. Calcul des rapports bruts communs avant application de l'article 7.1 du présent chapitre dans le cas d'une arrivée normale.

a) Rapport "e-Bonus 3".

Les enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Bonus 3" sont ajoutées aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Bonus 4", aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Désordre" et au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Quinté+ Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Bonus 3" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Bonus 3".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Bonus 3" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Bonus 3" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 6 du présent chapitre.

b) Rapport "e-Bonus 4".

Les enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Bonus 4" sont ajoutées aux enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Désordre" et au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Quinté+ Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Bonus 4" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Bonus 4".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Bonus 4" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Bonus 4" augmenté du montant du rapport incrémental "e-Bonus 3" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 6 du présent chapitre.

c) Rapport "e-Quinté+ Désordre".

Les enjeux sur les combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Désordre" sont ajoutées au produit du ratio défini au I du présent article par les enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Quinté+ Ordre".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Quinté+ Désordre" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quinté+ Désordre".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Quinté+ Désordre" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Quinté+ Désordre" augmenté du montant du rapport incrémental "e-Bonus 4", du montant du rapport incrémental "e-Bonus 3" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions des articles 5 et 6 du présent chapitre.

d) Rapport "e-Quinté+ Ordre".

L'excédent à répartir "e-Quinté+ Ordre" est divisé par le total des enjeux sur la combinaison payable à un rapport "e-Quinté+ Ordre".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quinté+ Ordre".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Quinté+ Ordre" augmenté de la somme, multipliée par le ratio défini au I du présent article, du montant du rapport incrémental "e-Quinté+ Désordre", du montant du rapport incrémental "e-Bonus 4", du montant du rapport incrémental "e-Bonus 3" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions des articles 5 et 6 du présent chapitre.

IV. – Calcul des rapports bruts communs avant application de l'article 7.1 du présent chapitre dans les cas d'arrivée dead-heat.

a) Rapports "e-Bonus 3" et "e-Bonus 4".

Dans tous les cas d'arrivée dead-heat, le calcul de ces rapports est effectué conformément aux dispositions des a) et b) du III du présent article.

b) Rapport "e-Quinté+ Désordre".

L'excédent à répartir "e-Quinté+ Désordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Quinté+ Désordre", augmenté du produit du ratio déterminé au I du présent article correspondant au cas d'arrivée traité par les enjeux sur la ou les combinaisons payables "e-Quinté+ Ordre", comportant les mêmes chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quinté+ Désordre" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Quinté+ Désordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Quinté+ Désordre" de la combinaison payable comportant les mêmes cinq chevaux, augmenté du montant du rapport incrémental "e-Bonus 4", du montant du rapport incrémental "e-Bonus 3" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions des articles 5 et 6 du présent chapitre.

c) Rapport "e-Quinté+ Ordre".

L'excédent à répartir "e-Quinté+ Ordre" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite répartie au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Quinté+ Ordre" composée des mêmes cinq chevaux.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Quinté+ Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Quinté+ Ordre", augmenté de la somme, multipliée par le ratio défini au I du présent article correspondant au cas d'arrivée traité, du rapport incrémental "e-Quinté+ Désordre" des mêmes cinq chevaux augmenté du montant du rapport incrémental "e-Bonus 4", du montant du rapport incrémental "e-Bonus 3" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions des articles 5 et 6 du présent chapitre.

Article 5 - Proportion maximale des rapports "e-Quinté+".

Les dispositions ci-après s'entendent avant application de l'article 7.1 du présent chapitre.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

Dans le cas d'une arrivée normale et, dans le cas d'une arrivée dead-heat, pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux, le rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" doit être au plus égal à cent vingt fois le rapport brut commun "e-Quinté+ Désordre".

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées aux III et IV de l'article 4 du présent chapitre, le total du paiements des rapports bruts communs des enjeux payables à un rapport "e-Quinté+ Ordre" et "e-Quinté+ Désordre" de chaque combinaison des mêmes cinq chevaux ne satisfaisant pas à cette condition est ensuite répartie uniformément entre toutes les permutations payables de chaque combinaison considérée, en affectant du coefficient 120 le montant des enjeux payables à un rapport "e-Quinté+ Ordre" et du coefficient 1 le montant des enjeux payables à un rapport "e-Quinté+ Désordre". On obtient ainsi le rapport brut commun "Quinté+ Désordre" de chaque combinaison considérée.

Le rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" est alors égal à cent vingt fois le rapport brut commun "e-Quinté+ Désordre" des mêmes cinq chevaux.

Article 6 – Rapports minima.

a) Si un des rapports nets calculés selon les dispositions des articles 4 et 5 du présent chapitre est inférieur à 1,10€, le paiement est fait sur la base du rapport net de 1,10 € par unité d'enjeu par amputation du produit brut des paris "e-Quinté+" de la course considérée.

b) Dans le cas prévu au deuxième alinéa du c) du II de l'article 4 du présent chapitre, ou si, après application des dispositions des III et IV de l'article 4 du présent chapitre ou celles du a) ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris "e-Quinté+" de la course considérée est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, il est procédé de la façon suivante :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari "e-Quinté+" est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés et des enjeux résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre sont déduits du montant des enjeux du pari "e-Quinté Plus". Le total obtenu est diminué de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux. On obtient ainsi la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur du coefficient de réservation fixée au quatrième alinéa de l'article 4 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 4 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

Le total des paiements des enjeux bruts payables à un rapport "e-Bonus 3", "e-Bonus 4", et des enjeux bruts de la ou des combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Désordre" au rapport minimum en France visé à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, soit 1,10 €, est retiré de la masse à partager obtenue ci-avant.

De ce montant, est déduit le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Ordre" par le coefficient de réservation contraint.

L'excédent à répartir contraint ainsi obtenu, est divisé :

i. Dans le cas d'une arrivée normale, par le total des enjeux de la combinaison payable à un rapport "e-Quinté+ Ordre".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Quinté+ Ordre".

Le rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" est alors égal au rapport incrémental "e-Quinté+ Ordre" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article.

Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre, à l'exception des paris résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf application en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat, par le nombre de combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Ordre" différentes par les chevaux qui les composent.

Chaque part est divisée par le total des enjeux payables au rapport "e-Quinté+ Ordre" de chaque combinaison considérée.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux le rapport incrémental "e-Quinté+ Ordre".

Le rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" de chaque combinaison considérée est alors égal au rapport incrémental "e-Quinté+ Ordre" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre, à l'exception des paris résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 7 - "Fonds de réserve e-Quinté+"

Le "Fonds de réserve e-Quinté+" résultant de l'application des dispositions du a) du 1) du I de l'article 17 du chapitre II du Titre II du présent règlement, du troisième alinéa de l'article 4 du présent chapitre et de la reprise du "Fonds e-Tirelire" existant au 9 janvier 2019 à l'issue des opérations, est mis en réserve pour constituer le supplément visé à l'article 7.1 du présent chapitre.

Le "Fonds de réserve e-Quinté+" peut également être abondé ponctuellement au-delà de son montant disponible, de dotations spécifiques d'annonceurs ou de pmu.fr.

Article 7.1 - Supplément sur le rapport brut commun "e-Quinté+ Ordre" dénommé "e-Tirelire"

Un montant supplémentaire, dénommé "e-Tirelire", affecté aux combinaisons payables à un rapport "e-Quinté+ Ordre" visé au a) de l'article 1 du présent chapitre, peut être proposé aux parieurs lors de certaines journées.

Le montant de ce supplément, constitué par amputation du "Fonds de réserve e-Quinté+" par multiple entier de 1 000 € net, ne peut être supérieur au montant du "Fonds de réserve e-Quinté+" disponible.

Le montant de ce supplément est redistribué selon les modalités suivantes :

Pour l'ensemble des dispositions ci-après, le terme "enjeu" s'entend net de déduction proportionnelle sur enjeux.

Le montant est réparti au prorata des enjeux de chacune des combinaisons payable à un rapport "e-Quinté+ Ordre".

Le ou les rapports bruts communs "e-Quinté+ Ordre" résultant de l'application des dispositions des articles 4 à 6 du présent chapitre sont alors augmentés du quotient ainsi obtenu, pour constituer le ou les rapports bruts communs "e-Quinté+ Ordre" définitifs.

Dans le cas où, lors de ce "e-Quinté+", il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables au rapport "e-Quinté+ Ordre", ou dans le cas où ce "e-Quinté+" n'est pas organisé, le montant de ce supplément est réaffecté au "Fonds de réserve e-Quinté+".

Le montant du supplément ainsi que la journée sur laquelle il est redistribué sont portés à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari "e-Quinté+" de la journée considérée.

Article 8- Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-Quinté+" soit sous forme de combinaisons unitaires combinant cinq des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites combinées ou champ.

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant entre eux cinq à cinq un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

a) Le parieur peut n'engager chaque combinaison de cinq chevaux parmi sa sélection que dans un ordre relatif stipulé.

Si le parieur sélectionne K chevaux, la formule correspondante dénommée " formule simplifiée " englobe :

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3) \times (K-4)}{120}$$ paris "e-Quinté+".

b) S'il désire pour chaque combinaison de cinq chevaux choisis parmi sa sélection les cent vingt ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante dénommée " formule dans tous les ordres " à cent vingt permutations englobe, pour une sélection de K chevaux :

K x (K-1) x (K-2) x (K-3) x (K-4) paris "e-Quinté+".

c) Les formules " champ total de quatre chevaux " englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant quatre chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement partants.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le " champ total de quatre chevaux de base " englobe :

120 x (N-4) paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations, et (N-4) paris "e-Quinté+", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les quatre chevaux de base de sa formule.

d) Les formules "champ partiel de quatre chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant quatre chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux" englobe :

120 x P paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations, et P paris "e-Quinté+" en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les quatre chevaux de base de sa formule.

e) Les formules "champ total de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant trois chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe :

60 x (N-3) x (N-4) paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,

et (N-3) x (N-4) paris "e-Quinté+", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les trois chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à indiquer l'ordre relatif des autres chevaux.

f) Les formules "champ partiel de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant trois chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, pris deux à deux désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux" englobe :

60 x P x (P-1) paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,

et P x (P-1) paris "e-Quinté+", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les trois chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection dans un ordre relatif, chaque combinaison de cinq chevaux comportant les deux permutations des chevaux autres que les chevaux de base dans les deux ordres possibles.

g) Les formules "champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant deux chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris trois à trois.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe :

20 x (N-2) x (N-3) x (N-4) paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,

et (N-2) x (N-3) x (N-4) paris "e-Quinté+", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à classer les autres chevaux dans un ordre relatif.

h) Les formules "champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant deux chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris trois à trois, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux" englobe :

20 x P x (P-1) x (P-2) paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,

et P x (P-1) x (P-2) paris "e-Quinté+", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection dans un ordre relatif, chaque combinaison de cinq chevaux comportant en effet les six permutations des chevaux autres que les chevaux de base dans les six ordres possibles.

i) Les formules "champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant un cheval désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement partants pris quatre à quatre.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

5 x (N-1) x (N-2) x (N-3) x (N-4) paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,

et (N-1) x (N-2) x (N-3) x (N-4) paris "e-Quinté+", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les autres chevaux dans un ordre relatif.

j) Les formules "champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-Quinté+" combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris quatre à quatre, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel d'un cheval" englobe :

5 x P x (P-1) x (P-2) x (P-3) paris "e-Quinté+", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,

et P x (P-1) x (P-2) x (P-3) paris "e-Quinté+", en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection dans un ordre relatif, chaque combinaison de cinq chevaux comportant en effet les vingt-quatre permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les vingt-quatre ordres possibles.

k) Les valeurs des formules "champ total" d'un, de deux, de trois ou de quatre chevaux de base sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 9 - Cas particuliers

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes enjeu ou enjeux payables s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

1. **a)** Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "e-Quinté+", il n'y a aucun enjeu sur la combinaison payable au rapport "e-Quinté+ Ordre" ou, en cas de dead-heat, sur l'une des combinaisons de cinq chevaux payables au rapport "e-Quinté+ Ordre", l'excédent à répartir afférent à cette combinaison est affecté à la détermination du rapport "e-Quinté+ Désordre" des mêmes chevaux.

b) S'il n'y a cumulativement aucun enjeu sur la combinaison payable au rapport "e-Quinté+ Ordre" et au rapport "e-Quinté+ Désordre", ou, en cas de dead-heat, pour l'une des combinaisons payables au rapport "e-Quinté+ Ordre" et la même payable au rapport "e-Quinté+ Désordre", l'excédent à répartir "e-Quinté+ Ordre" et l'excédent à répartir "e-Quinté+ Désordre" afférents à cette combinaison sont affectés à la détermination du rapport "e-Bonus 4".

2. **a)** Si, après application des dispositions du b) du 1 ci-avant, il n'y a aucun enjeu également sur aucune des combinaisons payables au rapport "e-Bonus 4", la totalité de l'excédent à répartir "e-Bonus 4" est affectée au calcul du rapport "e-Bonus 3".

b) Si enfin, il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables aux rapports "e-Quinté+ Ordre", "e-Quinté+ Désordre", "e-Bonus 4" et "e-Bonus 3", tous les paris du présent chapitre, à l'exception des paris résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés.

3. **a)** Lorsqu'une course ne comporte que quatre chevaux classés à l'arrivée, les excédents à répartir "e-Quinté+ Ordre" et "e-Quinté+ Désordre" sont ajoutés à l'excédent à répartir "e-Bonus 4" pour constituer un excédent à répartir unique qui est réparti entre tous les parieurs ayant désigné l'une des combinaisons comportant les quatre chevaux classés sans tenir compte de l'ordre d'arrivée. S'il n'y a aucun enjeu sur aucune de ces combinaisons payables, il est constitué une masse unique répartie dans les conditions énoncées au b) ci-dessous.

b) Lorsqu'une course ne comporte que trois chevaux classés à l'arrivée, le solde à partager est réparti entre tous les parieurs ayant désigné l'une des combinaisons comportant les trois chevaux classés sans tenir compte de l'ordre d'arrivée.

A défaut d'enjeu sur ces combinaisons payables, tous les paris du présent chapitre, à l'exception des paris résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés.

c) Lorsqu'une course comporte moins de trois chevaux classés à l'arrivée, tous les paris "e-Quinté+", à l'exception des paris résultant de l'application des dispositions du b) du I de l'article 3 du présent chapitre, sont remboursés.

Chapitre 10 - Pari "e-PICK5"

Pari à cinq chevaux dénommé "e-Pick5"

selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 1 €
Le pari "e-Pick5" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,50 €, 25 % du minimum d'enjeu, soit 0,25 €, 10 % du minimum d'enjeu, soit 0,10 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves, désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-Pick5" peuvent être organisés.

Un pari "e-Pick5" consiste à désigner cinq chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.

Un pari "e-Pick5" est payable si les cinq chevaux choisis occupent les cinq premières places de l'épreuve quel que soit leur classement à l'arrivée.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à six, tous les paris du présent chapitre engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 – Dead-heat.

I. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Pick5" pour ce pari sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de cinq chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris cinq à cinq.

b) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des quatre chevaux classés à la première place avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

c) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la quatrième place.

d) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.

e) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec trois des chevaux classés à la troisième place.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, de deux chevaux classés à la troisième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les deux chevaux classés à la troisième place et avec l'un des chevaux classés à la cinquième place.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place et avec deux des chevaux classés à la quatrième place.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un cheval classé à la troisième place, d'un cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec les chevaux classés à la troisième et à la quatrième place et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

i) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec quatre des chevaux classés deuxièmes.

j) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la deuxième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les trois chevaux classés deuxièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

k) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la deuxième place et de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec deux des chevaux classés quatrièmes.

l) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la deuxième place, d'un cheval classé à la quatrième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes, avec le cheval classé quatrième et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

m) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec trois des chevaux classés troisièmes.

n) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la troisième place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième, avec les deux chevaux classés troisièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

o) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec deux des chevaux classés quatrièmes.

p) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la cinquième place, les combinaisons payables sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième et du cheval classé quatrième avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

II. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Pick5" 1 NP" visé au b) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant les chevaux classés premiers pris quatre à quatre et un cheval non partant.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant trois chevaux classés à la première place, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval non partant.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, deux des chevaux classés à la troisième place et un cheval non partant.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et d'un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval non partant.

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, trois des chevaux classés deuxièmes et un cheval non partant.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrième, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, les deux chevaux classés deuxièmes, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval non partant.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, deux des chevaux classés troisièmes et un cheval non partant.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième, l'un des chevaux classés quatrièmes et un cheval non partant.

Article -3 - Cas de chevaux non partants.

I. a) Sont remboursées les combinaisons "e-Pick5" dans lesquelles deux chevaux ou davantage sont non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison "e-Pick5" comporte un cheval non partant parmi les cinq chevaux désignés, elle donne lieu à un rapport "e-Pick5" 1 NP, sous réserve que les quatre chevaux ayant participé à la course aient été classés aux quatre premières places de l'épreuve, sans tenir compte de leur ordre respectif d'arrivée.

c) Toutefois, les règles énoncées au b) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules champ total et champ partiel d'un cheval de base prévues au h) et au i) de l'article 6 du présent chapitre dont le cheval de base est non-partant. Dans ce cas, les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-Pick5" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs autres chevaux non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou plusieurs autres chevaux non-partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 4 - **Calcul des rapports.**

Le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement est égale à 1. Dans la suite de cet article, on entend par coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient.

I. Excédent à répartir.

a) Le total des enjeux sur la ou les combinaisons payables au rapport "e-Pick5" est ajouté au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables au rapport "e-Pick5 1 NP". Le produit résultant de la multiplication du résultat ainsi obtenu par la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article est retiré de la masse à partager pour déterminer l'excédent à répartir.

b) Si le montant de l'excédent à répartir ainsi obtenu est négatif et inférieur ou égal en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, celle-ci est réduite à due proportion pour que l'excédent à répartir soit égal à zéro.

Si le montant de l'excédent à répartir est négatif et supérieur en valeur absolue au montant total de la déduction proportionnelle sur enjeux, les calculs de répartition se font conformément aux dispositions prévues au b) de l'article 5 du présent chapitre.

c) Si le montant de l'excédent à répartir est supérieur ou égal à zéro :

- 50 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Pick5", sont affectés au calcul du ou des rapports incrémentaux des combinaisons payables visées à l'article 1 du présent chapitre et au I de l'article 2 du présent chapitre;
- 50 % de cet excédent à répartir, appelés excédent à répartir "e-Pick5 1 NP", sont affectés au calcul du rapport incrémental des combinaisons visées au b) du I de l'article 3 du présent chapitre et au II de l'article 2 du présent chapitre.

II. Calcul des rapports bruts communs dans le cas d'une arrivée Normale.

a. Rapport "e-Pick5 1 NP"

Les enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Pick5 1 NP" sont ajoutés aux enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Pick5".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Pick5 1 NP" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental "e-Pick5 1 NP".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Pick5 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Pick5 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Pick5".

L'excédent à répartir "e-Pick5" est divisé par le total des enjeux sur la combinaison payable au rapport "e-Pick5".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Pick5".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Pick5" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Pick5", du rapport incrémental "e-Pick5 1 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

III. Calcul des rapports bruts communs dans les cas d'arrivée dead-heat.

a. Rapport "e-Pick5 1 NP".

Les enjeux sur la ou les combinaisons payables au rapport "e-Pick5 1 NP" sont ajoutés au total des enjeux sur la ou les combinaisons payables au rapport "e-Pick5".

La répartition de l'excédent à répartir "e-Pick5 1 NP" au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut incrémental "e-Pick5 1 NP".

S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Pick5 1 NP" est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Pick5 1 NP" augmenté de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

b. Rapport "e-Pick5".

L'excédent à répartir "e-Pick5" est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parts est ensuite respectivement répartie au prorata du montant des enjeux sur chaque combinaison payable au rapport "e-Pick5" comportant les mêmes chevaux**.**

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue le rapport brut incrémental du rapport "e-Pick5" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Le rapport brut commun "e-Pick5" de chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent et pour lesquelles il existe des enjeux est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Pick5", du rapport incrémental "e-Pick5 1 NP" et de la valeur du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa du présent article, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre.

Article 5 - Rapports minima.

a) Si un des rapports nets calculés selon les dispositions de l'article 4 du présent chapitre est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait sur la base du rapport net de 1,10 € par unité d'enjeu par amputation du produit brut des paris du présent chapitre de la course considérée.

b) Dans le cas prévu au deuxième alinéa du b) du I de l'article 4 du présent chapitre, ou si, après application des dispositions des II et III de l'article 4 du présent chapitre ou celles du a) ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris visés à ce chapitre de la course considérée est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, il est procédé de la façon suivant :

Le taux de déduction proportionnelle sur enjeux pour le pari "e-Pick5" est égal à 10%.

Le montant des paris remboursés puis celui de cette nouvelle déduction proportionnelle sur enjeux sont déduits du montant des enjeux, pour obtenir la masse à partager.

Un coefficient de réservation contraint est déterminé par la pondération de la valeur brute du coefficient de réservation fixée au troisième alinéa de l'article 4 du présent chapitre par le quotient résultant de la division de la masse à partager déterminée au premier alinéa de l'article 4 du présent chapitre par la masse à partager déterminée à l'alinéa précédent.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire, le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

L'excédent à répartir contraint est alors déterminé de la façon suivante :

Le total des paiements des enjeux bruts payables à un rapport "e-Pick5 1 NP" au rapport minimum en France visé à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, soit 1,10 €, est retiré de la masse à partager obtenue ci-avant.

De ce montant, est déduit le produit résultant de la multiplication du total des enjeux sur les diverses combinaisons payables à un rapport "e-Pick5" par le coefficient de réservation contraint.

i. Dans le cas d'une arrivée normale, il est divisé par le total des enjeux de la combinaison payable au rapport "e-Pick5".

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport incrémental du rapport "e-Pick5".

Le rapport brut commun "e-Pick5" est alors égal au rapport incrémental "e-Pick5" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa ci-avant.

Si le rapport net obtenu est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre sont remboursés, sauf application des dispositions de l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Dans le cas d'une arrivée dead-heat, il est divisé par le nombre de combinaisons payables à un rapport "e-Pick5" différentes par les chevaux qui les composent.

Chaque part est divisée par le total des enjeux payables au rapport "e-Pick5" de chaque combinaison considérée.

Chacun des quotients ainsi obtenus constitue pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux le rapport incrémental du rapport "e-Pick5".

Le rapport brut commun "e-Pick5" de chaque combinaison considérée est alors égal au rapport incrémental "e-Pick5" augmenté du coefficient de réservation contraint, fixé au quatrième alinéa du b) du présent article.

Si l'un des rapports nets obtenus est inférieur à 1,10 €, tous les paris du présent chapitre sont remboursés, sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 6 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer ce pari soit sous forme de combinaisons unitaires combinant cinq des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

a) Les formules combinées englobent l'ensemble des paris combinant entre eux cinq à cinq un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, la formule correspondante englobe :

$$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2) \times (K - 3) \times (K - 4)}{120}$$ combinaisons unitaires.

b) Les formules "champ total de quatre chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant quatre chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement partants.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de quatre chevaux de base" englobe (N - 4) combinaisons unitaires.

c) Les formules "champ partiel de quatre chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant quatre chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux" englobe P combinaisons unitaires.

d) Les formules "champ total de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant trois chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe:

$\frac{(N - 3) \times (N - 4)}{2}$ combinaisons unitaires.

e) Les formules "champ partiel de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant trois chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, pris deux à deux désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux" englobe :

$\frac{P \times (P - 1)}{2}$ combinaisons unitaires.

f) Les formules "champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris trois à trois.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe:
$\frac{(N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4)}{6}$ combinaisons unitaires.

g) Les formules "champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, pris trois à trois désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux" englobe :

$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6}$ combinaisons unitaires.

h) Les formules "champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris quatre à quatre.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :
$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4)}{24}$ combinaisons unitaires.

i) Les formules "champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris quatre à quatre, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel d'un cheval" englobe :

$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3)}{24}$ combinaisons unitaires.

j) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 7 - Cas particuliers.

Pour l'ensemble des dispositions du présent article les termes "enjeu" ou "enjeux payables" s'entendent du total des enjeux payables obtenu pour le calcul du rang de rapport considéré.

a) Tous les paris du présent chapitre sont remboursés lorsque moins de cinq chevaux sont classés à l'arrivée.

b) En cas d'absence totale d'enjeux sur l'ensemble des combinaisons payables, en ce compris la ou les combinaisons payables au rapport "e-Pick5 1 NP", la totalité de la masse à partager est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du c) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

c) En cas de dead-heat, lorsqu'il n'y a aucun enjeu sur l'une des combinaisons payables au rapport "e-Pick5", la part de l'excédent à répartir afférent à cette combinaison est réservée pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

d) Pour les courses comportant un ou plusieurs chevaux non partants, en cas d'absence totale d'enjeux sur la ou les combinaisons payables au rapport "e-Pick5", l'excédent à répartir afférent à cette ou ces combinaisons est réservé pour constituer un "Booster" qui est redistribué conformément aux dispositions du d) du 1) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, ou en cas d'excédent à répartir contraint, conformément aux dispositions du b) du 2) du I de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

TITRE III bis - LES PARIS HIPPIQUES EN MASSE UNIQUE

Chapitre 1 - PARI "e-TRIO"

Pari à trois chevaux dénommé "e-TRIO"
selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 1,50 €
Le pari "e-Trio" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris de combinaison à trois chevaux sans ordre d'arrivée stipulé dénommés paris "e-Trio" peuvent être organisés.

Un pari "e-Trio" consiste à désigner trois chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.

Un pari "e-Trio" est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve quel que soit leur classement à l'arrivée, sauf cas prévus à l'article 3 et à l'article 8 du chapitre 4 du présent titre.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à quatre, tous les paris "e-Trio" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination de la combinaison payable.

Article 2 – Dead-heat.

I. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Trio" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris trois à trois.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons des deux chevaux classés premiers avec chacun des chevaux classés troisièmes.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons du cheval classé premier avec tous les chevaux classés deuxièmes pris deux à deux.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes.

II. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Trio 2 NP" visé au b) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons de l'un des chevaux classés dead-heat à la première place avec deux chevaux non-partants.

b) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables sont celles définies au b) du I de l'article 3 ci-dessous.

III. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Trio 1 NP" visé au c) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons de deux des chevaux classés premiers avec un cheval non-partant.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, l'un des chevaux classés deuxièmes et un cheval non-partant.

c) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables sont celles définies au c) du I de l'article 3 ci-dessous.

Article 3 - Chevaux non-partants.

I. a) Sont remboursées les combinaisons "e-Trio" dont les trois chevaux sont non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison "e-Trio" comporte deux chevaux non-partants parmi les trois chevaux désignés, elle donne lieu à un rapport "e-Trio 2 NP", sous réserve que le troisième cheval de cette combinaison soit classé premier à l'arrivée de la course.

c) Lorsqu'une combinaison "e-Trio" comporte un cheval non-partant parmi les trois chevaux désignés, elle donne lieu à un rapport "e-Trio 1 NP", sous réserve que les deux chevaux de cette combinaison ayant participé à la course aient été classés aux deux premières places de l'épreuve.

d) Toutefois, les règles de traitement énoncées aux b) et c) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules champ total et champ partiel dont la totalité des chevaux de base sont non-partants. Dans ce cas les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-Trio" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs autres chevaux sont non-partants le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou plusieurs autres chevaux non-partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 4 - Calcul des rapports.

Le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du chapitre 4 du présent titre.

Article 5 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-Trio" soit sous forme de combinaisons unitaires combinant trois des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

a) Les formules combinées englobent l'ensemble des paris combinant entre eux trois à trois un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe :

$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2)}{6}$ combinaisons unitaires.

b) Les formules "champ de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux de base désignés par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants (champ total de deux chevaux de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel de deux chevaux de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe (N - 2) combinaisons unitaires.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires.

c) Les formules "champ d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval de base désigné par le parieur soit avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux (champ total d'un cheval de base), soit avec une sélection de ces chevaux (champ partiel d'un cheval de base).

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe :

$\frac{(N - 1) \times (N - 2)}{2}$ combinaisons unitaires.

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$\frac{P \times (P - 1)}{2}$ combinaisons unitaires.

d) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 6 - Cas particuliers.

Tous les paris visés au présent chapitre sont remboursés lorsque moins de trois chevaux sont classés à l'arrivée.

Chapitre 2 - PARI "e-TRIO ORDRE"

Pari à trois chevaux dénommé "e-TRIO Ordre"
selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 1,50 €
Le pari "e-Trio Ordre" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris dénommés "e-Trio Ordre" peuvent être organisés.

Un pari "e-Trio Ordre" consiste à désigner trois chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Une combinaison de trois chevaux englobe les six permutations de ces trois chevaux. Dans une arrivée normale, l'une de ces permutations correspond à l'ordre exact d'arrivée et les cinq autres permutations à un ordre inexact d'arrivée.

Un pari "e-Trio Ordre" est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve, sauf cas prévus à l'article 3 et à l'article 8 du chapitre 4 du présent titre, et si l'ordre stipulé par le parieur correspond à la permutation conforme à l'ordre exact d'arrivée de la course.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à trois, tous les paris "e-Trio Ordre" engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination de la permutation payable.

Article 2- Dead-heat.

I. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations de chaque combinaison constituée par les chevaux classés premiers pris trois à trois.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux à la troisième place, les combinaisons payables sont les permutations des combinaisons dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés premier ou deuxième avec un des chevaux classés troisièmes.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont les permutations des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place avec tous les chevaux classés deuxièmes pris deux à deux.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont les permutations des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place avec chacun des chevaux classés troisièmes.

II. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 2 NP" visé au b) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons de l'un des chevaux classés dead-heat à la première place avec deux chevaux non-partants.

b) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables sont celles définies au b) du I de l'article 3 ci-dessous.

III. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 1 NP" visé au c) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons des chevaux classés premiers pris deux à deux désignés dans l'ordre exact avec un cheval non-partant.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier et l'un des chevaux classés deuxièmes désignés dans l'ordre exact avec un cheval non-partant.

c) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables sont celles définies au c) du I de l'article 3 ci-dessous.

Article 3 - Chevaux non partants.

I. a) Sont remboursées les combinaisons "e-Trio Ordre" dont les trois chevaux sont non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison "e-Trio Ordre" comporte deux chevaux non partants parmi les trois chevaux désignés, elle donne lieu à un rapport "e-Trio Ordre 2 NP", sous réserve que le cheval de cette combinaison ayant participé à la course soit classé premier à l'arrivée de la course.

c) Lorsqu'une combinaison "e-Trio Ordre" comporte un cheval non partant parmi les trois chevaux désignés, elle donne lieu à un rapport "e-Trio Ordre 1 NP", sous réserve que les deux chevaux de cette combinaison ayant participé à la course aient été classés aux deux premières places de l'épreuve et qu'ils aient été désignés dans l'ordre exact d'arrivée par le parieur.

d) Toutefois, les règles de traitement énoncées aux b) et c) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules "champ total et champ partiel" prévues à l'article 5 ci-dessous dont la totalité des chevaux de base sont non partants. Dans ce cas, les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité pour le pari "e-Trio Ordre" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs autres chevaux non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou plusieurs autres chevaux non partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 4 - Calcul des rapports.

Le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du chapitre 4 du présent titre.

Article 5 - Formules

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "e-Trio Ordre" soit sous forme de combinaisons unitaires combinant trois des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris "e-Trio Ordre" combinant entre eux trois à trois un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

a) Le parieur peut n'engager chaque combinaison de trois chevaux parmi la sélection que dans un ordre relatif stipulé correspondant à une seule permutation. La formule correspondante, dénommée "formule simplifiée" englobe :

$\frac{K \times (K-1) \times (K-2)}{6}$ permutations des chevaux désignés

S'il désire, pour chaque combinaison de trois chevaux choisis parmi sa sélection, les six ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante dénommée "formule complète" englobe K x (K – 1) x (K – 2) permutations des chevaux désignés.

b) Les formules "Champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Trio Ordre" combinant deux chevaux de base désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "Champ total de deux chevaux" englobe 6 x (N-2) permutations des chevaux désignés en formule complète et (N-2) permutations des chevaux désignés en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule.

c) Les formules "Champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "e-Trio Ordre" combinant deux chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "Champ partiel de deux chevaux" englobe 6 P paris "e-Trio Ordre" en formule complète et P paris "e-Trio Ordre" en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser, en outre, les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule.

d) Les formules "Champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "-e-Trio Ordre" combinant un cheval de base désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "Champ total d'un cheval" englobe 3 x (N-1) x (N-2) permutations des chevaux désignés en formule complète et (N-1) x (N-2) permutations des chevaux désignés en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les autres chevaux selon un ordre relatif, chaque combinaison de trois chevaux comportant, en effet, les deux permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les deux ordres possibles.

e) Les formules "Champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "e-Trio Ordre" combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux, désignés par le parieur.

Si la sélection comporte P chevaux, le "Champ partiel d'un cheval" englobe 3 x P x (P-1) permutations des chevaux désignés en formule complète et P x (P-1) permutations des chevaux désignés en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection selon un ordre relatif, chaque combinaison de trois chevaux comportant, en effet, les deux permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les deux ordres possibles.

f) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 6 - Cas particuliers.

Lorsqu'une course comporte moins de trois chevaux à l'arrivée, tous les paris visés au présent chapitre sont remboursés.

Chapitre 3 - PARI "e-Super4"

Pari à quatre chevaux dénommé "e-Super4"
selon l'appellation commerciale déposée à titre de marque par le PMU

Minimum d'enjeu : 1,00 €
Le pari "e-Super4" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,50 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, des paris, dénommés "e-Super4" peuvent être organisés.

Un pari "e-Super4" consiste à désigner quatre chevaux d'une même course en précisant leur ordre d'arrivée.

Il est payable au rapport "e-Super4" si les quatre chevaux choisis occupent les quatre premières places, sauf cas prévus à l'article 3 du présent chapitre et à l'article 8 du chapitre 4 du présent titre, et si l'ordre stipulé par le parieur pour les quatre chevaux désignés est conforme à l'ordre exact d'arrivée de l'épreuve.

Toutefois, lorsque le nombre de chevaux ayant effectivement participé à la course est inférieur à quatre, tous les paris du présent chapitre engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 – Dead-heat.

I. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Super4" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des chevaux classés premiers désignés à la première, deuxième, troisième ou quatrième place pris quatre à quatre.

b) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux classés à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la quatrième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons dans lesquelles les trois chevaux classés premiers ont été désignés premier, deuxième ou troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons dans lesquelles les deux chevaux classés à la première place ont été désignés premier ou deuxième avec les chevaux classés à la troisième place pris deux à deux.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place, d'un seul cheval classé troisième et de un ou plusieurs chevaux classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons dans lesquelles les deux chevaux classés à la première place ont été désignés premier ou deuxième avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

e) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné premier avec tous les chevaux classés deuxièmes pris trois à trois.

f) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés deuxièmes et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrièmes, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné premier avec les deux chevaux classés deuxièmes désignés deuxième ou troisième et avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

g) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné premier, le cheval classé deuxième a été désigné deuxième avec tous les chevaux classés troisièmes pris deux à deux.

h) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné premier, le cheval classé deuxième a été désigné deuxième, le cheval classé troisième a été désigné troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

II. Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Super4 1 NP" visé au c) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations comportant les chevaux classés premiers désignés dans l'ordre exact pris trois à trois avec un cheval non partant.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et d'un cheval classé à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations comportant les deux chevaux classés à la première place et le cheval classé à la troisième place, désignés dans l'ordre exact, avec un cheval non partant.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations dans comportant le cheval classé premier et deux des chevaux classés deuxièmes désignés dans l'ordre exact, avec un cheval non partant.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième et l'un des chevaux classés troisièmes, désignés dans l'ordre exact, avec un cheval non partant.

e) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables sont celles définies au c) du I de l'article 3 ci-dessous.

III Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "e-Super4 2 NP" visé au b) du I de l'article 3 ci-dessous sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations comportant deux des chevaux classés premiers désignés dans l'ordre exact et deux chevaux non-partants.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes les permutations comportant le cheval classé premier désigné premier, un des chevaux classés deuxièmes désigné deuxième et deux chevaux non-partants.

c) Dans les autres cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables sont celles définies au b) du I de l'article 3 ci-dessous.

Article 3 - Cas de chevaux non-partants.

I. a) Sont remboursées les combinaisons dont au moins trois chevaux sont non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison comporte deux chevaux non-partants parmi les quatre chevaux désignés, elle est réglée à un rapport "e-Super4 2 NP", sous réserve que les deux chevaux ayant participés à la course aient été classés aux deux premières places de l'épreuve.

c) Lorsqu'une combinaison comporte un cheval non-partant parmi les quatre chevaux désignés, elle est réglée à un rapport "e-Super4 1 NP", sous réserve que les trois chevaux ayant participés à la course aient été classés aux trois premières places de l'épreuve, et qu'ils aient été désignés dans l'ordre exact d'arrivée.

d) Toutefois, la règle énoncée aux b) et c) ci-dessus ne s'applique pas aux formules champ total et champ partiel prévues à l'article 4 dont la totalité des chevaux de base sont non-partants. Dans ce cas, les formules correspondantes sont remboursées.

II. Les parieurs ont la possibilité de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions du II de l'article de l'article 9 du chapitre 2 du titre II du présent règlement.

Si le parieur n'a pas désigné de cheval de complément ou si le cheval de complément désigné est non-partant, et si, dans ce dernier cas, cumulativement, le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs autres chevaux non-partants, le pari est traité selon les dispositions du I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément partant et si, après que ce cheval ait remplacé un cheval non-partant, le pari engagé par le parieur comporte, de plus, un ou plusieurs autres chevaux non-partants, les dispositions du I ci-dessus sont applicables.

Article 4 - Calcul des rapports.

Le calcul des rapports est effectué conformément aux dispositions du chapitre 4 du présent titre.

Article 5 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris soit sous forme de combinaisons unitaires combinant quatre des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris combinant entre eux quatre à quatre un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

a) Le parieur peut n'engager chaque combinaison de quatre chevaux parmi sa sélection que dans un ordre relatif stipulé.

Si le parieur sélectionne K chevaux, la formule correspondante dénommée "formule simplifiée" englobe :

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3)}{24} \text{ combinaisons unitaires}$$

b) S'il désire pour chaque combinaison de quatre chevaux choisis parmi sa sélection les vingt-quatre ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante dénommée "formule dans tous les ordres" à 24 permutations englobe, pour une sélection de K chevaux :

K x (K-1) x (K-2) x (K-3) combinaisons unitaires.

c) Les formules "champ total de trois chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant trois chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement partants.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de trois chevaux de base" englobe 24 x (N - 3) combinaisons unitaires en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et (N - 3) combinaisons unitaires, en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les trois chevaux de base de sa formule.

d) Les formules "champ partiel de trois chevaux" englobent l'ensemble combinant trois chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux" englobe 24 P paris, en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et P paris, en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les trois chevaux de base de sa formule.

e) Les formules "champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux de base" englobe 12 x (N-2) x (N-3) combinaisons unitaires, en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et (N-2) x (N-3) combinaisons unitaires, en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à donner les autres chevaux dans un ordre relatif, chaque combinaison de quatre chevaux comportant en effet les deux permutations des chevaux autres que les chevaux de base dans les deux ordres possibles.

f) Les formules "champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris combinant deux chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants, pris deux à deux désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux" englobe 12 x P x (P-1) combinaisons unitaires, en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et P x (P-1) combinaisons unitaires, en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser en outre les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection dans un ordre relatif, chaque

combinaison de quatre chevaux comportant en effet les deux permutations des chevaux autres que les chevaux de base dans les deux ordres possibles.

g) Les formules "champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris trois à trois.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval de base" englobe 4 x (N-1) x (N-2) x (N-3) combinaisons unitaires définies à l'article 1), en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et (N-1) x (N-2) x (N-3) combinaisons unitaires, en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les autres chevaux dans un ordre relatif, chaque combinaison de quatre chevaux comportant en effet les six permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les six ordres possibles.

h) Les formules "champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris trois à trois, désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel d'un cheval" englobe 4 x P x (P-1) x (P-2) combinaisons unitaires, en formule dans tous les ordres à vingt-quatre permutations et P x (P-1) x (P-2) combinaisons unitaires, en formule simplifiée.

Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser en outre la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection selon un ordre relatif, chaque combinaison de quatre chevaux comportant en effet les six permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les six ordres possibles.

i) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 6 - Cas particuliers.

Tous les paris du présent chapitre sont remboursés lorsque moins de quatre chevaux sont classés à l'arrivée.

Chapitre 4 - DISPOSITIONS RELATIVES AU CALCUL DES RAPPORTS

Article 1 - Tables de citations.

Chaque pari unitaire issu des formules enregistrées sur les paris visés au présent titre est intégré dans une table, appelée "table de citations" unique pour une même course.

Une table de citation est constituée de la ventilation des désignations des numéros de chevaux par les parieurs, dénommées citations, selon les dispositions suivantes :

L'ensemble des citations est initialisé à 1.

Les citations des paris "e-Trio Ordre" et des paris "e-Super4" nécessitant de désigner les chevaux dans leur ordre exact d'arrivée sont comptabilisées, en incrémentant la table de citations de la valeur de l'enjeu de chaque pari unitaire, pour chaque numéro de cheval cité dans les paris, à la position de leur citation.

Les citations des paris "e-Trio" sont comptabilisées, en incrémentant la table de citations de la valeur de l'enjeu de chaque pari unitaire, répartie pour chaque numéro de cheval cité dans les paris à raison d'un tiers à chacune des trois positions possibles du pari.

Les citations d'un cheval non-partant sont à 0.

Exemple de tables de citations

Exemple de table de citations pour un pari "e-Trio" à 4,50 € avec les chevaux 1 – 2 – 3 :

Table de citation avant l'enregistrement :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	3	9	3	2
2	5	8	4	1
3	2	4	10	3
4	12	5	7	1
5	6	2	4	3
Total	28	28	28	10

Table de citation après l'enregistrement :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	**4,50**	**10,50**	**4,50**	2
2	**6,50**	**9,50**	**5,50**	1
3	**3,50**	**5,50**	**11,50**	3
4	12	5	7	1
5	6	2	4	3
Total	**32,50**	**32,50**	**32,50**	10

Exemple de table de citations pour un pari "e-Trio Ordre" à 1,50 € avec les chevaux 2 – 1 – 5 :

Table de citation avant l'enregistrement :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	3	9	3	2
2	5	8	4	1
3	2	4	10	3
4	12	5	7	1
5	6	2	4	3
Total	28	28	28	10

Table de citation après l'enregistrement :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	3	**10,50**	3	2
2	**6,50**	8	4	1
3	2	4	10	3
4	12	5	7	1
5	6	2	**5,50**	3
Total	**29,50**	**29,50**	**29,50**	10

Exemple de table de citation pour un pari "e-Super4" à 1,00 € avec les chevaux 4 – 1 – 5 – 3 :

Table de citation avant l'enregistrement :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	3	9	3	2
2	5	8	4	1
3	2	4	10	3
4	12	5	7	1
5	6	2	4	3
Total	28	28	28	10

Table de citation après l'enregistrement :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	3	**10**	3	2
2	5	8	4	1
3	2	4	10	**4**
4	**13**	5	7	1
5	6	2	**5**	3
Total	**29**	**29**	**29**	**11**

Article 2 - Probabilité théorique de chacune des arrivées possibles.

Les citations présentes en tables reflètent l'évaluation par les parieurs de la probabilité de chaque cheval de figurer à chacune des places à l'arrivée.
La probabilité qu'un cheval arrive à une place est égale au pourcentage résultant de la division du total des citations de ce cheval à la position correspondant à cette place par le nombre total des citations de l'ensemble des chevaux à cette même position diminué des citations à cette position sur le ou les chevaux déjà classés à une place précédente.

1. Arrivée de trois chevaux avec ordre stipulé :

La probabilité associée à une arrivée de trois chevaux donnée est alors égale à la probabilité que le premier cheval de l'arrivée donnée arrive premier, multiplié par la probabilité que le deuxième cheval de l'arrivée donnée arrive deuxième, multiplié par la probabilité que le troisième cheval de l'arrivée donnée arrive troisième.

La somme des probabilités de chacune des arrivées possibles est égale à 100%.

2. Arrivée de quatre chevaux avec ordre stipulé :

La probabilité associée à une arrivée de 4 chevaux donnée est alors égale à la probabilité que le premier cheval de l'arrivée donnée arrive premier, multiplié par la probabilité que le deuxième cheval de l'arrivée donnée arrive deuxième, multiplié par la probabilité que le troisième cheval de l'arrivée donnée arrive troisième, multiplié par la probabilité que le quatrième cheval de l'arrivée donnée arrive quatrième.

La somme des probabilités de chacune des arrivées possibles est égale à 100%.

Article 3 - Probabilité associée à chaque combinaison payable.

1. Pari "e-Trio" :

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Trio " est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telle qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des six permutations qui comportent les trois chevaux de la combinaison payable, classés aux trois premières places de l'arrivée.

- dans le cas d'arrivées dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des six permutations qui comportent les trois chevaux de la combinaison payable, classés aux 3 premières places de l'arrivée.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Trio 1 NP" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telle qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places de l'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places de l'arrivée.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Trio 2 NP" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telle qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable classé à la première place.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par le cheval qui la compose, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

2. Pari "e-Trio Ordre" :

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Trio Ordre" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la probabilité, telle qu'obtenue conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, de la permutation qui comporte les chevaux de la combinaison payable désignés dans l'ordre exact d'arrivée

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, de la ou des permutations qui comportent les chevaux de la combinaison payable désignés dans l'ordre exact d'arrivée.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Trio Ordre 1 NP" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telle qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Trio Ordre 2 NP" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telle qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par le cheval qui la compose, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

3. Pari "e-Super4" :

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Super4" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la probabilité, telle qu'obtenue conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, de la permutation qui comporte les quatre chevaux de la combinaison payable désignés dans l'ordre exact d'arrivée

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, de la ou des permutations qui comportent les quatre chevaux de la combinaison payable désignés dans l'ordre exact d'arrivée.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Super4 1 NP" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la probabilité, telle qu'obtenue conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, de la permutation qui comporte les trois chevaux de la combinaison payable désignés dans l'ordre exact d'arrivée

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, de la ou des permutations qui comportent les trois chevaux de la combinaison payable désignés dans l'ordre exact d'arrivée.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rapport "e-Super4 2 NP" est égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telle qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

Exemple de calcul de probabilité d'une arrivée donnée.

Exemple du calcul de la probabilité de l'arrivée 1-2-3 pour le pari "e-Trio" à partir de la table de citation consolidée suivante :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	236	206	181	11
2	156	151	136	16
3	111	121	126	26
4	91	106	111	26
5	31	41	71	26
Total	625	625	625	105

La probabilité de l'arrivée 1-2-3 est égale à la somme des probabilités des 6 permutations possibles de ces 3 chevaux.

La probabilité de l'arrivée 1-2-3 pour le pari "e-Trio " est égale à :

- 236 / 625 soit 236 € joués sur le cheval n°1 classé premier sur les 625 € engagés à la première position,

- que multiplie 151 / 419 soit 151 € joués sur le cheval n°2 classé deuxième sur les 625 € engagés à la seconde position moins les 206 € engagés sur le cheval n°1 désigné à la deuxième position,

- que multiplie 126 / 308 soit 126 € joués sur le cheval n°3 classé troisième sur les 625 € engagés à la troisième position moins les 181 € engagés sur le cheval n°1 désigné à la troisième position moins les 136 € engagés sur le cheval n°2 désigné à la troisième position,

soit 5,57%.

On procède de même pour les 5 autres permutations et on obtient donc une probabilité totale de ***23,60%*** *décomposée comme suit :*

5,57% (probabilité de l'arrivée 1-2-3) + 4,66% (probabilité de l'arrivée 1-3-2) + 4,44% (probabilité de l'arrivée 2-1-3) + 3,18% (probabilité de l'arrivée 2-3-1) + 3,10% (probabilité de l'arrivée 3-1-2) + 2,65% (probabilité de l'arrivée 3-2-1).

Exemple du calcul de la probabilité de l'arrivée 1-2-3 pour le pari "e-Trio Ordre" à partir de la table de citation consolidée suivante :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	236	206	181	11
2	156	151	136	16
3	111	121	126	26
4	91	106	111	26
5	31	41	71	26
Total	625	625	625	105

La probabilité de l'arrivée 1-2-3 pour le pari "e-Trio Ordre" est donc égal à :

- 236 / 625 soit 236 € joués sur le cheval n°1 classé premier sur les 625 € engagés à la première position,

- que multiplie 151 / 419 soit 151 € joués sur le cheval n°2 classé deuxième sur les 625 € engagés à la seconde position moins les 206 € engagés sur le cheval n°1 désigné à la deuxième position,

- que multiplie 126 / 308 soit 126 € joués sur le cheval n°3 classé troisième sur les 625 € engagés à la troisième position moins les 181 € engagés sur le cheval n°1 désigné à la troisième position moins les 136 € engagés sur le cheval n°2 désigné à la troisième position,

*soit **5,57%.***

Exemple du calcul de la probabilité de l'arrivée 1-2-3-4 pour le pari "e-Super4" à partir de la table de citation consolidée suivante :

Cheval	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	236	206	181	11
2	156	151	136	16
3	111	121	126	26
4	91	106	111	26
5	31	41	71	26
Total	625	625	625	105

La probabilité de l'arrivée 1-2-3-4 pour le pari "e-Super4" est égal à :

- 236 / 625 soit 236 € joués sur le cheval n°1 classé premier sur les 625 € engagés à la première position,

- que multiplie 151 / 419 soit 151 € joués sur le cheval n°2 classé deuxième sur les 625 € engagés à la seconde position moins les 206 € engagés sur le cheval n°1 désigné à la deuxième position,

- que multiplie 126 / 308 soit 126 € joués sur le cheval n°3 classé troisième sur les 625 € engagés à la troisième position moins les 181 € engagés sur le cheval n°1 désigné à la troisième position moins les 136 € engagés sur le cheval n°2 désigné à la troisième position,

- que multiplie 26 / 52 soit 26 € joués sur le cheval n°4 classé quatrième sur les 105 € engagés à la quatrième position moins les 11 € engagés sur le cheval n°1 désigné à la quatrième position moins les 16 € engagés sur le cheval n°2 désigné à la quatrième position moins les 26 € engagés sur le cheval n°3 désigné à la quatrième position,

*soit **2,78%.***

Article 4 - Détermination des coefficients de difficulté associés à chaque combinaison payable.

Par convention, le coefficient de difficulté associé à une combinaison payable à un des rapports "e-Trio", "e-Trio Ordre" ou "e-Super4" des paris visé au présent titre, sert de référence. Il est égal à 1.

Les coefficients de difficulté associés à chacune des autres combinaisons payables expriment alors la difficulté relative à trouver chacune des autres combinaisons payables, par rapport à celle de trouver la combinaison payable de référence.

Ces coefficients de difficulté sont obtenus par le ratio entre la probabilité associée à la combinaison payable de référence, et celle de chacune des combinaisons payables.

Dans le cas d'une arrivée dead-heat :

- la combinaison payable de référence sera celle qui comporte la plus forte probabilité théorique, telle que définie à l'article 2 du présent chapitre, parmi celles payables au même rang de rapport. En cas d'égalité de ces probabilités parmi deux ou plusieurs de ces combinaisons, la combinaison payable de référence sera celle parmi elles qui comporte les plus petits numéros de chevaux.

- afin de maintenir un coefficient de difficulté égal à 1 pour cette combinaison payable de référence, le coefficient de difficulté de chaque combinaison payable obtenu à l'issue des 1, 2 ou 3 ci-dessous, est d'abord divisé par le nombre de combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, du rang de rapport de la combinaison payable visée puis multiplié par le nombre de combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, du rang de rapport de la combinaison payable de référence.

On dit d'un pari qu'il est traité lorsque celui-ci est proposé à l'enregistrement sur une course et non remboursé en application des dispositions spécifiques applicables à ce pari.

1. Lorsque les paris "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont traités sur une même course ou lorsque le pari "e-Trio" est traité soit avec le pari "e-Trio Ordre", soit avec le pari "e-Super4" sur une même course, la combinaison payable de référence est la combinaison payable au rang de rapport "e-Trio". Son coefficient de difficulté est alors égal à 1.

Le coefficient de difficulté de chacune des autres combinaisons payables à chaque rang de rapport de l'ensemble des paris du présent titre est alors égal à la division de la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour la combinaison payable "e-Trio" servant de référence par la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour la combinaison payable visée.

2. Lorsque le pari "e-Trio Ordre" est traité avec le pari "e-Super4" sur une même course, la combinaison payable de référence est la combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre". Son coefficient de difficulté est alors égal à 1.

Le coefficient de difficulté de chacune des autres combinaisons payables à chaque rang de rapport des paris "e-Trio Ordre" et des combinaisons payables à chaque rang de rapport du pari "e-Super4" est alors égal à la division de la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour la combinaison payable "e-Trio Ordre" servant de référence par la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour la combinaison payable visée.

3. Lorsque seul un des paris du présent titre est traité sur une même course, la combinaison payable de référence est déterminée de la façon suivante :

a) Pour le pari "e-Trio", la combinaison payable de référence est la combinaison payable au rang de rapport "e-Trio". Son coefficient de difficulté est alors égal à 1.

Le coefficient de difficulté de chacune des autres combinaisons payables de l'ensemble des paris "e-Trio" est alors égal à la division de la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour le rang de rapport "e-Trio" par la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour le rang de rapport visé.

b) Pour le pari "e-Trio Ordre", la combinaison payable de référence est la combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre". Son coefficient de difficulté est alors égal à 1.

Le coefficient de difficulté de chacun des autres rangs de rapport des paris "e-Trio Ordre" est alors égal à la division de la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour le rang de rapport "e-Trio Ordre" par la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour le rang de rapport visé.

c) Pour le pari "e-Super4" la combinaison payable de référence est la combinaison payable au rang de rapport "e-Super4". Son coefficient de difficulté est alors égal à 1.

Le coefficient de difficulté de chacune des autres rangs de rapport des paris "e-Super4" est alors égal à la division de la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour la combinaison payable au rapport "e-Super4" par la probabilité obtenue à l'article 3 du présent chapitre pour la combinaison payable visée.

Exemple de détermination des coefficients de difficulté.

sur la base des probabilités associées à chaque combinaison payable de l'exemple d'arrivée normale de l'article 3 du présent chapitre lorsque les paris "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont traités sur une même course :

Pour le pari "e-Trio" : 1 ;

Pour le pari "e-Trio Ordre" : 23,60 % divisé par 5,57 % = 4,24 ;

Pour le pari "e-Super4" : 23,60 % divisé par 2,78 % = 8,48.

Article 5 - Proportions maxima.

a) Dans tous les cas d'arrivée y compris ceux prévus à l'article 8 du présent chapitre, pour chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4", son coefficient de difficulté obtenu au 1 ou 2 de l'article 4 du présent chapitre doit être au plus égal à cent fois le plus petit coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre" comportant trois des mêmes chevaux. Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de détermination des coefficients de difficulté définies à l'article 4 du présent chapitre, le coefficient de difficulté de chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4" concernée est alors égal au plus petit coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre" comportant les mêmes chevaux, multiplié par 100.

b) Dans le cas d'une arrivée normale et, dans le cas d'une arrivée dead-heat, pour chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio 1 NP", son coefficient de difficulté obtenu au 1, ou au a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, doit être au plus égal au plus petit coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio" comportant les mêmes chevaux. Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de détermination des coefficients de difficulté définies à l'article 4 du présent chapitre, le coefficient de difficulté de chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio 1 NP" concernée est alors égal au plus petit coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio" comportant les mêmes chevaux.

c) Dans le cas d'une arrivée normale et dans le cas d'une arrivée dead-heat, pour chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio 2 NP", son coefficient de difficulté obtenu au 1, ou au a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, doit être au plus égal au plus petit coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio 1 NP" comportant le même cheval. Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de détermination des coefficients de difficulté définies à l'article 4 du présent chapitre, le coefficient de difficulté de chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio 2 NP" concernée est alors égal au plus petit coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio 1 NP" comportant le même cheval.

De la même façon, le cas échéant, dans les cas particuliers prévus à l'article 8 du présent chapitre, pour chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio 2 NP", son coefficient de difficulté obtenu au 1, ou au a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, doit être au plus égal coefficient au difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio" comportant le même cheval. Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de détermination des coefficients de difficulté définies à l'article 4 du présent chapitre, le coefficient de difficulté de chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio 2 NP" concernée est alors égal au coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio" comportant le même cheval.

d) Dans les cas particuliers prévus à l'article 8 du présent chapitre, pour chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre 2 NP", son coefficient de difficulté obtenu au 1 de l'article 4 du présent chapitre, doit être au plus égal au coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio 2 NP" comportant le même cheval. Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de détermination des coefficients de difficulté définies à l'article 4 du présent chapitre, le coefficient de difficulté de chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre 2 NP" concernée est alors égal au coefficient de difficulté des combinaisons payables au rapport "e-Trio 2 NP" comportant le même cheval.

Article 6 - Calcul des rapports.

Pour chacun des paris visés au présent titre traités sur une même course, le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux de chacun des paris sont défalqués du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager de chacun des paris.

- 1,50 % de la masse à partager du pari "e-Trio" sont réservés pour constituer le "Fonds de Réserve e-Trio" réparti en fonction des dispositions du a) du II de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, on obtient ainsi le solde à partager "e-Trio".

- 1,50 % de la masse à partager du pari "e-Trio Ordre" sont réservés pour constituer le "Fonds de Réserve e-Trio Ordre" réparti en fonction des dispositions du b) du II de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, on obtient ainsi le solde à partager "e-Trio Ordre".

- 1,50 % de la masse à partager du pari "e-Super4" sont réservés pour constituer le "Fonds de Réserve e-Super4" réparti en fonction des dispositions du c) du II de l'article 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, on obtient ainsi le solde à partager "e-Super4".

Ces soldes à partager sont totalisés pour constituer un solde à partager unique.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire :

- le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

- le taux de déduction proportionnelle sur enjeux applicables aux enjeux et aux rapports bruts communs des rangs de rapports "e-Super4 1 NP" et "e-Super4 2 NP**"** du pari "e-Super4" est celui applicable au pari **"**e-Trio Ordre**"** lorsque ce pari est traité.

- le taux de déduction proportionnelle sur enjeux applicables aux enjeux et au ou aux rapports bruts communs du rang de rapport **"**e-Trio Ordre 2 NP**"** est celui applicable au pari **"**e-Trio**"** lorsque ce pari est traité.

Le calcul des rapports s'effectue comme suit :

I. Lorsque les paris "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont traités sur une même course ou lorsque le pari "e-Trio" est traité soit avec le pari "e-Trio Ordre", soit avec le pari "e-Super4" sur une même course.

Le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports de chacun des paris cités ci-avant, est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons.

La répartition du solde à partager unique au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons obtenu à l'alinéa précédent, constitue le rapport de référence.

a) Pari "e-Trio":

i. Rapport "e-Trio " : En cas d'arrivée normale, le rapport brut technique "e-Trio" de la combinaison déterminée au 1 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au rapport de référence. S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio " est alors égal à son rapport technique.

En cas de dead-heat, le rapport brut technique "e-Trio" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables "e-Trio ". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio " de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

ii. Rapport "e-Trio 1 NP" : le rapport brut technique "e-Trio 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio 1 NP".

iii. **Rapport "e-Trio 2 NP"** : le rapport brut technique "e-Trio 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio 2 NP".

b) Pari "e-Trio Ordre" :

i. **Rapport "e-Trio Ordre"** : le rapport brut technique " e-Trio Ordre " de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport, est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre " de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

ii. **Rapport "e-Trio Ordre 1 NP"** : Le rapport brut technique "e-Trio Ordre 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio Ordre 1 NP".

iii. **Rapport "e-Trio Ordre 2 NP"** : le rapport brut technique "e-Trio Ordre 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio Ordre 2 NP".

c) Pari "e-Super4" :

i. **Rapport "e-Super4"** : Le rapport brut technique "e-Super4" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport, est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons payables au rapport "e-Super4". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

ii. **Rapport "e-Super4 1 NP"** : Le rapport brut technique "e-Super4 1 NP" est alors égal rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune les combinaisons payables "e-Super4 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Super4 1 NP".

iii. **Rapport "Super4 2 NP"** : le rapport brut technique "e-Super4 2 NP" est alors égal de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune les combinaisons payables "e-Super4 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Super4 2 NP".

II. **Lorsque le pari "e-Trio Ordre" est organisé avec le pari "e-Super4" sur une même course**.

Le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports de chacun des paris cités ci-avant, est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons.

La répartition du solde à partager unique au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport de référence.

a) Pari "e-Trio Ordre" :

i. **Rapport "e-Trio Ordre"** : En cas d'arrivée normale, le rapport brut de référence "e-Trio Ordre" de la combinaison déterminée au 2 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au rapport de référence. S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de la combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

En cas de dead-heat, le rapport brut technique "e-Trio Ordre" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant

de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables "e-Trio Ordre". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

ii. **Rapport "e-Trio Ordre 1 NP"** : Le rapport brut technique "e-Trio Ordre 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio Ordre 1 NP".

iii. **Rapport "e-Trio Ordre 2 NP"** : le rapport brut technique "e-Trio Ordre 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio Ordre 2 NP".

b) Pari "e-Super4" :

i. **Rapport "e-Super4"** : Le rapport brut technique "e-Super4" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons payables au rapport "e-Super4". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

ii. **Rapport "e-Super4 1 NP"** : Le rapport brut technique "e-Super4 1 NP" est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune les combinaisons payables "e-Super4 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

iii. **Rapport "e-Super4 2 NP"** : le rapport brut technique "e-Super4 2 NP" est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune les combinaisons payables "e-Super4 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Super4 2 NP".

III. **Lorsque seul le pari "e-Trio" est traité sur une même course** : le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports du pari "e-Trio" est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons.

La répartition du solde à partager au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport de référence.

a) Rapport "e-Trio " : En cas d'arrivée normale, le rapport brut technique "e-Trio" de la combinaison déterminée au a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au rapport de référence. S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio " de la combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

En cas de dead-heat, le rapport brut technique "e-Trio" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables "e-Trio ". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio " de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

b) Rapport "e-Trio 1 NP" : le rapport brut technique "e-Trio 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio 1 NP".

c) Rapport "e-Trio 2 NP" : le rapport brut technique "e-Trio 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio 2 NP".

IV. Lorsque seul le pari "e-Trio Ordre" est traité sur une même course : le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports du pari "e-Trio Ordre" est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons.

La répartition du solde à partager au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport de référence.

a) Rapport "e-Trio Ordre" : En cas d'arrivée normale, le rapport brut de référence "e-Trio Ordre" de la combinaison déterminée au b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au rapport de référence. S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de la combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

En cas de dead-heat, le rapport brut technique "e-Trio Ordre" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables "e-Trio Ordre". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

b) Rapport "e-Trio Ordre 1 NP" : Le rapport brut technique "e-Trio Ordre 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio Ordre 1 NP".

c) Rapport "e-Trio Ordre 2 NP" : le rapport brut technique "e-Trio Ordre 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Trio Ordre 2 NP".

V. Lorsque seul le pari "e-Super4" est traité sur une même course : le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports du pari "e-Super4" est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons.

La répartition du solde à partager au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport de référence.

a) Rapport "e-Super4" : En cas d'arrivée normale, le rapport brut technique "e-Super4" de la combinaison déterminée au c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au rapport de référence. S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de la combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

En cas de dead-heat, le rapport brut technique "e-Super4" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables au rapport "e-Super4". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

b) Rapport "e-Super4 1 NP" : Le rapport brut technique "e-Super4 1 NP" est alors égal au rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune les combinaisons payables "e-Super4 1 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 1 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique.

c) Rapport "e-Super4 2 NP" : le rapport brut technique "e-Super4 2 NP" est alors égal rapport de référence multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune les combinaisons payables "e-Super4 2 NP". S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 2 NP" de chaque combinaison payable est alors égal à son rapport technique "e-Super4 2 NP".

Exemple de calcul des rapports dans le cas d'une arrivée normale lorsque les paris "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont traités sur une même course.

Détermination du solde à partager.

	Enjeux	Tx DPE	Montant DPE	Masse à Partager	Tx Cotisation fonds de réserve	Montant Cotisation	Solde à Partager (SAP)
- e-Trio	5 000 €	25,15 %	1 257,50 €	3 742,50 €	1,50 %	56,14 €	3 686,36 €
- e-Trio Ordre	6 000 €	25,15 %	1 509,00 €	4 491,00 €	1,50 %	67,37 €	4 423,63 €
- e-Super 4	9 000 €	16,75 %	1 507,50 €	7 492,50 €	1,50 %	112,39 €	7 380,11 €
Total : 20 000 €		-	4 274,00 €	= 15 726,00 €	-	235,90 €	= 15 490,10 €

Détermination des enjeux payables pondérés (Les coefficients de difficultés sont repris de l'exemple de l'article 4 du présent chapitre).

Paris	Enjeux payables (EP)	Tx DPE	EP nets DPE	Coef difficulté	EP Pondérés (EPP)
- e-Trio	100 €	25,15 %	74,85 €	1	74,85 €
- e-Trio Ordre	5 €	25,15 %	3,74 €	4,24	15,87 €
- e-Super 4	2 €	16,75 %	1,67 €	8,48	14,12 €
					Total : 104,84 €

Calcul des rapports.

		e-TRIO	e-TRIO ORDRE	e-SUPER 4	MASSE UNIQUE (MU)	
Rapport de base brut (RBB)	(1)	-	-	-	147,75 €	= SAP / EPP
Rapport brut (RB)	(2)	147,75 €	626,48 €	1 252,95 €	-	= RBB (1) * Coefficients
Taux DPR	(3)	15 %	25 %	25 %	-	
Montant DPR	(4)	22,16 €	156,62 €	313,24 €	-	= RB (2) * Tx DPR (3)
Rapport brut net de DPR (RBN)	(5)	125,59 €	469,86 €	939,71 €	-	= RB (2) - DPR (4)
Rapport net (RN)	(6)	94,00 €	351,69 €	782,31 €	-	= RBN (5) * (1-tx DPE)
AR	(7)	0,00 €	0,09 €	0,01 €	-	= Arrondi (RN)
Rapport final	(8)	**94,00 €**	**351,60 €**	**782,30 €**	-	= RN (6) - Arrondi (7)

Nota : les calculs sont effectués au sixième chiffre après la virgule mais sont présentés avec un arrondi à la deuxième décimale pour plus de lisibilité.

Article 7 - Rapports minima.

Si l'application des règles énoncées à l'article 4 du présent chapitre conduit à un rapport net payé inférieur à 1,10 € pour l'un des rapports, il est procédé de la façon suivante :

Pour chacun des paris visés au présent titre traités sur une même course, le montant des paris remboursés puis celui de la déduction proportionnelle sur enjeux de chacun des paris sont déduits du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager de chacun des paris.

Ces masses à partager sont totalisées pour constituer une masse à partager unique.

Pour l'ensemble des dispositions suivantes et sauf stipulation contraire :

- le terme "enjeux", quand il est appliqué à des combinaisons payables, s'entend des enjeux payables nets de déduction proportionnelle sur enjeux.

- le taux de déduction proportionnelle sur enjeux applicable aux enjeux, aux rapports bruts communs et au coefficient de réservation des rangs de rapports **"**e-Super4 1 NP**"** et **"** e-Super4 2 NP**"** est celui applicable au pari **"**e-Trio Ordre**"** lorsque ce pari est traité.

- le taux de déduction proportionnelle sur enjeux applicable aux enjeux, aux rapports bruts communs et au coefficient de réservation du rang de rapport **"** e-Trio Ordre 2 NP**"** est celui applicable au pari **"** e-Trio**"** lorsque ce pari est traité.

La valeur nette du coefficient de réservation défini à l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement est égale à 0,8. Dans la suite de cet article, on entend par coefficient de réservation la valeur brute de ce coefficient applicable aux enjeux payables de chaque rang de rapport de chacun des paris traités sur la même course tel que défini, le cas échéant, ci-avant.
La masse à partager unique est diminuée de la somme des produits des coefficients de réservation par le total des enjeux sur les combinaisons payables de chaque pari traité sur la course. On obtient ainsi l'excédent à répartir.

Le calcul des rapports s'effectue comme suit :

I. Lorsque les paris "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont traités sur une même course ou lorsque le pari "e-Trio" est traité soit avec le pari "e-Trio Ordre", soit avec le pari "e-Super4" sur une même course.

Le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports de chacun des paris cités ci-avant est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons.

La répartition de l'excédent à répartir au prorata du total des enjeux de chacune des combinaisons payables ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Trio".

a) Pari "e-Trio" :

i. Rapport "e-Trio " : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio" de la combinaison déterminée au 1 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si le rapport net ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

En cas de dead-heat, s'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport, différentes par les chevaux qui les composent et autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. **Rapport "e-Trio 1 NP"** : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iii. **Rapport "e-Trio 2 NP"** : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa de l'article 7 du présent chapitre.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

b) Pari "e-Trio Ordre" :

i. Rapport "e-Trio Ordre " : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Rapport "e-Trio Ordre 1 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iii. Rapport "e-Trio Ordre 2 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 2 Ordre NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

c) Pari "e-Super4" :

i. Rapport "e-Super4" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables "e-Super4" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Rapport "e-Super4 1 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables "e-Super4 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iii. Rapport "e-Super4 2 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 1 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables "e-Super4 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Si, après application des dispositions ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris du présent titre est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, tous les paris du présent titre sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

II. Lorsque le pari "e-Trio Ordre" est traité avec le pari "e-Super4" sur une même course.

Le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports de chacun des paris cités ci-avant, est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons.

La répartition de de l'excédent à répartir au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Trio Ordre".

a) Pari "e-Trio Ordre" :

i. Rapport "e-Trio Ordre" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio ordre" de la combinaison déterminée au 2 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si le rapport net ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

En cas de dead-heat, s'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables "e-Trio Ordre" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Rapport "e-Trio Ordre 1 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iii. Rapport "e-Trio Ordre 2 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

b) Pari "e-Super4" :

i. Rapport "e-Super4" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables "e-Super4" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

ii. Rapport "e-Super4 1 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables "e-Super4 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

iii. Rapport "e-Super4 2 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du 2 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables "e-Super4 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Si, après application des dispositions ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris du présent titre est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, tous les paris du présent titre sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

III. Lorsque seul le pari "e-Trio" est traité sur une même course : le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports du pari "e-Trio" est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, sous réserve des dispositions de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune de ces combinaisons.

La répartition de l'excédent à répartir au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Trio".

a) Rapport "e-Trio " : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio" de la combinaison déterminée au a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si le rapport net ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

En cas de dead-heat, s'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport, différentes par les chevaux qui les composent et autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

b) Rapport "e-Trio 1 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

c) Rapport "e-Trio 2 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du a) du 3 de l'article 4 du présent chapitre, ou le cas échéant de celles de l'article 5 du présent chapitre, pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au deuxième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Si, après application des dispositions ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris du présent titre est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, tous les paris du présent titre sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

IV. Lorsque seul le pari "e-Trio Ordre" est traité sur une même course.

Le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports du pari "e-Trio Ordre" est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons.

La répartition de l'excédent à répartir au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Trio Ordre".

a) Rapport "e-Trio Ordre" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de la combinaison déterminée au b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa de l'article 7 du présent chapitre.

Si le rapport net ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

En cas de dead-heat, s'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables "e-Trio ordre" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

b) Rapport "e-Trio Ordre 1 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Trio Ordre 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

c) Rapport "e-Trio Ordre 2 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun e-Trio 2 Ordre NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Trio Ordre" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du b) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Si, après application des dispositions ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris du présent titre est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, tous les paris du présent titre sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

V. Lorsque seul le pari "e-Super4" est traité sur une même course.

Le montant des enjeux de chaque combinaison payable à chacun des rangs de rapports du pari "e-Super4" est pondéré par les coefficients de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons.

La répartition de l'excédent à répartir au prorata du total des enjeux payables pondérés pour chacune des combinaisons ainsi obtenu constitue le rapport incrémental "e-Super4".

a) Rapport "e-Super4" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de la combinaison déterminée au c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre servant de référence est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Super4" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si le rapport net ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

En cas de dead-heat, s'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4" de chacune des combinaisons payables, différentes par les chevaux qui les composent, autres que celle servant de référence déterminée aux quatrième à sixième alinéas de l'article 4 du présent chapitre, est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Super4" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune de ces combinaisons payables "e-Super4" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

b) Rapport "e-Super4 1 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 1 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Super4" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables "e-Super4 1 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

c) Rapport "e-Super4 2 NP" : S'il existe des enjeux payables à ce rang de rapport, le rapport brut commun "e-Super4 2 NP" de chacune des combinaisons payables à ce rang de rapport est alors égal au total du montant du rapport incrémental "e-Super4" multiplié par le coefficient de difficulté résultant de l'application des dispositions du c) du 3 de l'article 4 du présent chapitre pour chacune des combinaisons payables "e-Super4 2 NP" et du coefficient de réservation fixé au huitième alinéa du présent article.

Si l'un des rapports nets ainsi obtenu est inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 14 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Si, après application des dispositions ci-avant, le montant disponible du produit brut des paris du présent titre est inférieur au minimum fixé à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement, tous les paris du présent titre sont remboursés sauf en cas d'abondement prévu à l'article 15 du chapitre 3 du titre II du présent règlement.

Article 8 - Cas particuliers.

I. Lorsque les paris "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont traités sur une même course ou lorsque le pari "e-Trio" est traité soit avec le pari "e-Trio Ordre", soit avec le pari "e-Super4" sur une même course :

a) En cas d'absence totale d'enjeu cumulativement sur chacune des combinaisons payables aux rapports "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4", les combinaisons payables sont :

1°) au rapport "e-Trio" : les combinaisons des chevaux classés aux deux premières places avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr en ce compris le ou les chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 1 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places de l'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places de l'arrivée.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du I de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du ii du a) ne s'appliquant pas.

2°) au rapport "e-Trio Ordre" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, le cheval classé deuxième désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec un cheval non-partant. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 2 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, le cheval classé deuxième désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, le cheval classé deuxième désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio Ordre" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du I de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du ii du b) ne s'appliquant pas.

3°) au rapport "e-Super4" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des trois chevaux classés aux trois premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec un cheval non-partant. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 3 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits au sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Super4" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du I de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du ii du c) ne s'appliquant pas.

b) A défaut d'enjeu sur aucune des combinaisons payables citées ci-avant, les combinaisons payables sont :

1°) au rapport "e-Trio" : les combinaisons du cheval classé premier avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr en ce compris le ou les chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) et c) du I de l'article 3 du chapitre 1 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par le cheval classé premier qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du I de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions des ii et iii du a) ne s'appliquant pas.

2°) au rapport "e-Trio Ordre" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons du cheval classé à la première place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr désigné à un rang supérieur au précédent et un cheval non partant et les combinaisons du cheval classé à la première place avec deux chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) c) du I de l'article 3 du chapitre 2 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée alors à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio Ordre" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du I de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions des ii et iii du b) ne s'appliquant pas.

3°) au rapport "e-Super4" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des deux chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr désigné à un rang supérieur aux deux précédents et un cheval non-partant et les combinaisons des deux chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec deux chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) et c) du I de l'article 3 du chapitre 3 ne sont plus applicables.

La probabilité associée alors à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Super4" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du I de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions des ii et iii du c) ne s'appliquant pas.

c) A défaut d'enjeu sur aucune de ces dernières combinaisons, tous les paris "e-Trio", "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont remboursés.

II. Lorsque le pari "e-Trio Ordre" est traité avec le pari "e-Super4" sur une même course :

a) en cas d'absence totale d'enjeu sur chacune des combinaisons payables aux rapports "e-Trio Ordre" et cumulativement au rapport "e-Super4", les combinaisons payables sont :

1°) au rapport "e-Trio Ordre" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, le cheval classé deuxième désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec un cheval non-partant. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 2 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, le cheval classé deuxième désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, le cheval classé deuxième désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio Ordre" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du II de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du ii du a) ne s'appliquant pas.

2°) au rapport "e-Super4" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des trois chevaux classés aux trois premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec un cheval non-partant. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 3 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Super4" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du II de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du ii du b) ne s'appliquant pas.

b) A défaut d'enjeu sur aucune des combinaisons payables citées ci-avant, les combinaisons payables sont :

1°) au rapport "e-Trio Ordre" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons du cheval classé à la première place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr désigné à un rang supérieur au précédent et un cheval non partant et les combinaisons du cheval classé à la première place avec deux chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) et au c) du I de l'article 3 du chapitre 2 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée alors à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval classé premier désigné à la première place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio Ordre" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du II de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions des ii et iii du a) ne s'appliquant pas.

2°) au rapport "e-Super4" : les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des deux chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr désigné à un rang supérieur aux deux précédents et un cheval non-partant et les combinaisons des deux chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec deux chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) et c) du I de l'article 3 du chapitre 3 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée alors à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Super4" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du II de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions des ii et iii du b) ne s'appliquant pas.

c) A défaut d'enjeu sur aucune de ces dernières combinaisons, tous les paris "e-Trio Ordre" et "e-Super4" sont remboursés.

III. Lorsque seul le pari "e-Trio" est traité sur une même course, en cas d'absence totale d'enjeu sur chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio", les combinaisons payables au rapport "e-Trio" sont les combinaisons des chevaux classés aux deux premières places avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr en ce compris le ou les chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 1 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places de l'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places de l'arrivée.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du III de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du b) ne s'appliquant pas.

A défaut d'enjeu sur aucune des combinaisons payables citées ci-avant, les combinaisons payables au rapport "e-Trio" sont les combinaisons du cheval classé premier avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr en ce compris le ou les chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) et c) du I de l'article 3 du chapitre 1 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du III de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions des b) et c) ne s'appliquant pas.

A défaut d'enjeu sur aucune de ces dernières combinaisons, tous les paris "e-Trio" sont remboursés.

IV. Lorsque seul le pari "e-Trio Ordre" est traité sur une même course, en cas d'absence totale d'enjeu sur chacune des combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre", les combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, le cheval classé deuxième désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec un cheval non-partant. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 2 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio ordre" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du IV de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du b) ne s'appliquant pas.

A défaut d'enjeu sur aucune des combinaisons payables citées ci-avant les combinaisons payables au rapport "e-Trio Ordre" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons du cheval classé à la première place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr désigné à un rang supérieur au précédent et un cheval non partant et les combinaisons du cheval classé à la première place avec deux chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) et c) du I de l'article 3 du chapitre 2 ne sont plus applicables.

La probabilité associée alors à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Trio Ordre" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 1 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent le cheval de la combinaison payable, classé à la première place.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Trio ordre" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du IV de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions des b) et c) ne s'appliquant pas.

A défaut d'enjeu sur aucune de ces dernières combinaisons, tous les paris "e-Trio Ordre" sont remboursés.

V. Lorsque seul le pari "e-Super4" est traité sur une même course, en cas d'absence totale d'enjeu sur chacune des combinaisons payables au rapport "e-Super4", les combinaisons payables au rapport "e-Super4" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec le cheval classé troisième désigné à la troisième place avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des trois chevaux classés aux trois premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec un cheval non-partant. Dans ce cas, les dispositions prévues au c) du I de l'article 3 du chapitre 3 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4" telle que définie à l'article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d'une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre ci-avant, des permutations qui comportent les trois chevaux de la combinaison payable, classés aux trois premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu'obtenues conformément au 2 de l'article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les trois chevaux de la combinaison payable, classés aux trois premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Super4" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du V de l'article 6 du présent chapitre, les dispositions du b) ne s'appliquant pas.

A défaut d'enjeu sur aucune des combinaisons payables citées ci-avant, les combinaisons payables au rapport "e-Super4" sont les combinaisons comportant le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place, avec deux quelconques des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr et, en cas de non-partant(s), les combinaisons des deux chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact d'arrivée avec l'un quelconque des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants sur pmu.fr désigné à un rang supérieur aux deux précédents et un cheval non-partant et les combinaisons des deux chevaux classés aux deux premières places de l'épreuve désignés dans l'ordre exact

d’arrivée avec deux chevaux non-partants. Dans ce cas, les dispositions prévues aux b) et c) du I de l’article 3 du chapitre 3 du présent titre ne sont plus applicables.

La probabilité associée alors à chaque combinaison payable au rang de rapport "e-Super4" telle que définie à l’article 3 du présent chapitre est alors égale :

- dans le cas d’une arrivée normale, à la somme des probabilités, telles qu’obtenues conformément au 2 de l’article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l’ordre exact d’arrivée.

- ou en cas de dead-heat, pour chacune des combinaisons payables différentes par les chevaux qui la composent, à la somme des probabilités, telles qu’obtenues conformément au 2 de l’article 2 du présent chapitre, des permutations qui comportent les deux chevaux de la combinaison payable, classés aux deux premières places dans l’ordre exact d’arrivée.

Le calcul des rapports des combinaisons payables du pari "e-Super4" dont celles définies ci-avant est effectué conformément aux dispositions du V de l’article 6 du présent chapitre, les dispositions du b) ne s’appliquant pas.

A défaut d’enjeu sur aucune de ces dernières combinaisons, tous les paris "e-Super4" sont remboursés.

TITRE III ter - LES PARIS HIPPIQUES PROPOSES EN MASSE COMMUNE INTERNATIONALE REPARTIE PAR LES OPERATEURS ETRANGERS

Chapitre 1 - DISPOSITIONS PARTICULIERES APPLICABLES AU CALCUL DES RAPPORTS ET AU PAIEMENT

Article 1.

Les dispositions des articles 14 à 17 du chapitre 3 du titre II du présent règlement ne sont pas applicables aux paris enregistrés en masse commune internationale répartie par les opérateurs étrangers. Elles sont remplacées par les dispositions suivantes :

Pour chaque type de pari, le "rapport" définit la somme à payer aux parieurs sur la base d'une unité de mise de 1 €, les gains étant proportionnels aux enjeux engagés par le parieur..

Les rapports bruts sont déterminés par la répartition des enjeux centralisés, après application des déductions de toute nature autorisées par la réglementation en vigueur dans le pays où la course se déroule.

Les déductions précitées appliquées pour chaque type de paris doivent être comprises entre 10% et 40%.

Les déductions de toute nature autorisées par la réglementation en vigueur dans le pays où la course se déroule appliquées pour chaque type de paris sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré. Celles appliquées en France aux différents types de paris visés au présent titre sont portées à la connaissance des parieurs sur.pmu.fr.

Les modalités d'arrondi des rapports selon le pays où la course se déroule sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré. Les sommes résultant de l'application de cette disposition, dénommées arrondis sur rapports, sont affectées au produit brut des paris, entendu comme la différence entre le total des enjeux diminué des sommes reversées aux parieurs gagnants.

Lorsque le rapport calculé est inférieur au rapport minimum autorisé par la réglementation en vigueur dans le pays où la répartition est effectuée, le paiement est fait sur la base de ce rapport minimum par unité de mise:

- par défaut, par amputation du produit brut des paris à l'issue des calculs de répartition de la course considérée;
- -par exception, par amputation successive des déductions mentionnées au présent article puis des parts de la masse à partager affectées aux calculs des autres rapports.

Dans ce dernier cas, cette modalité particulière pour les pays concernés est portée à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Le rapport minimum appliqué en France aux différents types de paris visés au présent titre pour un pays donné est porté à la connaissance des parieurs sur pmu.fr.

Le paiement des gains est arrondi au centime d'euro inférieur ou supérieur le plus proche. Les millièmes résultants de l'application de ces règles sont affectés au produit brut des paris défini par les dispositions règlementaires en vigueur.

Pour un type de pari donné, après application des règles énoncées ci-avant, si le montant total des paiements est supérieur au montant de la masse à partager, l'opérateur étranger en charge de la répartition, procèdent, sauf abondement par amputation du produit brut des paris, au remboursement des paris correspondants.

Article 2.

Par dérogation au second alinéa de l'article 18 du chapitre 4 du titre I du présent règlement, en cas de difficultés techniques rendant impossible le calcul de rapports le jour même par l'opérateur étranger en charge de la répartition, les paris concernés sont remboursés.

Cette modalité particulière pour les pays concernés est portée à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Chapitre 2 - PARI SIMPLE INTERNATIONAL

Minimum d'enjeu : 1,50 €

Article 1

Les sociétés de courses habilitées à organiser des opérations de prises de paris collectés ou regroupés en France sur les courses étrangères peuvent organiser des paris "Simple International" en masse commune avec le pays considéré pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Un pari "Simple International" consiste à désigner un cheval choisi parmi les chevaux engagés dans une épreuve. Les paris peuvent être enregistrés sur deux tableaux distincts :

Les paris "Simple Gagnant International" sont enregistrés dans toutes les courses comportant au moins deux partants.

Les paris "Simple Placé International" sont enregistrés dans toutes les courses comportant un nombre minimum de chevaux partants fixé selon le pays où la course se déroule.

Ces modalités particulières sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 2.

Un pari "Simple Gagnant International" donne lieu au paiement d'un rapport "Simple Gagnant International" lorsque le cheval désigné occupe la première place de l'épreuve, sous réserve des dispositions de l'article 3 ci-dessous.

Un pari "Simple Placé International" donne lieu au paiement d'un rapport "Simple Placé International" lorsque le cheval désigné occupe soit l'une des deux premières places, soit l'une des trois premières places.

Les modalités particulières pour déterminer le nombre de places payables selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 3 - Ecurie.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux déclarés partants dans une même course sont déclarés couplés au pari mutuel, ils constituent une "écurie".

Si l'un de ces chevaux est classé premier, tous les paris "Simple Gagnant International" engagés sur les autres chevaux de l'écurie ayant pris part à la course ont droit au paiement du même rapport "Simple Gagnant International".

Ces modalités sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 4 - Dead-heat.

En cas d'arrivée dead-heat :

- les paris "Simple Gagnant International" engagés sur tous les chevaux classés à la première place ont droit au paiement d'un rapport "Simple Gagnant International" ;

- les paris "Simple Placé International" engagés sur les chevaux classés soit à l'une des deux premières places, soit à l'une des trois premières places en fonction du nombre de places payables selon le pays concerné conformément à l'article 2 du présent chapitre, ont droit au paiement d'un rapport "Simple Placé International".

Article 5 - Chevaux non-partants.

Si un cheval est déclaré non-partant en application du règlement des courses du pays où la course se déroule, tous les enjeux "Simple Gagnant International" et "Simple Placé International" sur ce cheval sont remboursés et leur montant déduit des enjeux "Simple Gagnant International" et "Simple Placé International".

Article 6 - Calcul des rapports.

Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés après déduction du montant des paris remboursés et des déductions de toute nature autorisées par la réglementation en vigueur dans le pays où la course se déroule, déterminent la masse à partager.

I. "Simple Gagnant International".

1) En cas d'arrivée normale, la masse à partager est répartie au prorata du nombre d'enjeux payables sur le cheval classé premier.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux font écurie, les enjeux payables sur ces divers chevaux sont totalisés et concourent à la détermination d'un rapport "Simple Gagnant International" unique pour tous les chevaux de l'écurie.

2) En cas d'arrivée dead-heat, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux classés premiers.

- soit diminuée du montant des enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu, constitue le bénéfice à répartir et est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux classés premiers.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux font écurie, les enjeux payables sur les divers chevaux d'une écurie et éventuellement les parts de masse à partager, ou du bénéfice à répartir selon le cas, afférents à ces chevaux sont totalisés et concourent à la détermination d'un rapport "Simple Gagnant International" unique pour tous les chevaux de la même écurie.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

II. "Simple Placé International".

1) Cas d'arrivée normale.

La masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

- soit diminuée du montant de tous les enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

2) Cas d'arrivée dead-heat.

a) Calcul des rapports dans le cas du paiement des deux premières places uniquement.

S'il y a plus d'un cheval classé premier, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre d'enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

- soit diminuée du montant de tous les enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

S'il y a plusieurs chevaux classés deuxièmes, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée ou en deux parts égales, l'une affectée au cheval classé premier, l'autre partagée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes, ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables.

Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

- soit diminuée du montant de tous les enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé ou en deux parts égales, l'une affectée au cheval classé premier, l'autre partagée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables.. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

b) Calcul des rapports dans le cas du paiement des trois premières places.

S'il y a un seul cheval classé premier et un seul cheval classé deuxième, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée ou en trois parts égales, un tiers affecté au cheval classé premier, un tiers au cheval classé deuxième et un tiers partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes, ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

- soit diminuée du montant des enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé ou en trois parts égales, un tiers affecté au cheval classé premier, un tiers au cheval classé deuxième et un tiers partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes, ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

S'il y a un seul cheval classé premier et plusieurs chevaux classés deuxièmes, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée ou en deux parts, un tiers affecté au cheval classé premier et deux tiers partagés à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes, ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

- soit diminuée du montant des enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé ou en deux parts, un tiers affecté au cheval classé premier et deux tiers partagés à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes, ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

S'il y a deux chevaux classés premiers, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée ou en trois parts égales, un tiers est affecté à chacun des chevaux classés premiers, et un tiers est partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes, ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

- soit diminuée du montant des enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé ou en trois parts égales, un tiers est affecté à chacun des chevaux classés premiers, et un tiers est partagé à nouveau en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes, ou en autant de parts égales qu'il y a de chevaux placés payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

S'il y a plus de deux chevaux classés premiers, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

- soit diminuée du montant des enjeux payables sur les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé en autant de parts égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux payables sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 7 - Cas particuliers.

1) Pour le pari "Simple Gagnant International", lorsque, dans une course comportant plusieurs chevaux classés premiers, il n'y a aucun enjeu sur l'un d'eux, la fraction de la masse à partager, ou du bénéfice à répartir selon le cas, affectée à ce cheval est, selon le pays où la course se déroule :

- soit partagée par parts égales entre les autres chevaux classés premiers ;

- soit réservée pour constituer une tirelire. La part constituée par les enjeux centralisés en France de cette tirelire est ajoutée à la masse à partager du premier pari "Simple Gagnant International" suivant organisé en masse commune avec le même pays.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

2) Pour le pari "Simple Placé International", s'il n'y a aucun enjeu sur l'un des chevaux payables, la fraction de la masse à partager, ou du bénéfice à répartir selon le cas, affectée à ce cheval est, selon le pays où la course se déroule :

- soit partagée par parts égales entre les autres chevaux payables ;

- soit réservée pour constituer une tirelire. La part constituée par les enjeux centralisés en France de cette tirelire est ajoutée à la masse à partager du premier pari "Simple Placé International" suivant organisé en masse commune avec le même pays.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

3) Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari " Simple Gagnant International ", il n'y a aucun enjeu sur aucun des chevaux classés premiers, les modalités particulières de traitement selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari " Simple Placé International ", il n'y a aucun enjeu sur aucun des chevaux payables au rapport "Simple Placé International", les modalités particulières de traitement selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

4) Tous les paris "Simple Gagnant International" et "Simple Placé International" sont remboursés lorsqu'aucun cheval n'est classé à l'arrivée de la course.

Lorsque le nombre de chevaux classés à l'arrivée est inférieur à deux pour les courses faisant l'objet du paiement des deux premières places uniquement, ou inférieur à trois pour les courses faisant l'objet du paiement des trois premières places, la masse à partager "Simple Placé International" est affectée en totalité au calcul des rapports des seuls chevaux classés à l'arrivée.

5) Tous les paris "Simple Gagnant International" ou "Simple Placé International" sont remboursés lorsque le nombre de chevaux ayant pris part à la course est inférieur au nombre minimum de participants déterminé par le règlement du pays organisateur et porté à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Chapitre 3- PARI COUPLE ORDRE INTERNATIONAL

Minimum d'enjeu : 1,50 €
Le pari «Couplé Ordre International» peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Les sociétés de courses habilitées à organiser des opérations de prises de paris collectés ou regroupés en France sur les courses étrangères peuvent organiser des paris "Couplé Ordre International" en masse commune avec le pays considéré pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Un pari "Couplé Ordre International" consiste à désigner deux chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Le pari est payable si les deux chevaux choisis occupent les deux premières places de l'épreuve et s'ils ont été désignés dans l'ordre exact d'arrivée.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables.

Article 2 - Dead-heat.

Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "Couplé Ordre International" sont les suivantes :

a) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations combinant deux à deux les chevaux classés dead-heat à la première place.

b) Dans le cas de deux chevaux ou plus classés dead-heat à la deuxième place, les combinaisons payables sont toutes celles combinant le cheval classé premier, désigné à la première place, avec l'un quelconque des chevaux classés dead-heat à la deuxième place.

Article 3 – Ecurie.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux déclarés partants dans une même course sont déclarés couplés au Pari Mutuel, ils constituent une "écurie".

Si plusieurs chevaux de l'écurie sont classés parmi les deux premières places de l'épreuve, ils sont considérés comme dead-heat pour la détermination des permutations payables sous réserve qu'ils se soient classés au même rang ou à des rangs consécutifs.

Ces modalités sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 4 - Chevaux non partants.

Sont remboursés les paris engagés sur les combinaisons dans lesquelles un des chevaux au moins a été non-partant.

Article 5 - Calcul des rapports.

Le montant des paris remboursés et des déductions de toute nature autorisées par la réglementation en vigueur dans le pays où la course se déroule est déduit du total des enjeux pour obtenir la masse à partager.

1) Cas d'arrivée normale.

Dans le cas d'une seule combinaison payable, la masse à partager est répartie au prorata des enjeux sur cette combinaison payable.

2) Cas d'arrivée dead-heat.

Lorsque plusieurs chevaux font écurie en application de l'article 3 du présent chapitre, les enjeux sur les diverses combinaisons payables composées de chevaux de la même écurie désignés aux mêmes rangs consécutifs sont totalisés et concourent à la détermination d'un rapport unique.

Dans les cas de plusieurs combinaisons payables, la masse à partager est :

– soit divisée en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

– soit diminuée du montant des enjeux sur les combinaisons payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 6 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "Couplé Ordre International" soit sous forme de combinaisons unitaires, combinant deux des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

1. Les formules combinées.

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris "Couplé Ordre International" combinant entre eux deux à deux, un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Le parieur peut n'engager chaque combinaison de deux chevaux parmi sa sélection que dans un ordre relatif stipulé. La formule correspondante dénommée "formule simplifiée" englobe :

$\frac{K \times (K-1)}{2}$ paris "Couplé Ordre International".

S'il désire pour chaque combinaison de deux chevaux choisis parmi sa sélection, les deux ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante, dénommée "formule dans tous les ordres", englobe :

K x (K - 1) paris "Couplé Ordre International".

2. Les formules "champ d'un cheval".

Elles englobent l'ensemble des paris "Couplé Ordre International" combinant un cheval de base désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants ("champ total") ou avec une sélection de ces chevaux ("champ partiel").

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total" englobe (N - 1) paris "Couplé Ordre International" en formule simplifiée et 2 x (N - 1) paris "Couplé Ordre International" en formule dans tous les ordres. Le "champ partiel d'un cheval de base" avec une sélection de P chevaux englobe P paris "Couplé Ordre International" en formule simplifiée et 2 P paris "Couplé Ordre International" en formule dans tous les ordres.

Pour les formules "champ simplifié" total ou partiel, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base.

Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants sur la liste officielle des partants sur pmu.fr, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 7 - Cas particuliers.

1. Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "Couplé Ordre International", il n'y a aucun enjeu sur la permutation des deux premiers chevaux classés dans l'ordre exact d'arrivée ou, dans le cas d'arrivée dead-heat de deux chevaux ou plus à la première ou à la deuxième place, s'il n'y a aucun enjeu sur aucune des permutations payables, les modalités particulières de traitement selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

2. Dans le cas d'arrivée dead-heat, s'il n'y a aucun enjeu sur l'une des combinaisons ou des permutations payables, la fraction de la masse à partager afférente à cette combinaison ou permutation est réservée pour constituer une tirelire. La part de cette tirelire constituée par les enjeux centralisés en France est ajoutée à la masse à partager du premier pari "Couplé Ordre International" organisé en masse commune avec le même pays où la tirelire a été constituée, soit sur la première journée suivante, soit proposé sur une journée portée à la connaissance des parieurs.

3. Tous les paris "Couplé Ordre International" sont remboursés lorsque le nombre de chevaux ayant pris part à la course est inférieur au nombre minimum de participants déterminé par le règlement du pays organisateur et porté à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari.

4. Si le total des enjeux payables est inférieur au minimum d'enjeu visé à l'article 10 du chapitre 2 du titre II du présent règlement et engagé en France, le rapport correspondant est pondéré dans une proportion égale au quotient résultant de la division du total des enjeux payables pour le rapport considéré par le minimum d'enjeu visé à l'article 10 du chapitre 2 du titre II du présent règlement auquel ce pari est enregistré.

La fraction de la masse à partager, ou du bénéfice à répartir selon le cas, non distribuée lors des opérations de répartition est alors réservée pour constituer une tirelire. La part de cette tirelire constituée par les enjeux centralisés en France est ajoutée à la masse à partager du premier pari "Couplé Ordre International" organisé en masse commune avec le même pays où la tirelire a été constituée, soit sur la première journée suivante, soit proposée sur une journée déterminée portée à la connaissance des parieurs.

5. Lorsqu'une course sur laquelle fonctionne le pari "Couplé Ordre International" compte moins de deux chevaux à l'arrivée, les modalités particulières de traitement selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Chapitre 4 - PARI TRIO ORDRE INTERNATIONAL

Minimum d'enjeu : 1,50 €
Le pari "Trio Ordre International" peut être enregistré à 50 % du minimum d'enjeu, soit 0,75 € à l'exception du pari unitaire en formule simplifiée.

Article 1.

Les sociétés de courses habilitées à organiser des opérations de prises de paris collectés ou regroupés en France sur les courses étrangères peuvent organiser des paris "Trio Ordre International" en masse commune avec le pays considéré pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants sur pmu.fr.

Un pari "Trio Ordre International" consiste à désigner trois chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Une combinaison de trois chevaux englobe les six permutations de ces trois chevaux.

Dans une arrivée normale, l'une de ces permutations correspond à l'ordre exact d'arrivée et les cinq autres permutations à un ordre inexact d'arrivée.

Un pari "Trio Ordre International" est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve, et si l'ordre stipulé par le parieur correspond à la permutation conforme à l'ordre exact d'arrivée de la course.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination de la permutation payable.

Article 2 – Ecurie.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux déclarés partants dans une même course sont déclarés couplés au Pari Mutuel, ils constituent une "écurie".

Si plusieurs chevaux de l'écurie sont classés parmi les trois premières places de l'épreuve, ils sont considérés comme dead-heat pour la détermination des permutations payables sous réserve qu'ils se soient classés au même rang ou à des rangs consécutifs.

Ces modalités sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 3 - Dead-heat.

Dans le cas d'arrivée dead-heat, les combinaisons payables au rapport "Trio Ordre International" sont les suivantes:

a) Dans le cas de dead-heat de trois chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables sont toutes les permutations de chaque combinaison constituée par les chevaux classés premiers pris trois à trois.

b) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux classés à la première place et de un ou plusieurs chevaux à la troisième place, les combinaisons payables sont les permutations des combinaisons dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés premier ou deuxième avec un des chevaux classés troisièmes.

c) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons payables sont les permutations des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place avec tous les chevaux classés deuxièmes pris deux à deux.

d) Dans le cas de dead-heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, les combinaisons payables sont les permutations des combinaisons dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place et le cheval classé deuxième a été désigné à la deuxième place avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Article 4 - Chevaux non partants.

Sont remboursés les paris engagés sur les combinaisons dans lesquelles un des chevaux au moins a été non partant.

Article 5 - Calcul des rapports.

Le montant des paris remboursés et des déductions de toute nature autorisées par la réglementation en vigueur dans le pays où la course se déroule est déduit du total des enjeux.

Le calcul des rapports s'effectue comme suit :

1. Cas d'arrivée normale.

La masse à partager est répartie au prorata des enjeux sur la combinaison payable.

2. Cas d'arrivée dead-heat.

Lorsque plusieurs chevaux font écurie en application de l'article 2 du présent chapitre, les enjeux sur les diverses combinaisons payables composées de chevaux de la même écurie désignés aux mêmes rangs consécutifs sont totalisées et concourent à la détermination d'un rapport unique.

Dans le cas de plusieurs combinaisons payables, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

- soit divisée en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables différentes. Chacune de ces parts est ensuite répartie au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

- soit répartie au prorata des enjeux sur les combinaisons payables. Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut pour chacune des combinaisons payables.

- soit diminuée du montant des enjeux sur les combinaisons payables. Le reste ainsi obtenu constitue le bénéfice à répartir et est divisé en autant de parts égales qu'il y a de combinaisons payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata des enjeux sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

Ces modalités particulières selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 6 – Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "Trio Ordre International" soit sous forme de combinaisons unitaires combinant trois des chevaux déclarés partants, soit sous forme de formules dites "combinées" ou "champ".

Les formules combinées englobent l'ensemble des paris "Trio Ordre International" combinant entre eux trois à trois un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

a) Le parieur peut n'engager chaque combinaison de trois chevaux parmi sa sélection que dans un ordre relatif correspondant à une seule permutation. La formule correspondante, dénommée "formule simplifiée" englobe :

$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2)}{6}$ permutations des chevaux désignés.

S'il désire pour chaque combinaison de trois chevaux choisis parmi sa sélection les six ordres relatifs d'arrivée possibles, la formule correspondante dénommée "formule dans tous les ordres" englobe K x (K - 1) x (K - 2) permutations des chevaux désignés.

b) Les formules "champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "Trio Ordre International" combinant deux chevaux de base désignés par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants.

Si la course compte N chevaux officiellement partants, le "champ total de deux chevaux" englobe 6 x (N - 2) permutations des chevaux désignés en formule dans tous les ordres et (N - 2) permutations des chevaux désignés en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux chevaux de base de sa formule.

c) Les formules "champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "Trio Ordre International" combinant deux chevaux de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants désignés par le parieur.

Si cette sélection comporte P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux" englobe 6 P paris "Trio Ordre International" en formule dans tous les ordres et P paris "Trio Ordre International" en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser en outre les places respectives à l'arrivée devant être occupées par les deux

chevaux de base de sa formule.

d) Les formules "champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "Trio Ordre International" combinant un cheval de base désigné par le parieur avec tous les autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux.

Si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total d'un cheval" englobe 3 x (N - 1) x (N - 2) permutations des chevaux désignés en formule dans tous les ordres et (N - 1) x (N - 2) permutations des chevaux désignés en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les autres chevaux selon un ordre relatif, chaque combinaison de trois chevaux comportant en effet les deux permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les deux ordres possibles.

e) Les formules "champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "Trio Ordre International" combinant un cheval de base avec une sélection des autres chevaux officiellement déclarés partants pris deux à deux, désignés par le parieur.

Si la sélection comporte P chevaux, le "champ partiel d'un cheval" englobe 3 x P x (P - 1) permutations des chevaux désignés en formule dans tous les ordres et P x (P -1) permutations des chevaux désignés en formule simplifiée. Dans ce dernier cas, le parieur doit préciser la place à l'arrivée devant être occupée par le cheval de base de sa formule, mais n'a pas à classer les chevaux de sa sélection selon un ordre relatif, chaque combinaison de trois chevaux comportant en effet les deux permutations des chevaux autres que le cheval de base dans les deux ordres possibles.

f) Les valeurs des formules "champ total" sont déterminées en fonction du nombre de chevaux déclarés partants sur la liste officielle des partants sur pmu.fr compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 7 - Cas particuliers.

a) Dans le cas d'arrivée dead-heat dans une course, s'il n'y a aucun enjeu sur l'une des combinaisons payables, la fraction de la masse à partager, ou du bénéfice à répartir selon le cas, afférente à cette combinaison payable est :

- soit répartie dans les mêmes proportions entre les autres combinaisons payables,

- soit réservée pour constituer une tirelire. La part de cette tirelire constituée par les enjeux centralisés en France est ajoutée à la masse à partager du premier pari "Trio Ordre International" organisé en masse commune avec le même pays où la tirelire a été constituée, soit sur la première journée suivante, soit proposé sur une journée déterminée.

Ces modalités particulières selon le pays considéré ainsi que la journée mentionnée ci-dessus sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

b) Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "Trio Ordre International", il n'y a aucun enjeu sur la combinaison payable ou, en cas de dead-heat, s'il n'y a aucun enjeu sur aucune des combinaisons payables, les modalités particulières de traitement selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

c) Lorsqu'une course sur laquelle fonctionne le pari "Trio Ordre International" compte moins de trois chevaux à l'arrivée, les modalités particulières de traitement selon le pays concerné sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

d) Tous les paris "Trio Ordre International" sont remboursés lorsque le nombre de chevaux ayant pris part à la course est inférieur au nombre minimum de participants déterminé par le règlement du pays organisateur et porté à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari.

e)Si le total des enjeux payables est inférieur au minimum d'enjeu visé à l'article 10 du chapitre 2 du titre II du présent règlement et engagé en France, le rapport correspondant est pondéré dans une proportion égale au quotient résultant de la division du total des enjeux payables pour le rapport considéré par le minimum d'enjeu visé à l'article 10 du chapitre 2 du titre II du présent règlement auquel ce pari est enregistré.

La fraction de la masse à partager, ou du bénéfice à répartir selon le cas, non distribuée lors des opérations de répartition est alors réservée pour constituer une tirelire. La part de cette tirelire constituée par les enjeux centralisés en France est ajoutée à la masse à partager du premier pari "Trio Ordre International" organisé en masse commune avec le même pays où la tirelire a été constituée, soit sur la première journée suivante, soit proposée sur une journée portée à la connaissance des parieurs.

TITRE IV : DISPOSITIONS GENERALES APPLICABLES AUX PARIS SPORTIFS EN LIGNE

Article 1. Description du pari

1.1. Définitions.

1.1.1. Le terme « pari » désigne le contrat d'adhésion à l'ensemble des règles permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude d'une ou plusieurs sélections effectuées dans les offres de pari proposées par le PMU sur des compétitions sportives aux conditions prévues au présent règlement.

1.1.2. La « compétition sportive » est tout évènement sportif susceptible de servir de support à un ou plusieurs paris. Elle se déroule sur une ou plusieurs périodes de pari.
Exemple : le match d'une équipe A contre une équipe B d'un Championnat de Football se disputant à une date précise.

1.1.3. La période d'une compétition sportive représente l'intervalle de temps sur lequel peut porter un pari. A défaut d'être précisée, la période à prendre en compte est le temps réglementaire. Pour les sports concernés, le temps réglementaire inclut les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage, mais n'inclut pas les éventuelles prolongations ou périodes de tirs au but.

1.1.4. Un type de pari est une question posée au joueur portant sur une période d'une compétition sportive.
Exemple : le type de pari « 1N2 » pour lequel il faut choisir le résultat à l'issue du temps réglementaire d'une compétition.

1.1.5. La sélection est l'une des réponses à la question posée dans le type de pari.
Exemple : le choix « 1 » (l'équipe A gagne à la fin du temps réglementaire) pour le type de pari « 1N2 ».

1.1.6. Une cote est affectée à chaque sélection. Elle est supérieure à 1 (hors cas d'annulation) et comporte jusqu'à deux décimales. Elle correspond au multiplicateur à appliquer à la mise pour obtenir le gain potentiel.

Les cotes sont établies par le PMU et sont susceptibles d'être modifiées pendant la période d'enregistrement d'un pari.

La cote faisant foi pour la détermination du gain d'une combinaison est celle enregistrée lors de la validation de la prise de pari et indiquée sur l'écran de confirmation affichant le récépissé récapitulant le pari enregistré.

1.1.7. Une offre de pari comprend un type de pari proposé à l'occasion d'une compétition sportive donnée et les cotes associées.

Exemple : A l'occasion du match de l'équipe A contre l'équipe B d'un Championnat de Football se disputant à une date précise, l'offre de pari « 1N2 » est proposée avec les 3 cotes correspondant aux trois sélections possibles : choix « 1 » (l'équipe A qui joue ou est considérée comme jouant à domicile gagne à la fin du temps réglementaire), choix « N » (match nul à la fin du temps réglementaire), choix « 2 » (l'équipe B qui joue ou est considérée comme jouant à l'extérieur gagne à la fin du temps réglementaire).

Les offres de pari sont proposées et accessibles sur le site Internet du PMU.

Pour chaque type de pari, les cotes associées aux sélections sont mentionnées.

Pour les offres de pari offrant cette possibilité, un parieur peut demander la cotation d'une sélection manquante auprès du PMU lequel se réserve la possibilité de l'ajouter ou de la refuser.

Il est précisé sur le site Internet du PMU, à titre indicatif, la date et l'heure prévisionnelle (heure française métropolitaine) du début de chaque compétition sportive. Les paris seront acceptés jusqu'aux date et heure de début de la compétition sportive, sauf pour les offres de pari pouvant être proposées également durant la compétition sportive.

1.1.8. Une combinaison est l'une des associations de plusieurs sélections dans un pari combiné tel que défini ci-après.

1.1.9. Un pari combiné s'entend des associations possibles de sélections entre elles.

1.1.10. L'ordre de citation des équipes ou des sportifs faisant foi est celui mentionné par le PMU. Par convention, le « joueur A » d'un match est le joueur ou l'équipe cité(e) en premier(e) dans la dénomination du match proposé sur le site du PMU qui joue ou est considérée comme jouant à domicile, le « joueur B » d'un match est le joueur ou l'équipe cité(e) en second(e) dans la dénomination du match proposé sur le site du PMU qui joue ou est considérée comme jouant à l'extérieur.

1.1.11. Un handicap désigne un désavantage ou un avantage affecté à une équipe ou à un sportif, pour équilibrer les probabilités de victoires.
La valeur du handicap est exprimée soit en nombre entier, soit en nombre avec décimale (demi ou quart par exemple). Lorsque le handicap a comme valeur « scr », cela signifie que *le* handicap est nul.

1.1.12. Offres de pari à long terme ou « sur la compétition » :
Les offres de pari à long terme sont des offres de pari basées sur le classement de compétitions, pour lesquelles les équipes ou sportifs participants ne sont éventuellement pas encore définitivement connus.

C'est le cas, par exemple, des paris sur le vainqueur de la Coupe du monde de Football qui sont proposés avant la fin de la phase de qualification et qui proposent des pays qui seront peut-être éliminés.

Pour les offres de paris à long terme ou sur la compétition :

- Sauf indication contraire, les paris engagés sur le(s) joueur(s) ou équipe (s) qui sont déclarés non-partants avant le début de la compétition seront remboursés ;
- dans tous les autres cas, les paris seront valorisés en fonction des résultats entérinés sans équivoque au moment de l'abandon ou, pour le tennis, de la disqualification.

1.1.13. Ex-æquo : Sont ex-æquo deux ou plusieurs équipes ou sportifs qui obtiennent un résultat strictement identique dans le classement de certaines compétitions.

1.1.14. Non partant : est considéré comme non-partant tout sportif ou équipe ne prenant pas part à une compétition sportive alors que prévu(e) dans la liste proposée sur le site du PMU.

1.1.15. Paris gratuits : Le PMU peut faire bénéficier les parieurs titulaires d'un compte, de paris gratuits utilisables exclusivement pour engager des paris sportifs.

Pour certains paris gratuits, une date limite d'utilisation peut être précisée au-delà de laquelle le bénéfice de cette disposition est perdu. Par ailleurs, un pari gratuit peut n'être utilisable que sur certains sports et/ou compétitions et/ou formules de paris.

Les paris gratuits sont portés à la connaissance du titulaire d'un compte et gérés dans un compartiment spécifique et indépendant du solde du compte parieur. Seul le montant de gains nets, c'est à dire déduction faite de la valeur totale des paris gratuits utilisés pour engager un pari payable, peut être crédité sur le compte d'un parieur. Le titulaire d'un compte dispose dans l'historique de son compte de chacune des opérations relatives à la gestion de ses paris gratuits.

Tout pari engagé à l'aide d'un pari gratuit ne peut servir à obtenir un autre pari gratuit.

Le fractionnement de la valeur d'un pari gratuit n'est pas autorisé.

1.1.16. Paris en direct : certaine offres de paris peuvent être proposées durant le déroulement de la compétition sportive. Ces offres sont accessibles sous l'appellation « Paris Live ».

1.2. Formules de pari.

Le PMU indique au parieur, à partir des sélections choisies par lui, les différentes formules de paris possibles.

1.2.1. Formule de pari unitaire.

Le « Simple » : un pari « Simple » est une sélection unique dans un type de pari proposé pour une compétition sportive. La sélection doit être gagnante pour percevoir un gain.

1.2.2. Formule de pari combiné de type « accumulateur ».

La formule de pari combiné de type « accumulateur » consiste à parier sur une et une seule formule constituée de 2 à 15 sélections. On parle d'accumulateur car dans ce type de formule les sélections s'accumulent. Les cotes de chaque sélection se multiplient pour obtenir le gain potentiel. Cette formule de pari n'est gagnante que si toutes les sélections de la formule sont gagnantes sauf dispositions prévues à l'article 1.2.6 ci-après.

Les possibilités de formules de paris combinés « accumulateur » sont indiquées automatiquement au parieur dans son panier de paris, en fonction des sélections qu'il effectue conformément aux dispositions de l'article 1.2.6 ci-après.

Lorsque toutes les offres d'une formule de pari combiné de type « accumulateur » font partie des offres disponibles sur les grilles de la formule de pari combiné dénommé « Combimax » définie à l'article 1.2.7 ci-après, la formule de pari concernée est éligible au bonus comme si le pari avait été effectué via une grille, sous réserve du nombre minimum de sélections de la formule de pari combiné dénommé « Combimax » et hors cas de « cash-out » défini à l'article 13 ci-après.

Les différentes formules de paris combinés de type « accumulateur » proposées par le PMU sont :

1. Le « Double » : un pari « Double » est la combinaison de deux sélections. Les deux sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
2. Le « Triple » : un pari « Triple » est la combinaison de trois sélections. Les trois sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
3. Le « Quadruple » : un pari « Quadruple » est la combinaison de quatre sélections. Les quatre sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
4. Le « Combiné *n* » est une formule de paris de type « accumulateur » de *n* sélections (*n* correspondant au nombre de sélections choisi par le parieur et compris entre 5 et 15). Les n sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

1.2.3 Formule de pari combiné de type « Système *p/n*».

Une formule de pari combiné de type « Système *p/n*» est la combinaison de l'ensemble des paris combinés de type « accumulateur » parmi un nombre de sélections choisies.
Le parieur choisit le niveau *p* de combinaisons et le nombre *n* de sélections (*n* correspondant au nombre de sélections choisi par le parieur et compris entre 3 à 15). N sélections, égales au niveau p de combinaison choisi par le parieur, doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

Par exemple, un parieur ayant choisi 5 sélections peut parier sur toutes les combinaisons de 3 sélections (p) comprises parmi ses 5 sélections (n).
La formule de pari combiné de type « Système 3/5» est ainsi composée de 10 paris « Triple ». Pour percevoir un gain, 3 sélections (p) au moins doivent être gagnantes.

1.2.4 Le nombre de formules de pari combinés avec « p » sélections proposé en fonction du nombre de sélections du parieur « n » est le résultat de la formule :

$$C_n^p$$

qui équivaut à : n ! / (p ! x (n-p) !)

Exemple : pour 5 sélections choisies par un parieur, le nombre de formules de pari « Triple » (3 sélections) est de :

$$C_5^3$$ soit (5x4x3x2x1) / ((3x2x1) x (5-3) !) = 10

1.2.5. Formules de paris combinés de type « multiple ».

La formule de pari combiné de type « multiple » consiste à désigner plusieurs combinaisons basées sur 3 à 8 sélections, tel que définies ci-dessous. Les combinaisons sont regroupées dans une formule de pari combiné de type « multiple » qui, en fonction du nombre total de sélections effectuées, peut en contenir de 4, pour le « Trixie », à 247, pour le « Goliath ».

Suivant le même principe que les formules de paris combinés de type « accumulateur », pour les formules de paris combinés de type « multiple » toutes les sélections effectuées dans des compétitions sportives ne peuvent pas forcément se combiner entre elles (par exemple des sélections pour des paris concernant un même match de football ne peuvent pas se combiner). Les possibilités de formules de paris combinés de type « multiple » sont indiquées automatiquement au parieur dans son panier de paris, en fonction des sélections qu'il effectue conformément aux dispositions de l'article 1.2.6 ci-après.

Les formules de paris combinés de type « multiple » proposés par le PMU sont :

1. Le « Trixie » : un « Trixie » consiste en quatre paris basés sur trois sélections : 3 paris « Double » et 1 pari « Triple ». Deux sélections au moins doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

2. Le « Patent » : un « Patent » est un « Trixie » incluant les paris « Simple ». Il consiste en sept paris basés sur trois sélections : 3 paris « Simple » (un sur chaque sélection), 3 paris « Double » et 1 pari « Triple ». Une sélection au moins doit être gagnante pour percevoir un gain.

3. Le « Yankee » : un « Yankee » consiste en onze paris basés sur quatre sélections : 6 paris « Double », 4 paris « Triple » et 1 pari « Quadruple ». Deux sélections au moins doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

4. Le « Lucky 15 » : un « Lucky 15 » est un « Yankee » incluant les paris « Simple ». Il consiste en quinze paris basés sur quatre sélections : 4 paris « Simple » (un sur chaque sélection), 6 paris « Double », 4 paris « Triple » et 1 pari « Quadruple ». Une sélection au moins doit être gagnante pour percevoir un gain.

5. Le « Super-Yankee » (ou Canadian) : un « Super-Yankee » consiste en vingt-six paris basés sur cinq sélections : 10 paris « Double », 10 paris « Triple », 5 paris « Quadruple » et 1 pari « Combiné 5 ». Deux sélections au moins doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

6. Le « Lucky 31 »: un « Lucky 31 » est un « Super-Yankee » incluant les paris « Simple ». Il consiste en trente et un paris basés sur cinq sélections : 5 paris « Simple » (un sur chaque sélection), 10 paris « Double », 10 paris « Triple », 5 paris « Quadruple » et 1 pari « Combiné 5 ». Une sélection au moins doit être gagnante pour percevoir un gain.

7. Le « Heinz »: un « Heinz » consiste en cinquante-sept paris basés sur six sélections : 15 paris « Double », 20 paris « Triple », 15 paris « Quadruple », 6 paris « Combiné 5 », et 1 pari « Combiné 6 ». Deux sélections au moins doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

8. Le « Lucky 63 » : un « Lucky 63 » est un pari « Heinz » incluant les paris « Simple ». Il consiste en soixante-trois paris basés sur six sélections : 6 paris « Simple » (un sur chaque sélection), 15 paris « Double », 20 paris « Triple », 15 paris « Quadruple », 6 paris « Combiné 5 » et 1 pari « Combiné 6 ». Une sélection au moins doit être gagnante pour percevoir un gain.

9. Le « Super-Heinz » : un « Super-Heinz » consiste en 120 paris basés sur sept sélections : 21 paris « Double », 35 paris « Triple », 35 paris « Quadruple », 21 paris « Combiné 5 », 7 paris « Combiné 6 » et 1 pari « Combiné 7 ». Deux sélections au moins doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

10. Le « Goliath »: un « Goliath » consiste en 247 paris basés sur huit sélections : 28 paris « Double », 56 paris « Triple », 70 paris « Quadruple », 56 paris « Combiné 5 », 28 paris « Combiné 6 », 8 paris « Combiné 7 » et 1 pari « Combiné 8 ». Deux sélections au moins doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

1.2.6. Affectation des sélections aux formules.

Le PMU indique au parieur à partir des sélections choisies par lui, les différentes formules de paris combinés possibles.

Si une formule de pari combiné est réduite à cause de sélections non partantes, la réduction s'opérera sans tenir compte du nombre minimum de sélections qui s'appliqueraient à défaut pour cette formule dans les règles énoncées dans le présent document.

Les formules de paris ne sont pas acceptées lorsque le résultat d'une offre de pari contribue partiellement ou intégralement au résultat d'une autre. Dans l'hypothèse où de telles formules seraient enregistrées, les mises seraient divisées en parts égales sur des formules de paris de rang inférieur respectant cette règle.

1.2.7. Formules de pari combiné dénommé « Combimax ».

La formule de pari combiné « Combimax » consiste à désigner de 4 à 15 sélections à partir de celles proposées dans des grilles proposant des offres de paris portant sur une ou plusieurs compétitions sportives, qui forment une et une seule formule de type « accumulateur » telle que définie à l'article 1.2.2.

Si la formule de pari est gagnante, le parieur bénéficie d'un bonus de gain retirable correspondant à un pourcentage du gain potentiel net, c'est-à-dire déduction faite de la mise, dont le montant est défini pour cette formule en fonction du nombre de sélections retenues et indiqué dans les mentions légales de la grille sélectionnée.

Si la formule gagnante contient une ou plusieurs sélections annulée, le calcul du bonus de gain s'effectue sur la base du pourcentage initial.

Ce type de formule ne peut pas être réglé, en tout ou partie, par des paris gratuits et n'est plus éligible au bonus en cas de « cash-out » défini à l'article 13 ci-après.

Un bonus supplémentaire, dénommé « jackpot », dont le montant est porté à la connaissance des parieurs au moment de la prise de pari, peut être proposé sur une des grilles.

Le « jackpot » est réparti au prorata du nombre de formules gagnantes portant sur l'ensemble des sélections proposées.

1.2.8. Formule de pari dénommé « 1N2Jackpot ».

La formule de pari « 1N2Jackpot » consiste à désigner une sélection à partir de celles contenues dans des grilles dédiées proposant des offres de paris de type 1N2 ou 1 2 portant sur une ou plusieurs compétitions sportives.

Au pari ainsi constitué est associé, après validation et en contrepartie d'une déduction de 10% de la mise sélectionnée par le parieur, l'attribution d'un coefficient multiplicateur déterminé aléatoirement par le système central du Pari mutuel urbain et permettant, si il est supérieur à 1, d'obtenir un bonus dont le montant maximum ne peut dépasser 2 500 €.

L'enregistrement d'un pari entraînant un bonus supérieur à ce montant sera refusé.

Les coefficients multiplicateurs applicables ainsi que la probabilité d'obtention de chacun d'eux sont portés à la connaissance des parieurs pour chaque type de grilles dédiées.

Si la formule de pari est gagnante, le montant total du gain est obtenu par la formule suivante :

(((C - 1) * K) + 1) * M.

Où C est la cote de la sélection, K le coefficient multiplicateur et M la mise engagée, c'est-à-dire la mise sélectionnée par le parieur déduction faite des 10%.

Le gain total est donc décomposé comme suit :

1. le gain retirable correspondant au montant de la cote multiplié par la mise engagée (C * M) ;

2. le bonus retirable si le multiplicateur obtenu est supérieur à 1, selon la formule : (K-1) * (C-1) * M.

Ce type de formule ne peut pas être réglé, en tout ou partie, par des paris gratuits.

Les déductions de 10% des enjeux visés au deuxième alinéa ci-dessus constituent un fonds spécifique destiné à financer le paiement des bonus de gains des paris payables dont le coefficient multiplicateur est supérieur à 1.

1.3. Mode de pari : Gagnant/Placé.

Pour certaines compétitions sportives, précisées sur le site du PMU, dont le résultat est un classement, le mode de pari « Gagnant/Placé », abrégé « G/P » peut être proposé.

Ce mode de pari consiste à parier la sélection choisie à la fois « Gagnant » à la cote affichée à côté de la sélection et à la fois « Placé » dans les conditions ci-dessous :

- d'une part, le nombre de places payables qui rendent le pari « Placé » payable sous forme d'une suite de chiffres, par exemple « pour placé 1, 2, 3, ». Cette suite signifie que si la sélection choisie (exemple : « Le joueur A comme meilleur buteur d'un Championnat de Football ») est 1ère, 2ème, ou 3ème à la fin de la compétition, le pari est payable.
  Dans le cas des offres de type «Premier buteur» ou «Premier marqueur d'essai», le nombre de places s'entend comme le nombre de buts ou d'essais pris en compte pour déterminer si le pari est payable. Si un même joueur marque plusieurs fois, chaque marque compte pour une place dans le nombre de places payables mais le pari « Placé » sur ce joueur ne sera payé qu'une seule fois.

- d'autre part, la cote du mode de pari « Placé », exprimée sous forme d'une fraction de la cote du pari « Gagnant », par exemple : « ¼ de la cote gagnante » (cf. article 6.1).

Si toutes les sélections choisies par le parieur offrent le mode de pari « Gagnant/Placé », alors ce mode de pari est proposé pour les formules de paris combinés. Dans ce cas la combinatoire qui s'applique aux paris « Gagnant » lors d'une formule de pari combiné, par exemple 3 « Double » et 1 « Triple » pour un « Trixie », s'applique aux paris « Placé », c'est-à-dire qu'il y aura également 3 « Double » et 1 « Triple » avec des gains potentiels basés sur les cotes « Placé ». En aucun cas, les cotes des paris « Gagnant » et des paris « Placé » ne sont combinées. Seules se combinent les cotes du même mode de pari.

Un pari ne peut pas être engagé en « Placé » uniquement.

1.4. Offre de pari Super Cote.

Cette offre de pari consiste à parier, au sein d'une seule et même sélection, sur la réalisation de plusieurs résultats de match et/ou de compétition, portant sur un ou plusieurs sports, indiqués dans l'offre de pari.
Par exemples, la sélection peut proposer :

- la victoire de 4 équipes d'un même championnat nommément désignées dans l'offre de pari ;
- la victoire de 4 équipes de sports différents pour 4 championnats nommément désignées dans l'offre de pari.

Si l'un des joueurs ou l'une des équipes proposés dans l'offre déclare forfait, abandonne ou, pour le tennis, est disqualifié, alors tous les paris sont annulés.

Article 2. Prise de pari et mise

2.1. Prise de pari.

2.1.1. Le parieur prend connaissance des offres de pari.

Il choisit en une ou plusieurs prises de paris :

- la ou les compétitions sportives sur lesquelles il souhaite parier ;
- ses sélections dans les offres de pari proposées ;
- sa ou ses formules de pari, avec éventuellement le mode de pari « Gagnant/Placé » ;
- sa mise pour chaque formule.

La sélection de paris peut également être proposée par l'intermédiaire d'un système d'aide au pari dénommé « Bet Machine ».

Dans ce cas, une fois la mise et le montant de gain désiré renseignés par le parieur, le système central du PMU propose les sélections les plus jouées dans les 24 heures précédant la demande et approchant au mieux le montant de gain indiqué, dans la limite des offres « Simple », « Double » et « Triple » disponibles.

Les différents choix effectués par le parieur apparaissent au fur et à mesure dans un bloc intitulé « Mes paris », qui récapitule l'ensemble des éléments de sa prise de pari, à savoir les sélections dans les offres de paris, les formules de pari, la mise et le gain potentiel associés à chaque formule, les totaux des mises et gains potentiels.

Le bloc « Mes paris » est également appelé « Panier de paris ».

La sélection de paris peut également être proposée par l'intermédiaire d'un système de grilles dénommé « Combimax » sous la forme de formule de pari définie à l'article 1.2.7.

Lorsque le parieur opte pour une grille « Combimax », il lui est proposé par défaut et aléatoirement une sélection pour chacune des offres.

Le parieur peut toutefois choisir de modifier ces offres par l'intermédiaire des différentes possibilités proposées par le PMU :

- « Mini risque » : sélection de la cote la plus basse pour chaque offre proposée sur la grille ;
- « Max de gains » : sélection de la cote la plus élevée pour chaque offre proposée sur la grille ;
- « Réinitialiser » : c'est au parieur de choisir manuellement chaque sélection des offres qu'il souhaite retenir.

Lorsque la prise de pari s'effectue par l'intermédiaire de grilles « Combimax», la validation s'effectue directement sur la grille sans passer par le bloc « Mes paris », l'ensemble des éléments de la prise de pari, à savoir les sélections dans les offres de pari, le montant de la mise totale, du gain potentiel total incluant le montant total et pourcentage du bonus, par ailleurs également précisés, apparaissant au fur et à mesure du remplissage de la grille.

Pour valider sa prise de pari, le parieur doit être inscrit et authentifié sur le site du PMU.

2.1.2. Dans le cas exclusif où lors de la validation, la cote d'une des sélections a évolué, un écran récapitulatif invite le parieur à vérifier sa prise de pari avant de la valider. Cet écran mentionne le montant de la mise totale de sa prise de pari, déduction faite des paris gratuits utilisés le cas échéant, qui sera débité du solde créditeur de son compte PMU. Le parieur peut éventuellement modifier sa prise de pari avant de la valider.

Il incombe au parieur de s'assurer de la conformité de l'ensemble des éléments des paris qu'il a saisis avec les paris qu'il souhaite engager avant validation.

2.1.3. Tout pari, à partir du moment où il est validé, ne peut être ni annulé ni modifié au cours d'une même connexion ou d'une connexion ultérieure. La mise totale est débitée du solde créditeur de son compte PMU et, le cas échéant, les paris gratuits débités de son avoir à ce titre.

L'écran de validation de la prise de pari mentionne l'ensemble des éléments constitutifs de ce pari. Le montant du gain potentiel indiqué sur le récépissé de pari prévaut sur celui indiqué dans le panier de paris au moment où le joueur élabore son pari.

L'enregistrement du pari sur le site du PMU est matérialisé par l'affichage sur l'écran de réception des éléments d'identification du pari, ces éléments d'identification devant être rappelés par le parieur en cas de contestation.

En cas de distorsion, pour quelque cause que ce soit, entre les caractéristiques du pari telles qu'elles ont été enregistrées par le PMU et celles qui auraient été composées par le parieur, seules les caractéristiques enregistrées sur le site du PMU feront foi, en particulier la preuve testimoniale ne saurait être invoquée ni admise. Il en est de même s'agissant d'un pari exécuté par le PMU dont le titulaire du compte contesterait l'avoir communiqué ou dans le cas où il revendiquerait un pari non enregistré sur le site du PMU.

Le PMU ne pourra en aucun cas voir sa responsabilité recherchée du fait de cette distorsion, quelle qu'en soit la cause, sauf au parieur à la démontrer, à prouver le lien de causalité entre cette distorsion et le préjudice allégué par lui et à condition de pouvoir justifier qu'il s'agit d'une cause impliquant la responsabilité fautive exclusive du PMU.

Le parieur a la possibilité de vérifier le statut de ses paris en consultant l'historique de prise de pari de son compte PMU. La mention « En attente » signifie que le résultat du pari n'est pas encore connu. Cet écran est présenté à titre indicatif au parieur et ne peut servir de preuve de prise de pari.

2.2. Mise.

2.2.1. Le parieur sélectionne le montant de la mise applicable à toutes les combinaisons du pari.

Le montant de la mise peut être défini jusqu'au centime d'euro, au choix du parieur.

2.2.2. Le montant minimal et le montant maximal de la mise, fixés exclusivement par le PMU, sont indiqués au parieur dans son panier de paris.

Ces limites sont différentes suivant les disciplines sportives et compétitions concernées.

Afin de lutter contre des comportements frauduleux ou illicites, le PMU a la possibilité de moduler ce montant maximal d'enjeu par pari et/ou par parieur, en analysant notamment les critères suivants, constatés de manière cumulative ou successive dans le temps :

- Recherche systématique de cotes anormalement élevées ;
- Concentration de paris sur une période de temps courte sur une même compétition ;
- Suspicion de blanchiment ;
- Lien avec un (des) autre(s) compte(s) dont les enjeux de son (leur) titulaire(s) sont déjà limités ;
- Comportement de jeu anormal excédant les limites de jeu raisonnable ;
- Suspicion de délit d'initié.
- Suspicion d'utilisation de robot ou de logiciel de trading

La limite appliquée au montant des mises d'un parieur est affichée dans le bloc intitulé « Mes paris » ; elle est réévaluée trimestriellement afin d'examiner, au vu des critères susmentionnés, si la limitation maximale d'enjeux doit être augmentée, maintenue ou réduite.

2.2.3. La mise totale d'un panier de pari à payer par le parieur correspond au total des mises de ses formules de pari.

La mise d'une formule de pari est égale au montant de la mise saisie par le parieur, multiplié par le nombre de combinaisons que contient la formule, conformément à l'article 1.2 du présent règlement.

Pour les formules de paris unitaires (pari « Simple »), l'enjeu de la formule est égal à la mise saisie par le parieur. Pour les formules de paris combinés, l'enjeu de la formule est égal à la mise saisie par le parieur multipliée par le nombre de combinaisons de la formule de pari. Ce nombre est indiqué entre parenthèses à côté de la dénomination

de la formule dans le panier ; exemples : la mise unitaire saisie par le parieur est multipliée par 4 pour un « Trixie » puisqu'il s'agit en fait de 3 paris « Double » et 1 pari « Triple ».

Si un parieur choisit l'option « Gagnant/Placé » pour une formule de paris, le nombre de paris est multiplié par 2 et, par conséquent, l'enjeu total de cette formule de pari est égal à la mise saisie multipliée par 2 et par le nombre des combinaisons incluses.

Article 3. Annulation de pari et de sélection

3.1. Sauf exception mentionnée dans les dispositions spécifiques à une discipline sportive, si une compétition sportive est reportée et se déroule dans les 24 heures suivant l'heure annoncée de début de rencontre, tous les paris enregistrés sur cet événement sont normalement exécutés.

Sauf exception mentionnée dans les dispositions spécifiques à une discipline sportive, si cette compétition sportive est annulée ou reportée après un délai de 24 heures suivant l'heure annoncée de début de rencontre, tous les paris enregistrés sont annulés.

3.2. Sauf exception mentionnée dans les dispositions spécifiques à une discipline sportive, si une compétition sportive ne parvient pas à son terme, les paris sont annulés à l'exception de ceux dont le résultat est déjà connu, comme par exemple, les paris concernant le premier buteur ou le premier but qui sont exécutés normalement si un but a été validé par l'arbitre de la rencontre durant la période de jeu.

3.3. Si l'heure d'une compétition sportive est avancée, les cotes sont maintenues, mais l'heure de fin de validation est modifiée en fonction du nouvel horaire.

Si la compétition sportive a déjà commencé au moment où le nouvel horaire est connu par le PMU, les offres de pari, hormis celles acceptées durant la compétition sportive (« Paris Live »), ne sont plus valables. Le PMU se réserve la faculté d'annuler les paris enregistrés après le début de la compétition sportive ou à un stade où le parieur pouvait avoir une indication sur l'issue de celle-ci ou donc, après que son résultat est connu.

Les paris enregistrés avant le début réel de la compétition sportive sont maintenus.

3.4. Le PMU peut annuler tout pari qui, quelle qu'en soit la cause, aurait pu être accepté :

- au-delà du solde créditeur du parieur ou au-delà des montants visés à l'article 2.2.2 des présentes dispositions générales,
- en cas de défaillance technologique,
- en cas de non-respect par le titulaire de compte d'une des présentes dispositions générales ou particulières ou du règlement des paris,
- en cas d'inexactitude dans les conditions de la compétition sportive sur lequel ce pari aurait été engagé,
- dans le cas où une compétition ou une manifestation sportive a fait l'objet d'une décision d'interdiction prise par le Président de l'Autorité de Régulation des Jeux en Ligne sur le fondement du V de l'article 12 de la Loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne,
- ainsi que dans le cas où la compétition sportive ou l'offre de pari ne serait pas conforme aux dispositions du décret n° 2010-483 du 12 mai 2010.

Le PMU ne pourra en aucun cas voir sa responsabilité recherchée du fait de cette annulation, qu'elle qu'en soit la cause.

3.5. L'annulation d'une sélection consiste à la considérer comme payable et à passer sa cote à 1 pour la détermination des gains des combinaisons.

Si l'ensemble des sélections d'une combinaison est annulé ou remboursé, le PMU rembourse la mise correspondante au parieur selon les modalités définies à l'article 7 ci-dessous.

Article 4. Limites financières et restrictions de prise de pari.

4.1. Le PMU peut à tout moment :

- restreindre les formules de pari proposées sur chaque offre de pari,
- restreindre les combinaisons possibles de paris,

- Interrompre, temporairement ou définitivement, l'affichage et les prises de pari sur une offre de pari et/ou sur une sélection,
- modifier la date et/ou l'heure de fin de prise de pari.

4.2. Le gain maximal pour un même pari est fixé à 100 000 € quelle que soit la formule de pari et la ou les disciplines sportives sur lesquelles porte le pari. Ce montant s'entend net de toute bonification octroyée par le PMU.
L'enregistrement d'un pari entraînant un gain potentiel supérieur à ce montant sera refusé.

4.3. En cas de fraude ou de soupçon de fraude pesant sur une compétition sportive, les prises de pari peuvent être interrompues. Le PMU aura la faculté d'annuler tout ou partie des paris enregistrés sur cette compétition sportive.

Article 5. Détermination et publication des résultats.

5.1. Sous réserve des dispositions des articles 5.2 et 5.3 ci-dessous, les conditions de détermination des résultats des offres de paris sont précisées pour chaque discipline sportive dans le Titre III du présent règlement.

5.2. Lorsque le résultat s'appuie sur des règles spécifiques établies par l'organisateur de la compétition, une mention complémentaire est ajoutée au libellé des offres de pari s'y référant.

5.3. Si dans une offre de pari de type « Plus de » ou « Moins de », la valeur de seuil indiquée est un nombre entier et que celui-ci est le résultat de cette offre, alors tous les paris sur cette offre sont annulés.

5.3.1. Si dans une offre de pari avec handicap, l'égalité n'est pas proposée et que celle-ci est le résultat après application du handicap, alors tous les paris sur cette offre sont annulés.

5.4. Pour le traitement des paris et quelle que soit la discipline sportive, seuls font foi les résultats obtenus sur le terrain ou à l'issue de la compétition sportive. Les résultats obtenus à la suite d'une mesure disciplinaire devant un tribunal, sportif ou non, ou suite à une décision des autorités compétentes, ne sont pas pris en compte dès lors que la publication des résultats a déjà été effectuée par le PMU.

5.5. Seuls les résultats diffusés sur le site Internet du PMU sont réputés exacts et servent à déterminer les gains, sauf erreurs ou omissions, et dans la mesure où des règles particulières à chaque pari ne prévoient pas d'autres dispositions. Il ne sera admis aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quels qu'en soient la date, les motifs et la nature.

5.6. Dans le cas d'une offre de pari avec handicap, le résultat diffusé sur le site du PMU est celui après prise en compte de la valeur du handicap. Pour déterminer le résultat d'une offre de pari, le handicap d'une seule sélection est à appliquer au résultat réel.

5.7. Dans le cas d'un pari portant sur un résultat à la fin d'une période, le résultat publié par le PMU est celui à la fin de cette période.

5.8. Si le résultat d'une compétition sportive n'est pas connu dans les quarante-huit heures fin de journée à compter de la fin de la prise de pari prévue, le PMU se réserve la possibilité d'annuler le pari.

5.9. Si le résultat publié est erroné, le PMU procédera à une modification de ce résultat dans les deux jours ouvrés à compter de la prise de connaissance de cette erreur. En conséquence, le PMU se réserve le droit de débiter les parieurs payés à tort sur le montant de leur solde. Les parieurs dont la prise de pari était considérée perdante à tort seront crédités de leur gain après rectification du résultat.

5.10. La responsabilité du PMU ne saurait être engagée au titre du programme des manifestations sportives ou résultats affichés à l'écran dans le cas où, par suite de distorsion, pour quelque raison que ce soit, non imputable au PMU, les éléments relatifs à ces données affichées à l'écran diffèrent du programme et des résultats officiels.

Article 6. Cotes spécifiques.

6.1. Détermination des cotes Placé :

La cote du mode de pari Placé est exprimée en fraction de la cote du pari « Gagnant » correspondant (par exemple : « ¼ de la cote gagnante »), telle qu'indiquée à l'article 1.3 ci-avant, qui signifie que le gain potentiel est obtenu en retranchant 1 à la cote du même pari « Gagnant » affichée en décimale, puis en divisant le nombre obtenu par la fraction indiquée et enfin en ajoutant 1.

Si C est la cote gagnante de la sélection et F est la fraction telle qu'indiquée à l'article 1.3 ci-avant, la cote payée sera égale à (((C-1)*F))+1) arrondi au centième le plus proche.

6.2. Détermination des cotes payées en cas de non partant(s) :

Les mises engagées sur une équipe ou un sportif déclaré(e) non partant(e) sont remboursées, sauf mention contraire précisée dans l'offre de pari.

Consécutivement à la survenance d'un non-partant, le PMU aura la faculté d'appliquer une retenue sur les gains des paris payables enregistrés avant que les cotes ne soient révisées et déduction faite de la mise, selon la méthode suivante :

Si C est la cote d'une sélection gagnante du pari et D est la retenue à appliquer en fonction de la cote du non-partant selon le tableau ci-dessous, la cote payée au pari sera égale à ((C-1)*(1-R) +1).

Cote du non partant	**Retenue opérée**	**Cote du non-partant**	**Retenue opérée**
1.11 ou moins	0,90€	De 2.21 à 2.50	0,40 €
De 1.12 à 1.18	0,85 €	De 2.51 à 2.75	0,35 €
De 1.19 à 1.25	0,80 €	De 2.76 à 3.25	0,30 €
De 1.26 à 1.30	0,75 €	De 3.26 à 4.00	0,25 €
De 1.31 à 1.40	0,70 €	De 4.01 à 5.00	0,20 €
De 1.41 à 1.53	0,65 €	De 5.01 à 6.5O	0,15 €
De 1.54 à 1.62	0,60 €	De 6.51 à 10.0	0,10 €
De 1.63 à 1.80	0,55 €	De 10.01 à 15.00	0,05 €
De 1.81 à 1.95	0,50 €	Au delà de 15.00	Aucune retenue
De 1.96 à 2.20	0,45 €		

Sauf exception mentionnée dans le règlement spécifique d'une offre de pari, les cotes servant de base au calcul de cette déduction sont celles de l'offre de pari.

La retenue opérée sur un pari ne pourra excéder 0,90 € pour 1 € de gain net quel que soit le nombre de déduction(s) opérée(s) du fait de non partant(s).

Article 7. Gains.

7.1. Les gains sont déterminés par combinaison quelle que soit la formule de pari.
Les gains potentiels indiqués dans le panier correspondent aux gains maximaux que pourra percevoir le parieur dans le cas où toutes les sélections de sa prise de pari s'avèrent exactes déduction faite, le cas échéant, du montant des mises correspondants aux paris gratuits utilisés et si aucune sélection choisie ne fait l'objet d'une annulation, d'un remboursement, d'un non partant tardif et/ou d'un résultat ex-æquo.

7.2. Mode de calcul du gain d'une formule de pari unitaire :

Si la sélection est exacte, la cote payée est multipliée par le montant de la mise engagée par le parieur ou résultant de l'application des dispositions de l'article 7.5 ci-dessous. Le résultat obtenu est arrondi au centième d'euro le plus proche.

7.3. Mode de calcul du gain d'une formule de pari combiné de type « accumulateur » :

Si toutes les sélections de la combinaison sont exactes, toutes les cotes payées sont multipliées entre elles.

Ce nombre, arrondi au centième d'euro le plus proche, est multiplié par le montant de la mise du parieur ou résultant de l'application des dispositions de l'article 7.5 ci-dessous. Ce résultat est arrondi au centième d'euro le plus proche.

7.4 Mode de calcul du gain d'une formule de pari combiné de type «multiple» :

Le gain de chacun des paris payables de cette formule, pris individuellement, est calculé selon les dispositions des articles 7.2 ou 7.3 ci-avant. Les différentes sommes ainsi obtenues sont totalisées pour obtenir le gain de la formule.

7.5. Gains en cas d'ex-æquo :

En cas d'ex-æquo tel que défini à l'article 1.1.13 ci-avant, la mise initiale du parieur est divisée par le nombre de participants ex-æquo à la même place et multipliée par le nombre de places payables que se partagent ces ex-æquo. Le calcul des gains s'effectue avec cette nouvelle mise ainsi calculée. Dans ce cas, le gain peut être inférieur à la mise initiale engagée.

Article 8. Paiement des gains et remboursements des mises.

8.1. Modalités de paiement des gains ou de remboursement des mises.

Le montant des gains ou remboursements relatifs à chacun des paris engagés par le parieur sont portés au crédit de son compte.

Une même prise de pari peut contenir plusieurs combinaisons gagnantes et/ou annulées. Quelle que soit la formule de pari, les gains sont payés et les mises sont remboursées par combinaison et ce, dès la promulgation de l'ensemble des résultats des paris de la combinaison.

8.2. Délai de paiement.

8.2.1. Dès publication des résultats ou dès la demande de valorisation anticipée « cash out », et après contrôles, le gain et/ou le remboursement de la mise sont portés au crédit du solde du compte PMU du parieur.

8.2.2. En cas d'annulation de la sélection d'un pari associée à la dernière compétition sportive sur laquelle porte une combinaison, le paiement peut avoir lieu dès connaissance de l'annulation, sous réserve que l'ensemble des résultats des autres sélections soit déjà connu.

Article 9. Types de paris.

Sur tout ou partie des compétitions sportives ouvertes à la prise de paris en ligne, les différents types de paris ci-dessous peuvent être proposés par le PMU, dans la limite de la législation en vigueur, sous réserve d'offres complémentaires et de dispositions spécifiques définies au Titre III du présent règlement.

9.1 Type de pari « 1N2 » :

Ce type de pari consiste à déterminer le résultat d'une rencontre. Les trois sélections possibles sont :

- « 1 » correspond à la victoire de l'équipe A (ou du sportif A) citée dans l'offre de pari ;
- « N » correspond à un match nul ;
- « 2 » correspond à la victoire de l'équipe B (ou du sportif B) citée dans l'offre de pari.

Ce type de pari peut être proposé à différentes phases précisées dans le titre de l'offre de pari.

9.2 Type de pari « Vainqueur du match » ou « 1 2 » :

Ce type de pari consiste à déterminer le vainqueur parmi deux sélections possibles. Les deux sélections possibles sont donc :

- « 1 » correspond à la victoire de l'équipe A (ou du joueur A) citée dans l'offre de pari ;
- « 2 » correspond à la victoire de l'équipe B (ou le joueur B) citée dans l'offre de pari.

Si le résultat correspond à une égalité, tous les paris engagés sur cette offre de pari sont annulés, sauf traitement spécifique précisé dans l'offre de paris, à moins que cette sélection soit proposée.

Ce type de pari peut être proposé à différentes phases précisées dans le titre de l'offre de pari.

9.3 Type de pari « Vainqueur de la compétition » :

Le type de pari « Vainqueur de la compétition » consiste à déterminer parmi la liste des sportifs, équipes proposée sur le site du PMU, quel sera le vainqueur d'une compétition à titre individuel ou en équipe.

9.4 Type de pari « Plus de » - « Moins de » :

Le type de pari « Plus de » ou « Moins de » consiste à déterminer si le nombre de buts, points, sets (manches), tours, temps ou distance d'une compétition sera supérieur (sélection « Plus de ») ou inférieur (sélection « Moins de ») à un seuil indiqué dans l'offre de pari.

Ce type de pari peut être proposé à différentes phases précisées dans le titre de l'offre de pari.

9.5 Type de pari « Duel » :

Ce type de pari consiste à déterminer pour chacun des duels proposés sur le site du PMU, le sportif (ou le groupe de sportifs, l'équipe) qui réalisera une performance, précisée dans l'offre de pari, supérieure à son adversaire.

Article 10.

Les services du PMU chargés d'appliquer les dispositions du présent règlement ont pour rôle d'assurer l'enregistrement des paris et le paiement des gains ou des remboursements. Ils ont en outre la responsabilité de contrôler la régularité de toutes les opérations et de veiller au respect de la législation et de la réglementation en vigueur ainsi que des dispositions du présent règlement.

Le PMU ne saurait toutefois être tenu pour responsable des conséquences résultant de l'impossibilité, pour quelque cause que ce soit, d'assurer l'enregistrement des paris, quelle que soit la nature de ces conséquences.

Donnent lieu à poursuites par toutes voies de droit les infractions à la loi n° 2010-476.du 12 mai 2010.relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne et à ses textes d'applications ainsi qu'aux lois pénales, et plus généralement les infractions commises à l'occasion d'une participation irrégulière aux paris sportifs et toutes interventions de nature à perturber le déroulement de ces opérations.

Le paiement des gains ou des enjeux revenant aux parieurs présumés avoir commis toute infraction ou manquement au présent règlement peut être suspendu pendant un délai n'excédant pas un mois.

Si une plainte en justice est déposée, les enjeux et les gains concernés par la plainte sont conservés en attente d'une décision de justice devenue définitive, les sommes en attente ne bénéficiant d'aucun intérêt.

Article 11

L'engagement d'un pari sur le site du PMU implique l'adhésion sans limitation ni réserve à tous les articles du présent règlement. Chaque opération d'enregistrement des paris est réputée conclue en France par la réception de l'ordre de validation de chaque pari engagé. Le présent règlement est soumis au droit français.

Il est précisé que l'engagement de paris sportifs en ligne peut être soumis à des restrictions légales et même être interdite dans certains pays, comme les États-Unis. Il incombe au parieur de s'assurer de la légalité de ses agissements par rapport à la loi qui lui est applicable.

Le PMU n'est en aucun cas redevable d'une obligation d'information envers les parieurs quant à la légalité de leurs agissements sur le présent site.

Le PMU ne peut être tenu pour responsable pour tous les dommages subis par le parieur pour le non-respect d'une interdiction d'application dans son pays d'origine.

Article 12

Les données et images affichées sur l'écran sont protégées par la législation française en vigueur, dont notamment les dispositions relatives au droit de la propriété littéraire et artistique et à la protection des bases de données.

Le titulaire du compte s'engage à n'utiliser les données et images affichées sur pmu.fr que pour ses besoins personnels dans le cadre de l'enregistrement de paris. Le titulaire de compte s'engage à ne faire directement ou indirectement aucune exploitation commerciale ou non, publique ou privée, des données et images auxquelles il a accès en ce compris l'enregistrement de paris pour un tiers autorisé ou non.

En cas de non-respect des dispositions précédentes, le PMU a la possibilité de suspendre temporairement les transactions financières, le paiement des gains ou le fonctionnement d'un compte pendant toute la période d'investigation et de prendre toute autre mesure ou sanction à l'encontre du titulaire du compte concerné.

Article 13 « Cash out »

Pour les offres de pari proposant cette possibilité, le parieur peut, postérieurement à l'enregistrement de son pari et selon les disponibilités offertes par le PMU, demander la valorisation de son pari par anticipation (« Cash out »), c'est–à-dire avant la fin de l'évènement ou phase de jeu support du pari.

Le nouveau gain potentiel, différent du gain potentiel calculé sur la base de la cote arrêtée lors de l'enregistrement, et fixé exclusivement par le PMU, est proposé pour chaque pari au parieur.

Ce gain potentiel est susceptible d'être modifié pendant la période de demande de valorisation anticipée d'un pari.

Le gain faisant foi devient celui enregistré lors de la validation de la demande de valorisation anticipée d'un pari et indiqué sur l'écran de confirmation affichant le récépissé récapitulant le pari demandé en valorisation anticipée.

Les offres de pari éligibles à la fonctionnalité « Cash out » sont mentionnées sur le site pmu.fr.

Un écran spécifique, disponible après authentification du parieur sur le site du PMU, récapitule l'ensemble des paris pouvant bénéficier de la fonctionnalité « Cash out ».

L'ensemble des formules de paris, à l'exception des formules de pari combiné de type « Système *p/n*» telles que définies à l'article 1.2.3, sont éligibles sous réserve, pour les paris combinés, que l'ensemble des offres de paris les composant offrent cette possibilité.

Tout pari réglé, en tout ou partie, à l'aide de paris gratuits, ne pourra faire l'objet d'une demande de valorisation anticipée « cash out ».

TITRE V - LES PARIS SPORTIFS

A - FOOTBALL

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le football

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de football pour lesquels le site du PMU propose des cotes.

Tous les paris de type “Football” sont traités sur la base du temps réglementaire défini pour le match, que cette durée soit précisée ou non dans l’offre de pari, en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l’instance d’arbitrage.

Par défaut, le temps réglementaire est de 90 minutes. Cependant, les matches peuvent avoir une durée règlementaire inférieure à 90 minutes, si les règles de la compétition concernée le prévoient, ou en cas d’accord entre les 2 équipes avant le coup d’envoi.

Si un match n’a pas commencé à 23h59 (heure locale) ou commencera après 23h59 (heure locale) le jour de son coup d’envoi programmé initialement, les paris seront annulés, sauf si le match est reprogrammé dans les 3 jours suivant sa date de programmation initiale. Dans ce cas, les paris seront maintenus.

Dans les cas où plus de 90 % du temps du match s’est écoulé et que le match est définitivement interrompu, les paris concernés sont traités sur la base du résultat au moment de l’interruption après que le résultat ait été officialisé par l’instance organisatrice.

Dans les cas où moins de 90 % du temps du match s’est écoulé et que le match ne reprend pas avant 23h59 (heure locale) le jour de son coup d’envoi programmé initialement, les paris seront annulés, sauf si le match est reprogrammé dans les 3 jours suivant sa date de programmation initiale. Dans ce cas, les paris sont maintenus, y compris ceux dont le résultat est connu de manière définitive.

Toutefois, dans ce même cas, si le match est rejoué depuis le début, tous les paris qui ont été engagés pendant le déroulement de la partie initiale sont annulés à l’exception des paris dont le résultat est connu de manière définitive au moment de l’arrêt du match initial.

Si le lieu d’un match est autre que celui indiqué sur le site du PMU les paris seront maintenus, sous réserve que le match n’ait pas été transféré sur le terrain de l’équipe adverse, auquel cas, les paris seront annulés.

Les périodes sur lesquelles est basée la détermination du résultat d’un pari, sont mentionnées dans les offres de pari.

Tout match qui est définitivement suspendu avant l’échéance du temps réglementaire sera considéré comme annulé, sauf si les instances régissant les règles de ce sport déclarent un résultat officiel avant minuit le jour suivant la suspension du match. (heure locale du pays où s’est déroulé ce match). Dans ce cas, ce résultat officiel servira à la valorisation des paris «1N2» sur ce match. Toutes les autres offres de paris sur ce match seront annulées sauf si leur résultat est déjà publié. Si un ou plusieurs matchs annulés réduisent un pari au-delà du minimum autorisé pour la liste dans laquelle ce pari figurait, le pari sera néanmoins maintenu en traitant les sélections sur le(s) match(s) annulé(s) comme des sélections «non-partantes» pour sa valorisation. Ce principe ne s’applique pas aux paris impliquant l’offre de pari «1er buteur» qui sera maintenue si un but a été marqué avant l’annulation. Les paris sur le dernier buteur seront annulés en cas d’arrêt du match.

Minutes de but

Les offres de paris basées sur les minutes de but prennent en compte le total du temps de jeu en minutes, au moment où le but est marqué : c’est-à-dire que, si le moment du but est 23mins 25secs, on est dans la 24ème minute, par conséquent, la minute du but sera valorisée à 24.

Pour rappel et exemple, la 10ème minute commence à 9mn00s et finit à 9mn59s.

Tous les buts marqués durant le temps de jeu additionnel accordé par l'instance d'arbitrage à la fin de la première mi-temps seront considérés comme marqués à la 45ème minute, tous les buts marqués durant le temps de jeu accordé par l'instance d'arbitrage à la fin de la deuxième mi-temps seront considérés comme marqués à la 90ème minute.

Ce type de pari est un pari exclusivement sur le temps réglementaire, les prolongations ou les séances de tirs au but ne comptent pas.

Pour les minutes d'un but par une équipe, en cas de but contre son camp, les minutes de ce but compteront pour l'équipe à laquelle est accordé le but.

Paris portants uniquement sur la période de la deuxième mi-temps : Dans ce cas, n'est pris en compte que le résultat constaté sur cette seule période.

Paris sur le résultat d'une journée ou la partie d'une journée de compétition : Si l'ensemble des rencontres concernées par l'offre de pari ne se disputent pas dans les 24 heures suivant la date de début initialement prévue, les paris sur les offres de paris correspondantes sont annulés, sauf si le résultat était déjà publié ou connu.
C'est le cas par exemple des offres « Plus de / Moins de X buts », ou la sélection « Plus de X buts » était gagnante alors qu'une rencontre était annulée.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le football peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) 1N2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

Cette offre de pari peut également être proposée avec la mention « Les 2 équipes doivent marquer au moins x but(s) ». Dans ce cas, chaque équipe doit avoir marqué au moins le nombre de but précisé par la valeur « x » pour que le résultat du match soit pris en compte. En deçà, les paris sont perdants.

2.2) Double chance :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match.

Les trois sélections proposées sont :

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

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

2.3) Double chance à la mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps.

Les trois sélections proposées sont :

1ère sélection : **1-N** correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul, à la mi-temps ;
2ème sélection : **2-N** correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul, à la mi-temps ;
3ème sélection : **1-2** correspond à la victoire d'une des deux équipes à la mi-temps.

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

2.4) 1N2 mi-temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, **ET** le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.

Neuf sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **1** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

4ème sélection : **N** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : **N** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

6ème sélection : **N** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

7ème sélection : **2** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

8ème sélection : **2** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

9ème sélection : **2** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à ces deux phases du match.

Les paris sont annulés si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire.

2.5) 1N2 à la mi-temps :

Cette offre de pari est identique au type de pari «1N2» mais porte sur le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période.

Les paris sont annulés si le match est interrompu avant la fin de la mi-temps.

2.6) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

2.7) Score exact mi-temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à la fin de la mi-temps ET à la fin du temps réglementaire.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

2.8) Premier buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le premier but du match.

La sélection «pas de buteur» signifie qu'aucun buteur ne marquera contre l'équipe adverse.

Les buteurs contre leur camp ne sont pas valables.

Si le premier but s'avère être un but inscrit contre son camp par un joueur, les paris seront alors reportés sur le but/buteur suivant.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou si ce joueur entre en jeu après que le premier but a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier but ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si le match est suspendu avant qu'un but ait été marqué les paris seront annulés.

Si aucun but n'est inscrit durant le temps réglementaire, les paris seront perdants, sauf si la sélection «Pas de buteur» était proposée, auquel cas seuls les paris sur cette sélection seront gagnants.

Pour les paris « Placé » :

Si un but ou des buts contre son camp sont inscrits, ceux-ci ne sont pas pris en compte pour le décompte des places payées.

Si un joueur entre en jeu après que tous les buts payables à la place ont été marqués, les paris sur son nom seront annulés.

2.9) Quel joueur marquera au moins un but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui inscrira au moins un but du match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

2.10) Nombre de buts d'un joueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour un joueur le nombre de buts qu'il inscrira lors d'un match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

2.11) Premier buteur de son équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ayant marqué le premier but, pour son équipe, d'un match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

La sélection «pas de buteur» pour une équipe signifie qu'aucun but ne sera inscrit par cette équipe.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier but ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.12) Dernier buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, le joueur qui marquera le dernier but d'un match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

La sélection «pas de buteur» signifie qu'aucun buteur ne marquera contre l'équipe adverse.

Si le dernier but d'un match s'avère être un but inscrit contre son camp par un joueur, les paris seront alors reportés sur le but / buteur précédent.

2.13) Buteur décisif :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le but décisif d'un match.

Un but décisif est le dernier but du match, inscrit alors que le score était nul avant qu'il ne soit marqué.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

La sélection «pas de buteur» signifie qu'il n'y aura aucun buteur décisif.

2.14) Quel joueur va marquer X buts ou plus ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur et le nombre minimum de buts inscrits par ce joueur.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas à ce match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque nombre minimum de buts inscrits.

2.15) Nombre de buts dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de buts marqués par les deux équipes d'un match durant le temps réglementaire.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

3 sélections sont généralement proposées du type :

0 – 1 : un but ou moins sera inscrit
2 – 3 : deux ou trois buts seront inscrits
4 + : quatre buts ou plus seront inscrits

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.16) Nombre exact de buts d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les valeurs proposées sur le site du PMU, le nombre exact de buts d'une équipe.

Les buts inscrits contre son camp entrent en compte dans le résultat final de l'équipe adverse.

2.17) Nombre exact de buts d'une équipe en première mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les valeurs proposées sur le site du PMU, le nombre exact de buts d'une équipe inscrits durant la première mi-temps.

Les buts inscrits contre son camp entrent en compte dans le résultat de l'équipe adverse.

2.18) Nombre exact de buts d'une équipe en deuxième mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les valeurs proposées sur le site du PMU, le nombre exact de buts d'une équipe durant la deuxième mi-temps.

Les buts inscrits contre son camp entrent en compte dans le résultat de l'équipe adverse.

2.19) Plus ou moins de « x » buts marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.20) Moment du 1er but :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel moment le premier but d'un match va être inscrit.

Les trois sélections possibles sont :

1ère sélection : Avant la xème minute incluse
2ème sélection : A partir de la xème minute ci-avant + 1 et jusqu'à la fin du match.
3ème sélection : Aucun but n'est inscrit.

La valeur x étant variable, elle est précisée pour chaque match sur le site du PMU.

Cette offre de pari peut être également proposée durant les éventuelles prolongations.

2.21) Moment du dernier but :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel moment le dernier but d'un match va être inscrit.

Les trois sélections possibles sont:

1ère sélection : Avant la xème minute incluse,
2ème sélection : A partir de la xème minute ci-avant + 1 et jusqu'à la fin du match,
3ème sélection : Aucun but n'est inscrit.

La valeur x étant variable, elle est précisée pour chaque match sur le site du PMU.

2.22) Un but sera-t-il marqué entre la « xème » et la « yème » minute ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un but sera inscrit durant une période définie par les intervalles x et y, généralement d'une durée de 10 minutes.

Au fur et à mesure de l'avancement du match, cette offre de pari change d'intervalle de temps pour la prévision de but (entre 21e et 30e minute, entre 31e et 40e minute, etc …).

2.23) Période du 1er but d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer la phase du match durant laquelle le premier but va être inscrit par une équipe.

Les trois sélections possibles pour une équipe sont:

1ère sélection : Durant la première mi-temps,
2ème sélection : Durant la seconde mi-temps,
3ème sélection : Aucun but n'est inscrit par cette équipe.

2.24) Ecart du gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de buts d'écart une équipe va gagner un match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts marqués par chacune des deux équipes à l'issue du match.

L'égalité de score est également proposée.

2.25) Score exact à la mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin de la première mi-temps.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est interrompu avant la fin de la mi-temps.

2.26) Score exact de la 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact de la deuxième mi-temps.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est interrompu avant la fin de la 2ème mi-temps.

2.27) Moment du 1er but avec intervalle :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle de temps exprimé en minutes durant lequel sera inscrit le premier but. Les bornes sont incluses dans l'intervalle de temps.

Cette offre de pari peut être également proposée durant les éventuelles prolongations.

En cas d'interruption définitive du match avant 90 minutes, tous les paris portant sur des intervalles de temps non arrivés à terme seront annulés.

2.28) Première équipe à marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le premier but du match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

Trois résultats sont donc possibles :

L'équipe A inscrit en première un but ou
L'équipe B inscrit en première un but ou
Aucune équipe ne marque : le match s'achève sur un score nul et vierge.

2.29) Supprimée le 17 05 2018

2.30) Nombre de buts en 1re mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total exact de buts marqués par les deux équipes d'un match à la fin de la première mi-temps c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période. Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans la détermination du résultat.

4 sélections sont proposées :

0 : aucun but ne sera inscrit durant la première mi–temps,
1 : un but sera inscrit durant la première mi–temps,
2 : deux buts seront inscrits durant la première mi–temps,
3 ou + : trois buts ou plus seront inscrits durant la première mi–temps.

2.31) Les deux équipes marqueront-elles en « Xème » mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si chacune des deux équipes d'un match marquera au moins un but ou pas durant la mi-temps désignée dans l'offre de pari.

2.32) Nombre de buts en 2e mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total exact de buts marqués par les deux équipes d'un match durant la deuxième mi-temps. Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans la détermination du résultat.

4 sélections sont proposées :

0 : aucun but ne sera inscrit durant la deuxième mi-temps,
1 : un but sera inscrit durant la deuxième mi-temps,
2 : deux buts seront inscrits durant la deuxième mi-temps,
3 ou + : trois buts ou plus seront inscrits durant la deuxième mi-temps.

2.33) Mi-temps avec le plus de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans laquelle des deux mi-temps d'un match sera inscrit le plus de buts.

Trois résultats sont donc possibles :

1ère sélection : c'est durant la première mi-temps que le plus de buts sera inscrit,
2ème sélection : c'est durant la seconde mi-temps que le plus de buts sera inscrit,
3ème sélection : le nombre de buts inscrits durant chacune des mi-temps est identique.

2.34) Quelle équipe va remporter la 2e mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de buts durant la seconde mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour un résultat identique des deux équipes, soit pour l'équipe B.

2.35) Quelle équipe va marquer dans les 2 mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira un ou plusieurs buts durant chacune des deux mi-temps d'un match.

Si les 2 équipes marquent dans les 2 mi-temps, tous les paris sont gagnants. Si une seule équipe marque dans les 2 mi-temps, seuls les paris sur cette équipe sont gagnants.

Si aucune équipe ne marque dans les 2 mi-temps, tous les paris seront perdants.

2.36) Quelle équipe va remporter les 2 mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de buts durant chacune des deux mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

En cas d'égalité de score des deux équipes à l'issue de chaque ou de l'une des mi-temps, tous les paris engagés sur cette offre de pari seront perdants.

2.37) Quelle équipe va remporter au moins une mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de buts durant une des deux mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si chaque équipe remporte une mi-temps, tous les paris seront gagnants.

Dans le cas d'une égalité entre les deux équipes dans chacune des deux mi-temps, tous les paris engagés sur cette offre de pari seront perdants.

2.38) Equipe qui mène à la mi-temps mais l'autre équipe gagne ou égalité:

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de buts durant la première mi-temps d'un match et cumulativement ne le gagnera pas, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si aucune équipe ne remplit ces conditions, tous les paris seront perdants.

2.39) Quelle équipe n'encaissera pas de buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe d'un match ne concèdera aucun but, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B. Si le résultat du match est un score nul et vierge, tous les paris engagés sur cette offre de pari seront gagnants.

Si chaque équipe concède au moins un but, tous les paris seront perdants.

2.40) Quelle équipe va gagner « période » sans rien encaisser ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe gagnera la période précisée dans l'offre de pari (match ou mi-temps) sans concéder de but, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si le résultat de la période est nul, tous les paris engagés sur cette offre de pari seront perdants.

Si chaque équipe concède au moins un but, tous les paris seront perdants.

Une offre distincte peut être proposée pour chaque période.

2.41) Quelle équipe va marquer le premier but et quand ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe marquera le premier but d'un match ET à quel moment, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B, ET l'intervalle de temps exprimé en minutes durant lequel sera inscrit le premier but. Les bornes sont incluses dans l'intervalle de temps.

Les différents intervalles de temps offerts sont précisés sur le site du PMU.

En cas d'interruption définitive du match avant 90 minutes, tous les paris portant sur des intervalles de temps non arrivés à terme seront annulés.

Si le résultat du match est un match nul et vierge, tous les paris engagés sur cette offre de pari seront perdants.

2.42) Nombre exact de buts dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total exact de buts marqués par les deux équipes d'un match. Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

2.43) Nombre de buts d'une équipe (club ou pays):

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre minimum de buts marqués par une équipe (club ou pays) d'un match. Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

2.44) Qui va l'emporter et combien de buts au total seront marqués dans le match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va remporter le match ET le nombre total exact de buts marqués par les deux équipes de ce match. Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat. En cas d'égalité de score des deux équipes à l'issue du match, tous les paris engagés sur cette offre de pari sont perdants.

2.45) Les 2 équipes vont-elles marquer ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but.

2.46) Score exact avec nom du 1er buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le score exact d'un match ET le nom du premier buteur de ce match.

Le choix du score exact est présenté sous la forme « score équipe A » tiret « score équipe B ».

Si le joueur sélectionné dans un pari entre en jeu après que le premier but a été marqué ou ne participe pas au match ou encore si l'ensemble des buts ont été inscrits contre leurs camps, les paris comportant le score exact seront valorisés sur la base de la cote associée à l'offre de pari « Score exact ».

En cas d'arrêt définitif du match, le score exact n'étant pas défini, l'offre de pari sera valorisée selon les cotes associées à l'offre de pari «Premier buteur» si un but (à l'exclusion des buts contre son camp) a été inscrit avant l'arrêt du match, dans le cas inverse les paris sur cette offre de pari seront annulés.

2.47) Combiné résultat avec un buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le joueur qui inscrira un but et dont l'équipe gagnera le match.

Si le joueur sélectionné n'entre pas en jeu ou si le match est définitivement arrêté avant la fin du temps réglementaire, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.48) Quels joueurs marqueront au moins un but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une paire de joueurs qui marqueront tous les deux un but.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Si un des joueurs sélectionnés n'entre pas en jeu avant la fin du temps réglementaire, les paris sur les paires contenant son nom seront annulés.

2.49) Quelle équipe finira 3ème ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du match, sera classée troisième de la compétition.

Le résultat de cette offre de pari porte sur le résultat final du match c'est à dire en ce compris les prolongations et les éventuelles séances de tirs au but.

2.50) Quelle équipe finira 3ème sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire du match, sera classée troisième de la compétition.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.51) Quelle équipe finira 3ème après prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations du match, sera classée troisième de la compétition.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations ou si le résultat du match nécessite des tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.52) Quelle équipe finira 3ème dans les tirs au but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer, l'équipe qui, à la fin de séance(s) de tirs au but du match, sera classée troisième de la compétition.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire et/ou des prolongations ne nécessite pas de séance de tirs au but, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.53) Quelle équipe brandira la Coupe ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui gagnera la finale d'une Coupe.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d'une compétition.

Le résultat de cette offre de pari porte sur le résultat final du match c'est à dire en ce compris les prolongations et les éventuelles séances de tirs au but.

2.54) Quelle équipe brandira la Coupe sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, gagnera la finale d'une compétition.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d'une Coupe.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.55) Quelle équipe brandira la Coupe après prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, gagnera la finale d'une compétition.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d'une Coupe.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations ou si le résultat du match nécessite des tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.56) Quelle équipe brandira la Coupe à l'issue des tirs au but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin de séance(s) de tirs au but d'un match, gagnera la finale d'une compétition.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d'une Coupe.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire et/ou des prolongations ne nécessite pas de séance de tirs au but, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.57) Quelle équipe va se qualifier pour le tour suivant ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe, comme ceux pour la Coupe de France, qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Le résultat de cette offre de pari porte sur le résultat final du match c'est à dire en ce compris les prolongations et les éventuelles séances de tirs au but.

2.58) Quelle équipe va gagner/se qualifier sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe, comme ceux pour la Coupe de France, qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans prolongation.

2.59) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe, comme ceux pour la Coupe de France, qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations ou si le résultat du match nécessite des tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans tirs au but

2.60) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des tirs aux buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin de séance(s) de tirs aux buts d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe, comme ceux pour la Coupe de France, qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire et/ou des prolongations ne nécessite pas de séance de tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.61) Quelle équipe va marquer le « xème » but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain but du match.

Au fur et à mesure des buts inscrits, cette offre change de but à marquer (1er, 2ème, 3ème, etc.) qui est la valeur du x.

Au-delà du premier but inscrit dans un match, la sélection « Pas de but » ne signifie pas qu'aucun but ne sera inscrit mais signifie qu'il n'y aura pas d'autre but durant le match.

2.62) Equipe qui ouvre le score mais l'autre équipe gagne ou égalité

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe va ouvrir le score du match et cumulativement ne le gagnera pas, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si aucune équipe ne remplit ces conditions, tous les paris seront perdants.

2.63) Quelle équipe va marquer ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire un but.

En fonction du déroulement du match, les sélections proposées peuvent évoluer : soit les noms des deux équipes, soit le nom d'une seule d'entre elles.

2.64) Quelle équipe va marquer le dernier but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le dernier but du match.

2.65) Moment du prochain but :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un but sera inscrit :

- avant la nème minute,
- ou après la nème minute,
- ou qu'il n'y aura pas de xème but inscrit.

Au fur et à mesure de l'avancement du match, la minute servant de seuil évolue et en fonction du nombre de buts inscrits la sélection « pas de xème but » évolue également.

Lorsque la fin du match approche ou à tout moment choisi par le PMU, la sélection « pas de xème but », reste la seule proposée.

2.66) « xème » buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le « xème » but du match.

Au fur et à mesure des buts inscrits, cette offre change de rang de buteur devant marquer (1er, 2ème, 3ème, etc.) qui est la valeur du x.

Si l'offre de pari est proposée sur le premier buteur, la sélection « pas de buteur » signifie qu'aucun but ne sera inscrit durant ce match. Pour tous les autres prochains buteurs, la sélection « pas de buteur » signifie qu'aucun autre but ne sera inscrit.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le « xème » but a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le « xème » but a été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si le « xème » but d'un match s'avère être un but inscrit contre son camp par un joueur, le but est ignoré et les paris seront alors reportés sur le but suivant.

2.67) Plus ou moins « x » but (s) marqués en « yème » mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de buts d'un match inscrits durant la mi-temps désignée dans l'offre de pari sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.68) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sera vainqueur de la compétition.

2.69) Meilleur buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera le meilleur buteur de la compétition c'est à dire celui qui aura inscrit le plus de buts.

Les buts inscrits contre son camp par un joueur et les buts inscrits lors des séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte pour déterminer le meilleur buteur.

2.70) Quelle équipe se qualifiera ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sortira qualifiée pour l'étape suivante d'une compétition.

2.71) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sortira en tête de son groupe (ou poule) de qualification.

Cette offre de pari n'est proposé que sur les compétitions qui comportent une phase avec des groupes (ou poules) de qualification.

2.72) Quelle équipe va terminer 2ème du groupe ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui terminera deuxième de son groupe (ou poule) de qualification.

Cette offre de pari n'est proposé que sur les compétitions qui comportent une phase avec des groupes (ou poules) de qualification.

2.73) Supprimée le 30/10/2013

2.74) Région du monde vainqueur ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer la région du monde (confédération) à laquelle appartient l'équipe qui gagnera la compétition.

Cette offre de pari est proposée pour la coupe du monde.

2.75) [nom du pays] : meilleur buteur de la coupe du monde ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera le meilleur buteur de la compétition pour son pays c'est à dire celui qui aura inscrit le plus de buts.

Les buts inscrits contre son camp par un joueur et les buts inscrits lors des séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte pour déterminer le meilleur buteur.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque pays retenu pour cette offre de pari.

2.76) Quelle équipe sera promue ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe ou les équipes qui sera ou seront promue(s) en division supérieure à la fin de la saison.

2.77) Quelle équipe sera reléguée ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe ou les équipes qui sera ou seront reléguée(s) en division inférieure à la fin de la saison.

2.78) Meilleure équipe de la compétition à part le « Big X » :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin de la compétition, si la seule équipe citée dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si plusieurs équipes sont citées dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin de la compétition si aucune des équipes citées dans l'offre de pari n'occupe cette place, soit à la meilleure des 6 premières places non occupée par l'une des équipes citées dans l'offre de pari dans le cas contraire.

2.79) Quelle équipe se maintiendra ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe ou les équipes qui évitera ou éviteront la relégation en division inférieure à la fin de la saison.

2.80) Qui finira dans le dernier carré ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe ou les équipes qui finira ou finiront dans les quatre premières de la compétition à la fin de la saison.

2.81) Un vainqueur [nationalité du vainqueur] :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un club de la nationalité précisée dans le titre de l'offre de pari sera vainqueur de la compétition concernée.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.82) 1er buteur pour [pays/équipe] :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui inscrira le premier but pour son équipe (pays/club) précisée dans le titre de l'offre de pari durant la compétition concernée par l'offre de paris.

Les buts inscrits contre son camp par un joueur et les buts inscrits lors des séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte pour déterminer le premier buteur.

2.83) Meilleur buteur pour [pays/équipe] :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui inscrira le plus de buts pour son équipe (pays/club) précisée dans le titre de l'offre de pari durant la compétition concernée par l'offre de paris.

Les buts inscrits contre son camp par un joueur et les buts inscrits lors des séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte pour déterminer le meilleur buteur.

2.84) Nombre total de buts d'un joueur dans une compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour un joueur le nombre de buts qu'il inscrira lors d'une compétition.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Pour les compétitions courtes, de type Coupe du Monde, Championnat d'Europe des nations ou autre compétition continentale des nations, si le joueur sélectionné ne débute pas le 1er match et ne participe pas à l'intégralité de la première mi-temps du premier match de la compétition, les paris sur son nom seront remboursés.

2.85) Duel sur les buteurs (compétition ou match):

Cette offre de pari consiste à déterminer au sein du duel proposé sur le site du PMU quel joueur du duel sera soit classé avant l'autre au classement des meilleurs buteurs à la fin de la compétition précisée dans l'offre de pari, soit marquera le plus de buts dans le match précisé dans l'offre de pari.

Si un des joueurs du duel ne participe pas à la compétition ou au match, les paris sur cette offre seront annulés.

Les buts inscrits contre son camp par un joueur et les buts inscrits lors des séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte.

2.86) Trophées de [Nom de l'équipe] :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour l'équipe proposée la ou les compétitions qu'elle va remporter. Les sélections proposées peuvent également être des combinaisons de compétitions.

2.87) Les 2 premiers du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer, pour un groupe de qualification et parmi les couples d'équipes proposés sur le site du PMU, les équipes qui seront les deux premières de leur groupe de qualification.

La sélection « autre couple », si elle est proposée, correspond à l'ensemble des possibilités de couples d'équipes non précisées sur le site du PMU.

2.88) Dans quel groupe y aura-t-il le plus de buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le groupe de qualification qui totalisera le plus de buts marqués.

2.89) Quels seront les 2 finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les couples d'équipes proposés sur le site du PMU, les équipes qui seront les deux finalistes dans une compétition.

2.90) Duels entre équipes :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, laquelle des deux équipes progressera le plus loin dans la compétition concernée.

2.91) Qui finira devant ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe parmi celles proposées sur le site du PMU qui finira la mieux classée que les autres dans la compétition concernée.

2.92) Qui finira dans les 3 premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui finira dans les trois premières de la compétition concernée.

2.93) Qui se qualifiera pour les groupes de qualification ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe (club ou pays) qui se qualifiera pour les groupes de qualification de la compétition concernée

2.94) Qui sortira qualifié du groupe ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui parviendra à se qualifier pour la phase suivant celle des groupes de qualification de la compétition concernée.

2.95) Qui atteindra les quarts de finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui parviendra à faire partie des huit quarts de finalistes de la compétition concernée.

2.96) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

2.97) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.98) Comment la finale va se décider ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase (temps réglementaire, prolongations, séances de tirs aux buts) une équipe remportera la finale de cette compétition.

2.99) Quelle équipe [du Championnat considéré] marquera le plus de buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe d'un championnat national qui inscrira le plus de buts durant le championnat concerné.

2.100) Meilleur buteur d'équipes :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel sera le meilleur buteur de l'équipe c'est à dire celui qui aura inscrit le plus de buts durant la compétition concernée.

Les buts inscrits contre son camp par un joueur et les buts inscrits lors des séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte pour déterminer le meilleur buteur.

Si un joueur qui fait partie de la liste proposée sur le site du PMU ne participe pas à au moins un match de cette compétition, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.101) Vainqueur et meilleur buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, l'équipe qui sera vainqueur de la compétition ET le nom du meilleur buteur de la compétition.

Les sélections proposées sur le site du PMU proposent un nom d'équipe combiné à un joueur.

2.102) Nombre de buts d'un pays :

Cette offre de pari consiste à déterminer, pour le pays précisé dans l'offre de pari, le nombre de buts qu'il inscrira dans la compétition concernée.

2.103) Groupe du vainqueur final :

Cette offre de pari consiste à déterminer de quel groupe le vainqueur de cette compétition sera issu.

2.104) Nationalité du vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer la nationalité de l'équipe vainqueur de la compétition concernée.

2.105) Quelle équipe marquera le plus de buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe marquera le plus de buts sur une compétition ou sur la période d'une compétition définie.

2.106) Combien de buts seront marqués durant la compétition ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, l'intervalle exact du nombre total de buts qui seront marqués par l'ensemble des équipes lors d'une compétition.

Les intervalles offerts précisés sur le site du PMU sont exprimés en nombre de buts.

2.107) Vainqueur pour la première fois :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe remportera pour la première fois une compétition.

2.108) Les 2 premiers du groupe dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire d'équipes sera classée aux deux premières places du groupe dans l'ordre exact du classement, l'ordre de citation des équipes dans la sélection étant l'ordre supposé de classement final dans le groupe (la 1ère à gauche et la 2ème à droite).

2.109) Le Big « x » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe vainqueur de la compétition fera partie des « X » équipes appelées « Les Grandes » (« Big » en anglais) qui sont énumérées dans la sélection ou des autres équipes participantes regroupées sous les termes « Les autres ».

Le nombre « x » varie en fonction de la compétition proposée.

2.110) Nombre de victoires à domicile :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à domicile, sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.111) Nombre de matchs nuls :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de matchs nuls, sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.112) Nombre de victoires à l'extérieur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à l'extérieur, sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.113) Nombre de buts dans une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de buts marqués par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

2.114) Nombre d'équipes qui marqueront :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre d'équipes qui marqueront lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.115) Quelle équipe marquera le plus de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera le plus de buts lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.116) Quelle équipe encaissera le moins de but :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui encaissera le moins de buts lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.117) Quelle équipe encaissera le plus de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui encaissera le plus de buts lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.118) Quelle équipe ne marquera pas de but :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui ne marquera pas de but lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari.

2.119) Quelle équipe marquera la première lors d'une journée ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera la première lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari. Le résultat se base sur la minute du premier but inscrit par chacune des équipes.

2.120) Quelle équipe marquera la dernière lors d'une journée ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera la dernière lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari. Le résultat se base sur la minute du dernier but inscrit par chacune des équipes.

2.121) Qui sera Xème au classement à l'issue d'une journée d'une compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe sera Xème au classement à l'issue des matchs comptant pour une journée d'une compétition.

2.122) Premier buteur d'une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le premier lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari.

Le résultat se base sur la minute du premier but inscrit par chacune des équipes.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match ou entre en jeu après qu'un but a été marqué dans au moins une des rencontres, les paris enregistrés sur son nom seront annulés. En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier but ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.123) Dernier buteur d'une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le dernier lors des rencontres portant sur la période indiquée dans l'offre de pari.

Le résultat se base sur la minute du dernier but inscrit par chacune des équipes.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Si le dernier but d'un match s'avère être un but inscrit contre son camp par un joueur, les paris seront alors reportés sur le but / buteur précédent.

2.124) Nombre de joueurs qui marqueront deux buts ou plus lors d'une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de joueurs qui marqueront 2 buts ou plus lors des compétitions concernées.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.125) Nombre de buts marqués de la tête :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de buts marqués de la tête, dans le temps réglementaire, par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

2.126) Le pénalty sera-t-il marqué ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un tir au but (penalty) accordé lors d'un match, sera marqué.

2.127) (Nom de l'équipe) marquera-t-elle le Xème de ses tirs aux buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans le titre de cette offre marquera, ou non, le Xème de ses tirs aux buts lors d'une séance de tirs aux buts.

Le nombre « x » varie en fonction du tir au but accordé proposé.

2.128) Nombre de tirs aux buts marqués dans la séance de tirs aux buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de tirs aux buts marqués durant la séance de tirs aux buts.

2.129) Supprimée le 15 02 2017

2.130) Quelle équipe marquera son Xème tir aux buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le Xème tir aux buts d'une séance sera marqué :

- Par l'équipe A uniquement,
- Par l'équipe B uniquement,
- Par les deux équipes.
- Par aucune des deux équipes

2.131) Nombre de buts dans les prolongations :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts inscrits durant les prolongations d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.132) Quelle équipe va se qualifier ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe (ou les équipes) qui sera (seront) qualifiée(s) pour une compétition.

Un maximum d'équipes autorisé peut être sélectionné par un parieur.

2.133) Classement à l'issue de la journée d'une compétition (tête et queue) :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe sera classée :

- Soit dans les trois premières
- Soit dans les trois dernières

à l'issue des matchs comptant pour une journée d'une compétition.

2.134) Première au classement après la Xème journée d'une compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe sera classée première d'un championnat à l'issue des matchs comptant pour la journée d'une compétition désignée par le X.

2.135) 1 2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B. Le résultat du match est celui à la fin du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

2.136) 1 N :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit qu'il y aura match nul (N). Le résultat du match est celui à la fin du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

2.137) N 2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit qu'il y aura match nul (N), soit pour la victoire de l'équipe B. Le résultat du match est celui à la fin du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

2.138) Moment du 1er but d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel moment le premier but d'une équipe d'un match va être inscrit.

Les trois sélections possibles sont :

1ère sélection : Avant la xème minute incluse
2ème sélection : A partir de la xème minute ci-avant + 1 et jusqu'à la fin du match.
3ème sélection : Aucun but n'est inscrit.

La valeur x étant variable, elle est précisée pour chaque match sur le site du PMU.

2.139) Moment du 1er but avec intervalle d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle de temps exprimé en minutes durant lequel sera inscrit le premier but d'une équipe. Les bornes sont incluses dans l'intervalle de temps.

En cas d'interruption définitive du match avant 90 minutes, tous les paris portant sur des intervalles de temps non arrivés à terme seront annulés.

2.140) Première équipe à « X » buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe atteindra la première un nombre de buts précisé par le « X » dans l'offre de pari.

La valeur x étant variable, les différentes valeurs sont précisées pour chaque match sur le site du PMU.

2.141) Un but sera-t-il marqué dans les deux mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si au moins un but sera inscrit durant chacune des mi-temps.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.142) Quelle équipe gagnera malgré au moins un but encaissé :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui gagnera le match malgré qu'elle ait encaissé au moins un but.

2.143) Combiné résultat et nombre de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le résultat d'un match avec les 3 résultats possibles: 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera ET si le nombre de buts marqués sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.144) Combiné vainqueur de la compétition et meilleur buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection, l'équipe vainqueur d'une compétition ET le meilleur buteur de cette compétition.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.145) « Nom de(s) l'équipe(s) » : Pari sur nombre de victoires successives :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la ou les équipe(s) proposée(s) sur le site du PMU gagnera(ront) tous les matchs cités dans l'offre de paris et joués successivement.

Les paris seront annulés en cas de report ou d'annulation de l'un de ces matchs.

2.146) « Nom de(s) l'équipe(s) » : Pari sur nombre de matchs successifs sans être vaincu(s) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la ou les équipe(s) proposée(s) sur le site du PMU restera(ront) invaincue(s) sur l'ensemble des matchs cités dans l'offre de paris et joués successivement.

Les paris seront annulés en cas de report ou d'annulation de l'un de ces matchs.

2.147) Qui inscrira le plus de buts (« Nom du joueur » contre « Nom de l'équipe ») ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer, dans le match support précisé dans l'offre de pari, qui, du joueur ou de l'équipe désignés dans l'offre de paris marquera le plus de buts.

Les trois sélections possibles sont :

1ère sélection : « Nom du joueur » signifie que le nombre de buts marqués par ce joueur est strictement supérieur au nombre de buts marqués par l'équipe adverse ;
2ème sélection : « Nul » signifie que le nombre de buts marqués par le joueur et l'équipe adverse est identique ;
3ème sélection : « Nom de l'équipe » signifie que le nombre de buts marqués par cette équipe est strictement supérieur au nombre de buts marqués par le joueur de l'équipe adverse.

Les buts inscrits par le joueur contre son camp seront pris en compte dans le nombre de buts marqués par l'équipe adverse.

Si le joueur désigné ne débute pas le match, les paris seront annulés.

2.148) Nombre total de buts d'une équipe sur la compétition (+ ou -) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts inscrits par l'équipe pendant la compétition sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU. Cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque équipe offerte.

Les buts inscrits par un joueur de l'équipe contre son camp comptent.

Les buts marqués pendant les prolongations comptent. Ceux marqués pendant les phases de tirs au but ne comptent pas.

2.149) Nombre total de matchs sur la compétition se terminant après prolongation :

Cette offre de pari consiste à déterminer soit le nombre exact, soit une fourchette du nombre de matchs pendant la compétition qui se termineront après prolongation.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.150) Nombre total de matchs sur la compétition se terminant après tirs au but :

Cette offre de pari consiste à déterminer soit le nombre exact, soit une fourchette du nombre de matchs pendant la compétition qui se termineront après la séance de tirs au but.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.151) Meilleur buteur de la compétition à part le « Big X » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera classé soit premier à la fin de la compétition, si le seul joueur cité dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire.

Si plusieurs joueurs sont cités dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer le joueur qui sera classé soit premier à la fin de la compétition si aucun des joueurs cités dans l'offre de pari n'occupe cette place, soit à la meilleure des premières places non occupée par l'un des joueurs cités dans l'offre de pari dans le cas contraire.

2.152) Quelle équipe arrivera en premier à « x » but(s) pendant la période ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe arrivera en premier, pendant la période considérée (1ère mi-temps, 2ème mi-temps, prolongation) au nombre de but indiqué dans l'offre de pari.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp comptent.

2.153) Quelle équipe marquera le plus de buts pendant la phase d'élimination directe ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe marquera le plus de but pendant la phase d'élimination directe de la compétition.

Les buts inscrits par un joueur de l'équipe contre son camp comptent.

Les buts marqués pendant les prolongations comptent. Ceux marqués pendant les phases de tirs au but ne comptent pas.

2.154) Qui va l'emporter et marquer plus de « X » buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va remporter le match ET qui marquera un nombre de buts supérieur à la valeur indiquée sur le site du PMU. Cette valeur est indiquée en demi-buts.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU

2.155) Les 2 premiers dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire d'équipes sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact du classement, l'ordre de citation des équipes dans la sélection étant l'ordre supposé de classement final de la compétition (la 1ère à gauche et la 2ème à droite).

2.156) Equipe le plus longtemps invaincue :

Cette offre de pari consiste à déterminer, pour la compétition considérée, quelle équipe restera le plus longtemps invaincue depuis le début de la compétition.

2.157) Ecart entre équipes:

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de buts entre l'équipe gagnante d'un match et son adversaire. Cet écart correspond à la différence du nombre de buts marqués par les deux équipes d'un match, constatée à l'issue du temps réglementaire*.*

2.158) Vainqueur à la mi-temps ou à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe va mener à la mi-temps ou sera vainqueur à la fin du match.

2.159) 1 2 Remboursé si égalité:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B. Le résultat du match est celui à la fin du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

En cas d'égalité, c'est-à-dire que le nombre de buts inscrits par les deux équipes est strictement le même, les paris enregistrés sur cette offre sont annulés.

2.160) Combiné vainqueur et nombre de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, l'équipe qui va gagner le match ET si le nombre de buts marqués sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.161) L'équipe visiteuse va t'elle gagner sans rien encaisser ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe qui se déplace gagnera le match sans concéder de but.

2.162) L'équipe à domicile va t'elle gagner sans rien encaisser ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe qui reçoit gagnera le match sans concéder de but.

2.163) Combiné double chance et nombre de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le résultat d'un match avec les 3 résultats possibles : **Equipe A - N** correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul, **Equipe B - N** correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul, **Equipe A - Equipe B** correspond à la victoire d'une des deux équipes, ET si le nombre de buts marqués sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

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

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.164) Combiné les 2 équipes vont-elles marquer et nombre de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but ET si le nombre de buts marqués sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.165) Combiné résultat et les 2 équipes vont-elles marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le résultat d'un match ET si les deux équipes inscriront chacune au moins un but.

Les 6 choix possibles sont :

- Equipe **A** et oui correspond à la victoire de l'équipe A et à au moins un but marqué par chaque équipe
- Equipe **A** et non correspond à la victoire de l'équipe A et au moins une équipe ne marquera pas
- Equipe **B** et oui correspond à la victoire de l'équipe B et à au moins un but marqué par chaque équipe
- Equipe **B** et non correspond à la victoire de l'équipe B et au moins une équipe ne marquera pas
- **N** et oui correspond à un match nul et à au moins un but marqué par chaque équipe
- **N** et non correspond à un match nul et au moins une équipe ne marquera pas.

2.166) Combiné double chance et les 2 équipes vont-elles marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le résultat d'un match ET si les deux équipes inscriront chacune au moins un but.

Les 6 choix possibles sont :

- Equipe **A-N** et oui correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul et à au moins un but marqué par chaque équipe
- Equipe **A-N** et non correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul et au moins une équipe ne marquera pas
- Equipe **B-N** et oui correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul et à au moins un but marqué par chaque équipe
- Equipe **B-N** et non correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul et au moins une équipe ne marquera pas
- Equipe **A-B** et oui correspond à la victoire de l'équipe A ou de l'équipe B et à au moins un but marqué par chaque équipe
- Equipe **A-B** et non correspond à la victoire de l'équipe A ou de l'équipe B et au moins une équipe ne marquera pas

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

2.167) Combiné premier buteur et équipe vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le joueur qui inscrira le premier but ET dont l'équipe gagnera le match.

Les buteurs contre leur camp ne sont pas valables.

Si le premier but s'avère être un but inscrit contre son camp par un joueur, les paris seront alors reportés sur le but/buteur suivant.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier but a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier but ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si le match est suspendu avant qu'un but ait été marqué les paris seront annulés.

Si aucun but n'est inscrit durant le temps réglementaire, les paris seront perdants, sauf si la sélection «Pas de buteur» était proposée, auquel cas seuls les paris sur cette sélection seront gagnants.

2.168) Combiné buteur et équipe adverse vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le joueur qui inscrira un but MAIS dont l'équipe adverse gagnera le match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

2.169) Combiné buteur et égalité entre équipes :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le joueur qui inscrira un but avec comme résultat final un match nul.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

2.170) Qui terminera dans la première moitié du classement :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club) qui terminera dans la première moitié du classement de la compétition.

2.171) Façon de remporter la victoire/qualification :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase l'équipe gagnante remportera le match ou se qualifiera.

Les 3 sélections possibles sont temps règlementaire, prolongations ou tirs au but.

2.172) Y-aura-t-il des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des prolongations devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.173) Y-aura-t-il des tirs au but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des tirs au but devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.174) 1 2 de la « xème » mi-temps Remboursé si égalité:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la mi-temps désignée dans l'offre de pari, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B. Le résultat d'une mi-temps d'un match est celui à la fin du temps réglementaire dévolu à cette mi-temps en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

En cas d'égalité, c'est-à-dire si le nombre de buts inscrits par chaque équipe est strictement le même, les paris enregistrés sur cette offre sont remboursés.

2.175) Combiné à la fin de la première mi-temps : résultat et les 2 équipes vont-elles marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le résultat à la fin de la première mi-temps ET si les deux équipes inscriront chacune au moins un but au cours de cette mi-temps.

Les 6 choix possibles sont :

- Equipe **A** et **OUI** correspond à la victoire de l'équipe A et à au moins un but marqué par chaque équipe ;
- Equipe **A** et **NON** correspond à la victoire de l'équipe A et au moins une équipe ne marquera pas ;
- Equipe **B** et **OUI** correspond à la victoire de l'équipe B et à au moins un but marqué par chaque équipe ;
- Equipe **B** et **NON** correspond à la victoire de l'équipe B et au moins une équipe ne marquera pas ;
- **N** et **OUI** correspond à un match nul et à au moins un but marqué par chaque équipe ;
- **N** et **NON** correspond à un match nul et au moins une équipe ne marquera pas.

Le résultat d'une mi-temps d'un match est celui à la fin du temps réglementaire dévolu à cette mi-temps en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

2.176) Combiné à la fin de la première mi-temps : résultat et nombre de buts (+ ou -) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le résultat à la fin de la première mi-temps ET si le nombre de buts marqués au cours de cette mi-temps sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Le résultat d'une mi-temps d'un match est celui à la fin du temps réglementaire dévolu à cette mi-temps en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil proposée.

2.177) Double chance seconde mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la seconde mi-temps d'un match.

Les trois sélections proposées sont :

1ère sélection : **1-N** correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul, pour la seconde mi-temps ;
2ème sélection : **2-N** correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul, pour la seconde mi-temps ;
3ème sélection : **1-2** correspond à la victoire d'une des deux équipes pour la seconde mi-temps.

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

2.178) 1er buteur : pari remboursé si autre but marqué que le premier :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ayant marqué le premier but du match.

Si toutefois un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne marque pas le premier but mais marque un des buts suivants, les paris enregistrés sur ce joueur seront remboursés.

La sélection «pas de buteur» signifie qu'aucun joueur ne marquera de but durant le temps réglementaire de ce match. Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier but a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier but soit inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.179) Quelle paire de joueurs marqueront au moins un but chacun ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer deux des joueurs qui inscriront au moins chacun un but du match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

2.180) Quelle triplette de joueurs marqueront au moins un but chacun ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer trois des joueurs qui inscriront au moins chacun un but du match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

2.181) Les deux équipes marqueront-elles dans chaque mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si chacune des deux équipes d'un match marquera au moins un but ou pas durant chaque mi-temps du match.

2.182) Equipe qui marquera en premier et en dernier :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le premier ET le dernier but du match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

Les 2 sélections proposées sont équipe A ou équipe B.

2.183) Un but sera-t-il marqué dans les 10 premières minutes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un but sera inscrit au cours des 10 premières minutes du match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte pour cette offre de pari.

2.184) Première équipe à marquer en « Xème » mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le premier but de la mi-temps « X » désignée dans l'offre de pari.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

Les 2 sélections proposées sont équipe A ou équipe B.

2.185) Supprimée le 01 01 2020.

2.186) N 2 Remboursé si 1 gagne:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour le match nul, soit pour la victoire de l'équipe B. Le résultat du match est celui à la fin du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

En cas de victoire de l'équipe A, c'est-à-dire l'équipe qui reçoit, les paris enregistrés sur cette offre sont annulés.

2.187) 1 N Remboursé si 2 gagne:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour le match nul, Le résultat du match est celui à la fin du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

En cas de victoire de l'équipe B, c'est-à-dire l'équipe qui se déplace, les paris enregistrés sur cette offre sont annulés.

2.188) Période du 1er but :

Cette offre de pari consiste à déterminer la phase du match durant laquelle le premier but va être inscrit.

Les trois sélections possibles sont:

1ère sélection : Durant la première mi-temps,
2ème sélection : Durant la seconde mi-temps,
3ème sélection : Aucun but n'est inscrit.

2.189) Période du 1er but d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer la période du match durant laquelle le premier but d'une équipe va être inscrit.

Les six sélections possibles sont:

1ère sélection : Equipe A en première mi-temps,
2ème sélection : Equipe A en seconde mi-temps,
3ème sélection : Equipe A n'inscrit aucun but.
4ème sélection : Equipe B en première mi-temps,
5ème sélection : Equipe B en seconde mi-temps,
6ème sélection : Equipe B n'inscrit aucun but.

2.190) Score exact avec nom d'un buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le score exact d'un match ET le nom d'un buteur de ce match.

Le choix du score exact est présenté sous la forme « score équipe A » tiret « score équipe B ».

Si le joueur sélectionné dans un pari ne participe pas au match ou encore si l'ensemble des buts ont été inscrits contre leurs camps, les paris comportant le score exact seront valorisés sur la base de la cote associée à l'offre de pari « Score exact ».

En cas d'arrêt définitif du match, le score exact n'étant pas défini, l'offre de pari sera valorisée selon les cotes associées à l'offre de pari «Quel joueur marquera au moins un but» si un but (à l'exclusion des buts contre son camp) a été inscrit avant l'arrêt du match, dans le cas inverse les paris sur cette offre de pari seront annulés.

2.191) Quel joueur va marquer dans les 2 mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur inscrira un ou plusieurs buts durant chacune des deux mi-temps d'un match.

Si le joueur sélectionné dans un pari ne participe pas au match ou sort avant la fin du match, les paris sur ce joueur seront annulés.

2.192) Combiné premier buteur ET équipe gagnante :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le joueur qui inscrira le premier but du match et dont l'équipe gagnera le match.

Si le joueur sélectionné n'entre pas en jeu ou si le match est définitivement arrêté avant la fin du temps réglementaire, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.193) Les 2 équipes vont-elles marquer et l'une d'entre elles gagner le match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but ET si une des deux équipes remportera le match, c'est-à-dire si le score d'une équipe est strictement supérieur à celui de l'autre équipe.

2.194) Toutes les équipes vont-elles marquer au cours de la « journée de compétition » ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si toutes les équipes inscriront chacune au moins un but au cours des matchs se déroulant au titre de de la journée de compétition précisée dans l'offre de pari.

2.195) Y –aura-t-il plus de « X » buts marqués par match au cours de la « journée de compétition »? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de buts marqués au cours des matchs se déroulant au titre de de la journée de compétition précisée dans l'offre de pari sera supérieur à la valeur « X », exprimée en demi-points et précisée dans l'offre de pari.

2.196) Buteur par période (« X » – « Y ») :

Cette offre de pari consiste à déterminer, pour la période précisée dans l'offre de pari quel joueur marquera un but.

Les valeurs « X » et « Y » de début et de fin de période sont exprimées soit en minute et seconde correspondant à la « n »ième minute du match (exemple 00:00 – 14 :59 = 1ère minute – 14ème minute), soit correspondant à la fin de la première mi-temps ou du temps règlementaire (exemple 30:00 – HT = 30ème minute – mi-temps), c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première mi-temps ou du temps règlementaire.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période précisée dans l'offre de pari.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match pendant la période précisée dans l'offre de pari, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

La sélection «pas de buteur», si elle est proposée, signifie qu'il n'y aura aucun but.

Si le match est interrompu avant la fin de la période précisée dans l'offre de pari, les paris enregistrés sur cette période de l'offre de pari seront annulés.

2.197) <u>Vainqueur du match avec handicap :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de buts. Lorsqu'il est positif c'est un nombre de buts virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de buts, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de buts virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de buts de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de buts d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de buts des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.198) <u>Vainqueur du match avec autre handicap :</u>

Cette offre de pari est identique au type de pari « Vainqueur du match avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes et au match nul.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposées sur le site du PMU.

2.199) <u>Vainqueur à la mi-temps avec handicap :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour un match nul, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes. Pour cette offre de pari, la valeur de handicap est fixée en buts.

Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de buts virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de buts, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de buts virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de buts de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de buts d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de buts des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si le match est définitivement interrompu avant la fin de la première mi-temps, les paris seront annulés.

2.200) <u>Vainqueur à la mi-temps avec autre handicap :</u>

Cette offre de pari est le même que « Vainqueur à la mi-temps avec handicap » ci avant mais avec une autre valeur de handicap attribués aux équipes et au match nul.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est définitivement interrompu avant la fin de la première mi-temps.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.201) Vainqueur de la seconde mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la seconde mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour un match nul, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes. Pour cette offre de pari, la valeur de handicap est fixée en buts.

Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de buts virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de buts, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de buts virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de buts de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de buts d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de buts des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si le match est définitivement interrompu avant la fin de la seconde mi-temps, les paris seront annulés.

2.202) Vainqueur de la seconde mi-temps avec autre handicap :

Cette offre de pari est le même que « Vainqueur de la seconde mi-temps avec handicap » ci avant mais avec une autre valeur de handicap attribués aux équipes et au match nul.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est définitivement interrompu avant la fin de la seconde mi-temps.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.203) Score exact multi-choix :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à partir de sélections comportant plusieurs résultats possibles.

Pour cette offre de pari, les sélections multi-choix sont exprimées :

- soit en associant au nom d'une équipe plusieurs résultats possibles indiqués en nombre de buts ;
- soit en associant au match nul plusieurs résultats possibles indiqués en nombre de buts.

Les associations « (Nom de l'équipe) vainqueur autre score » ou « Autre score nul », si elles sont proposées, regroupent l'ensemble des résultats autres que ceux indiqués.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

2.204) « xème » buteur des prolongations :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le « xème » but des prolongations.

Au fur et à mesure des buts inscrits pendant les prolongations, cette offre change de rang de buteur devant marquer (1er, 2ème, 3ème, etc.) qui est la valeur du x.

Si l'offre de pari est proposée sur le premier buteur, la sélection « pas de buteur » signifie qu'aucun but ne sera inscrit durant les prolongations. Pour tous les autres prochains buteurs, la sélection « pas de buteur » signifie qu'aucun autre but ne sera inscrit.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le « xème » but a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le « xème » but a été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si le « xème » but des prolongations s'avère être un but inscrit contre son camp par un joueur, le but est ignoré et les paris seront alors reportés sur le but suivant.

2.205) 1N2 des prolongations:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat sur la période des prolongations, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

Cette offre de pari peut également être proposée avec la mention « Les 2 équipes doivent marquer au moins x but(s) ». Dans ce cas, chaque équipe doit avoir marqué au moins le nombre de but précisé par la valeur « x » pour que le résultat des prolongations soit pris en compte. En deçà, les paris sont perdants.

2.206) Quelle équipe va marquer le « xème » but des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain but des prolongations.

Au fur et à mesure des buts inscrits pendant les prolongations, cette offre change de but à marquer (1er, 2ème, 3ème, etc.) qui est la valeur du x.

Au-delà du premier but inscrit pendant les prolongations, la sélection « Pas de but » ne signifie pas qu'aucun but ne sera inscrit mais signifie qu'il n'y aura pas d'autre but pendant les prolongations.

2.207) Les 2 équipes vont-elles marquer « X » buts ou plus chacune? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune le nombre de buts précisé dans l'offre de pari par la valeur « X » ou plus.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte pour cette offre de pari.

2.208) Nombre de buts de l'équipe A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts marqués par « l'équipe A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte pour cette offre de pari.

2.209) Nombre de buts de l'équipe B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts marqués par « l'équipe B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte pour cette offre de pari.

2.210) Vainqueur de la compétition (double chance) :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sera vainqueur de la compétition, en choisissant en une seule sélection deux équipes.

Si le vainqueur de la compétition correspond à l'une OU l'autre des deux équipes choisies, le pari sera gagnant.

2.211) Buteur de la tête :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera un but de la tête.

En cas de but de la tête touché par un défenseur adverse, le pari est gagnant si le but est attribué au joueur qui attaquait, perdant si le but est officiellement considéré comme un but contre son camp.

2.212) Réussite au « Xème » tir au but :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le tir au but désigné par la valeur X sera marqué ou non, lors de la séance de tirs au but.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de X.

2.213) Score exact de la séance de tirs au but :

Cette offre de pari consiste à déterminer, le score exact de la séance de tirs.

Les buts inscrits dans le temps règlementaire ainsi que pendant les prolongations si elles ont eu lieu ne sont pas comptabilisés.

2.214) Score exact des prolongations :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact des prolongations.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

Les buts inscrits dans le temps règlementaire ne sont pas comptabilisés.

2.215) Les 2 équipes marquent 1 but de la tête :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes marqueront chacune au moins un but de la tête.

En cas de but de la tête touché par un défenseur adverse, si le but est officiellement considéré comme un but contre son camp, il n'entre en compte dans le résultat final

2.216) Equipe menée pendant le match mais gagne ou égalité:

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe sera menée à un moment d'un match et cumulativement le gagnera ou sera à égalité avec l'autre équipe à la fin du match.

Les quatre sélections proposées sont :

- Equipe A menée et gagne ;
- Equipe A menée et match nul ;
- Equipe B menée et gagne ;
- Equipe B menée et match nul.

Si aucune équipe ne remplit ces conditions, tous les paris seront perdants.

2.217) Qui marquera un coup franc direct ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera un but sur coup franc direct.

En cas de but de la tête touché par un défenseur adverse, le pari est gagnant si le but est attribué au joueur qui attaquait, perdant si le but est officiellement considéré comme un but contre son camp.

2.218) Qui finira « Xème » ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui finira à la Xème place.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de X qui ne peut être supérieure au nombre d'équipes engagées dans la compétition divisée par 2.

2.219) Le joueur « Nom du joueur » / Le joueur « Nom du joueur » ou le joueur « Nom du joueur » va/vont marquer au moins « Z » but(s) dans le temps règlementaire :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur, ou au moins l'un des joueurs si ils sont plusieurs, cité dans l'offre de pari, marquera au moins « Z » but(s) durant le temps réglementaire.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

Dans le cas où plusieurs joueurs sont cités dans l'offre de pari, les paris restent valables même si seulement un des joueurs entrent en jeu.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du « Z » retenue pour cette offre de pari.

2.220) Combiné le joueur « Nom du joueur » va marquer pendant la première mi-temps ET l'équipe « Nom de l'équipe » va mener de « X » buts ou plus à la mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité dans l'offre de pari inscrira au moins un but pendant la première mi-temps et si l'équipe citée dans l'offre de pari mènera au score à la mi-temps avec écart égal ou supérieur à la valeur « X » précisée dans l'offre de pari. Cette valeur de seuil est indiquée en nombre entier de buts.

Si le joueur cité dans l'offre de pari n'entre pas en jeu ou si le match est définitivement arrêté avant la fin de la première mi-temps, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par le joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.221) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » va gagner les 2 mi-temps ET le joueur « Nom du joueur » va marquer au moins « X » buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera les 2 mi-temps et si le joueur cité dans l'offre de pari inscrira un nombre de buts égal ou supérieur à la valeur « X » précisée dans l'offre de pari. Cette valeur de seuil est indiquée en nombre entier de buts.

Si le joueur cité n'entre pas en jeu ou si le match est définitivement arrêté avant la fin de la seconde mi-temps, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par le joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.222) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » vainqueur du match sans rien encaisser ET le joueur « Nom du joueur A » et le joueur « Nom du joueur B» vont marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera le match sans concéder de but et si les 2 joueurs cités dans l'offre de pari inscriront au moins un but chacun.

Si l'un des joueurs cités n'entre pas en jeu ou si le match est définitivement arrêté avant la fin, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par un des joueurs contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.223) Le joueur « Nom du joueur A » ET le joueur « Nom du joueur B» vont marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les 2 joueurs cités dans l'offre de pari inscriront au moins un but chacun.

Si un des joueurs cités dans l'offre de pari n'entre pas en jeu, les paris seront annulés.Les buts inscrits par un des joueurs contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.224) Combiné le joueur « Nom du joueur » va marquer pendant la « Xème » mi-temps ET l'équipe « Nom de l'équipe » vainqueur du match:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité dans l'offre de pari inscrira au moins un but pendant la période précisée dans l''offre de pari et si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera le match.

Si le joueur sélectionné n'entre pas en jeu ou si le match est définitivement arrêté avant la fin de la période précisée dans l'offre de pari, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par le joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.225) Combiné les deux équipes vont marquer dans les 2 mi-temps ET l'équipe « Nom de l'équipe » vainqueur du match:

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes inscrira au moins un but chacune pendant chaque-mi-temps et si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera le match.

Si le match est définitivement arrêté avant la fin de la seconde mi-temps, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

2.226) Combiné le joueur « Nom du joueur A » va marquer le premier but ET le joueur « Nom du joueur B» va marquer le dernier but:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité en premier dans l'offre de pari inscrira le premier but et si le joueur cité en second dans l'offre de pari inscrira le dernier but.

Si un des joueurs cités dans l'offre de pari n'entre pas en jeu, les paris seront annulés.

Les buts inscrits par un des joueurs contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.227) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » va gagner les 2 mi-temps ET le match avec au moins « X » buts d'écart:

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera d'une part les 2 mi-temps et d'autre part le match avec un écart de buts égal ou supérieur à la valeur « X » précisée dans l'offre de pari. Cette valeur de seuil est indiquée en nombre entier de buts.

2.228) Le joueur « Nom du joueur A » ET le joueur « Nom des joueurs B» vont marquer pendant la « Xème » mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les 2 joueurs cités dans l'offre de pari inscriront au moins un but chacun pendant la période précisée dans l'offre de pari.

Si un des joueurs cités dans l'offre de pari n'entre pas en jeu ou si le match est définitivement arrêté avant la fin de la période précisée dans l'offre de pari, les paris seront annulés.

Les buts inscrits par un des joueurs contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.229) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » va marquer le premier but ET l'équipe « Nom de l'équipe » vainqueur du match:

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée en premier dans l'offre de pari inscrira le premier but et si l'équipe citée en second dans l'offre de pari gagnera le match.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.230) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » va gagner la première mi-temps sur le score de « X à Y » ET le match avec exactement « Z » buts d'écart:

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera d'une part la première mi-temps sur le score précisé dans l'offre de pari et d'autre part le match avec un écart de buts égal à la valeur « Z » précisée dans l'offre de pari. Les valeurs sont indiquées en nombre entier de buts.

2.231) Combiné Plus de « X » buts inscrits ET le joueur « Nom du joueur » va marquer au moins « Y » buts ET l'équipe « Nom de l'équipe » vainqueur du match:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de buts marqués sera supérieur à la valeur « X », indiquée en nombre de demi-buts, précisée dans l'offre de pari, si le joueur cité dans l'offre de pari inscrira un nombre de buts égal ou supérieur à la valeur « Y », indiquée en nombre entier de buts, précisée dans l'offre de pari et si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera le match. Cette valeur de seuil est indiquée en nombre entier de buts.

Si le joueur cité n'entre pas en jeu, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.232) Combiné au moins « X » buts inscrits ET le joueur « Nom du joueur » va faire « le coup du chapeau »:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de buts marqués sera égal ou supérieur à la valeur « X », indiquée en nombre entier de buts, précisée dans l'offre de pari et si le joueur cité dans l'offre de pari inscrira exactement 3 buts, réalisant ainsi « le coup du chapeau » (« Hat trick).

Si le joueur cité n'entre pas en jeu, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.233) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » vainqueur du match ET au moins « X » buts inscrits ET le joueur « Nom du joueur » va marquer le premier but:

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera le match, si le nombre de buts marqués sera égal ou supérieur à la valeur « X », indiquée en nombre entier de buts, précisée dans l'offre de pari et si le joueur cité dans l'offre de pari inscrira le premier but.

Si le joueur cité n'entre pas en jeu, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

2.234) Combiné le joueur « Nom du joueur » va marquer ET l'équipe « Nom de l'équipe » va marquer plus de « X » buts:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité dans l'offre de pari inscrira au moins un but et si le nombre de buts marqué par l'équipe citée dans l'offre de pari sera supérieur à la valeur « X » précisée dans l'offre de pari. Cette valeur de seuil est indiquée en nombre de demi-buts.

Si le joueur cité dans l'offre de pari n'entre pas en jeu, les paris sur cette offre de pari sont annulés.

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

B - TENNIS

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le tennis

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de tennis pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Dans l'éventualité d'un changement de lieu de l'événement, lors d'un passage d'un court en plein air à un court en salle ou inversement, ou en cas de changement de surface (passage d'une surface en dur/ en synthétique/ en terre battue/ en gazon à un autre type de surface) tous les paris seront maintenus.

Si un match de tennis est annulé ou si où un joueur déclare forfait avant le début du match, les paris sur ce match seront annulés.

Si un match de tennis est reporté, les paris seront maintenus quel que soit le délai sous réserve que ce match se déroule dans le cadre de la compétition prévue initialement. Dans le cas inverse, les paris seront annulés.

Dans l'éventualité d'un changement du nombre de sets (manches) à disputer, les paris sur le match et les paris sur les offres de pari portant sur le 1er set seront maintenus. Toutes les autres offres de pari seront annulées.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, sauf si leur résultat est déjà entériné sans équivoque (par exemple le nombre de jeux du 1er set si le 1er set a été joué en totalité).

Pour les besoins du règlement, un jeu décisif (tie-break) est considéré comme un jeu.

Dans l'éventualité d'un jeu décisif pour le gain de la partie (super tie-break), cela sera considéré comme un set à part entière. Dans ce cas, tout pari pris par erreur sur le score exact ou le nombre total de jeux sur ce set sera considéré comme nul.

Pour les paris basés sur le décompte des points ou des jeux, sont pris en compte le nombre de points (0, 1, 2, 3…) ou de jeux effectivement marqués dans l'intervalle considéré.

Par convention pour les noms des offres de pari présentées au chapitre 2, la variable « x » représente les points, la variable « y » les jeux et la variable « z » les sets (manches) d'un match.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le tennis peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du match :

Pari sur le résultat du match avec les 2 résultats possibles : le joueur A gagnera, le joueur B gagnera.

2.2) Vainqueur du match avec nombre de sets :

Cette offre de pari est identique au type de pari « vainqueur du match» en indiquant le score final du match en nombre de sets (manches).

2.3) Qui va gagner le 1er set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va remporter la première manche (set) du match.

2.4) Nombre total de jeux dans le match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-jeux.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.5) Nombre de jeux dans le « zème » set (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux dans le « zème » set (manche) d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-jeux.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.6) Nombre de sets du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de sets (manches) d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-sets.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.7) Score exact du « zème » set :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin du « zème » set (manche) en indiquant le nom du joueur gagnant du set et le score en nombre de jeux.

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées pour chaque set (manche), sur le site du PMU.

2.8) Le joueur A va-t-il gagner au moins un set ? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.9) Le joueur B va-t-il gagner au moins un set ? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.10) Le joueur A va-t-il gagner son 1er jeu de service ? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.11) Le joueur B va-t-il gagner son 1er jeu de service ? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.12) 1er joueur à faire le break :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui, le premier, gagnera le jeu alors que c'est son adversaire qui sert et fera ainsi le « break ».

2.13) Nombre total de jeux du joueur A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux gagnés par le « joueur A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-jeux.

2.14) Nombre total de jeux du joueur B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux gagnés par le « joueur B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-jeux.

2.15) Nombre de breaks dans le match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux d'un match gagnés par le joueur n'étant pas au service (breaks) sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-jeux.

2.16) Nombre de Tie Breaks dans le match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux décisifs (Tie Breaks) d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-jeux.

2.17) Supprimée le 15 05 2018

2.18) Qui réussira le plus d'aces ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur réussira le plus d'aces d'un match.

2.19) Nombre total d'aces du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'aces réalisés lors d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-aces.

2.20) Nombre total d'aces du joueur A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'aces réalisés par le « joueur A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-aces.

2.21) Nombre total d'aces du joueur B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'aces réalisés par le « joueur B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-aces.

2.22) « xème » point du « yème » jeu du « zème » set :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va gagner le point suivant du jeu en train de se dérouler.

Cette offre de pari inclut les éventuels Tie Break, considérés comme des jeux.

Si le point suivant du jeu ne se joue pas car un des joueurs a gagné le jeu, les paris engagés sur le vainqueur du point suivant du jeu considéré seront annulés.

2.23) Qui va gagner le « yème » jeu du « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va gagner le « yème » jeu du « zème » set (manche).

Si le jeu suivant d'un set ne se joue pas car un des joueurs a gagné le set, les paris engagés sur le vainqueur du jeu suivant du set considéré seront annulés.

2.24) Qui va gagner le « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va gagner le « zème » set (manche) du match.

Si le set suivant d'un match ne se joue pas car un des joueurs a gagné le match, les paris engagés sur le vainqueur du set considéré seront annulés.

2.25) Qui va gagner le set en cours (« zème » set) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va gagner le « zème » set (manche) en cours du match.

2.26) Score exact du set en cours (« zème » set) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin du « zème » set (manche) en cours de jeu en indiquant le nom du joueur gagnant du set et le score en nombre de jeux.

2.27) Qui va gagner au Tie break du « zème » set et avec quel score ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom du joueur qui va gagner le « zème » set (manche) du match et le score en nombre de jeux.

2.28) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (ou pays) vainqueur d'une compétition

Les compétitions sont précisées sur le site du PMU.

2.29) Qui gagnera un tournoi du Grand Chelem « année » en simple ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui gagnera au moins un des quatre tournois du Grand Chelem de l'année indiquée.

2.30) Combien de titres du Grand Chelem gagnera « nom du joueur » en « année » ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total exact de tournois que le joueur cité gagnera lors de l'année indiquée.

5 sélections sont proposées :

- Aucun
- Exactement 1
- Exactement 2
- Exactement 3
- Les 4

2.31) « Nom du joueur » atteindra-t-il (atteindra-t-elle) une finale du Grand Chelem en « année »? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.32) « Nom du joueur » gagnera-t-il un titre du Grand Chelem en « année »? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.33) Qui sera le joueur numéro 1 au classement ATP fin « année »? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera classé premier au classement ATP à la fin de l'année indiquée dans le titre de l'offre de pari.

2.34) Le Big 2 contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'un des deux grands joueurs (Big 2) proposés sur le site du PMU sera classé premier du classement ATP ou si un autre joueur du circuit le sera à la fin de l'année indiquée dans le titre de l'offre de pari.

2.35) Qui sera la joueuse numéro 1 au classement WTA fin « année »? :

Cette offre de pari consiste à déterminer la joueuse qui sera classée première au classement WTA à la fin de l'année indiquée.

2.36) Supprimée le 15 02 2017

2.37) Qui accédera à la finale :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom d'un des joueurs ou d'une des équipes qui accédera à la finale.

La sélection « autre », si elle est proposée, correspond à la totalité des possibilités de joueurs ou d'équipes non précisées sur le site du PMU.

2.38) Vainqueur de plus de « X » Tournois de « Nom de la compétition » en « année » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le (ou la) joueur(se) qui remportera le plus de Tournois dans la compétition précisée dans l'offre de paris.

La sélection « autre » ou « les autres », si elle est proposée, correspond à la totalité des possibilités de joueurs ou d'équipes non précisées sur le site du PMU.

2.39) Nombre de jeux dans le « zème » set (+/-/=) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux dans le « zème » set (manche) d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») ou égal (« Egal à ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en jeux.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.40) Supprimée le 01 07 2019 :

2.41) Vainqueur du premier set et du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va remporter la première manche (set) du match ET le match.

2.42) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sortira en tête de son groupe (poule) de qualification.

Cette offre de pari n'est proposée que sur les compétitions qui comportent une phase avec des groupes (poules) de qualification.

2.43) Qui sortira qualifié du groupe ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur qui parviendra à se qualifier pour la phase suivant celle des groupes de qualification de la compétition concernée.

2.44) Les 2 premiers du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer, pour un groupe de qualification, les joueurs qui seront les deux premiers de leur groupe de qualification.

La sélection « autre ensemble », si elle est proposée, correspond à la totalité des possibilités d'ensembles de joueurs non précisées sur le site du PMU.

2.45) Les 2 premiers du groupe dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel ensemble de joueurs sera classé aux deux premières places dans l'ordre exact du classement du groupe, l'ordre de citation des joueurs dans la sélection étant l'ordre supposé du classement final dans le groupe (le 1èr à gauche et le 2ème à droite).

2.46) Résultat des « yèmes » premiers jeux du zème set :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat des « yèmes »premiers jeux du « zème » set (manche).

Les différentes sélections de scores proposées sont du type :
- Joueur A gagnera par « nombre de jeux » à « nombre de jeux »
- Nul : chaque joueur remportera un nombre identique de jeux
- Joueur B gagnera par « nombre de jeux » à « nombre de jeux »

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur « yèmes » de nombre de jeux.

Si le nombre de jeux joués d'un set est inférieur à une des offres car un des joueurs a gagné le set, les paris engagés sur cette offre seront annulés.

2.47) Nombre total de jeux à la fin du « zème set » :

Cette offre de pari consiste à déterminer, une fourchette de nombre total de jeux disputés par les deux joueurs d'une rencontre à la fin du set (manche) représenté par la valeur « z ».

Les différentes sélections de fourchettes proposées sur le site du PMU sont du type :

« » jeux ou plus : le total des jeux disputés sera égal ou supérieur à « z » jeux.
Entre « x » et « y » jeux inclus : le total des jeux disputés sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.
« w » jeux ou moins : le total des jeux disputés sera égal ou inférieur à « w » points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.48) Nombre total de jeux à la fin du « zème set » (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux à la fin du set représenté par la valeur « z » sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-jeux.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.49) Nombre total de jeux à la fin du « zème set » (+/-/=) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux à la fin du set représenté par la valeur « z » sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») ou égal (« Egal à ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en jeux.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.50) Qui gagnera sans perdre un set (manche) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui gagnera sans perdre un set (manche).

Cette offre de pari peut-être proposée sur un match ou une compétition.

2.51) Quel joueur atteindra les demi-finales :

Cette offre de pari consiste à déterminer un des joueurs qui parviendra à se qualifier pour les demi-finales d'une compétition.

2.52) Ecart de sets entre les joueurs à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de sets d'écart les joueurs termineront le match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de sets remportés par chacun des deux joueurs.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles, soit sous forme de nombres exacts de sets, sont précisées sur le site du PMU.

2.53) Ecart de sets entre les joueurs à la fin du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la différence du nombre de sets remportés par chacun des deux joueurs d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-sets.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.54) Ecart de points entre les joueurs à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de points d'écart les joueurs termineront le match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points remportés par chacun des deux joueurs.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

2.55) Ecart de points entre les joueurs à la fin du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la différence du nombre de points remportés par chacun des deux joueurs d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.56) Score du « yème » set après « z » jeux :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score du « yème » set (manche) après « z » jeux.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur « y » de set ainsi pour chaque valeur du nombre de jeux « z ».

2.57) Meilleur joueur de la compétition à part le « Big X » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera classé soit premier à la fin de la compétition, si le seul joueur cité dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire.

2.58) De quel quart de tableau sera issu le vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer de quel « Xème » quart de tableau sera issu le vainqueur de la compétition.

Les 4 sélections proposées sont :
- 1er quart de tableau
- 2ème quart de tableau
- 3ème quart de tableau
- 4ème quart de tableau

2.59) De quelle moitié du tableau sera issue le vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer de quel moitié du tableau sera issu le vainqueur de la compétition.
Les 2 sélections proposées sont :
- Tableau du haut
- Tableau du bas

2.60) Qui seront les finalistes :

Cette offre de pari consiste à déterminer les noms des joueurs ou des équipes qui accéderont à la finale.

Les compétitions sont précisées sur le site du PMU.

La sélection « autre », si elle est proposée, correspond à la totalité des possibilités d'ensembles de joueurs ou d'équipes non précisés sur le site du PMU.

2.61) « Nom du joueur » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur de la compétition sera le joueur cité dans l'offre de pari ou l'un des autres participants regroupés sous le terme « Les autres ».

Si le joueur cité dans l'offre de pari déclare forfait ou abandonne, les paris sur cette offre seront annulés.

2.62) Les Stars contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur de la compétition fera partie des « Stars » qui sont énumérées dans la sélection ou des autres participants regroupés sous le terme « Les autres ».

Le nombre de « Stars » varie en fonction de la compétition.

Si une des « Stars » déclare forfait ou abandonne, les paris sur cette offre seront annulés.

2.63) Combiné vainqueur des quatre tournois du Grand Chelem et vainqueur du tournoi Olympique en « année » (Chelem d'or)? :

Cette offre de pari consiste à déterminer, le joueur qui gagnera les quatre tournois du Grand Chelem ainsi que l'épreuve Olympique.

2.64) Score exact du « X ème » jeu du « Z ème » set :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact du « X ème » jeu du « Z ème » set (manche) en indiquant le nom du joueur gagnant du jeu et le score en nombre de points.

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées pour chaque jeu de chaque set (manche), sur le site du PMU.

2.65) Le « X ème » jeu du « Z ème » set atteindra-t-il le score de 40-40 ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le score du « X ème » jeu du « Z ème » set (manche) ira jusqu'à l'égalité entre les 2 joueurs à 40-40.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.66) Les deux joueurs gagneront ils au moins un set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux joueurs remporteront un set (manche) dans le match.

2.67) Vainqueur du match mais l'autre joueur gagne le 1er set :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur gagnera le match bien que son adversaire ait remporté le premier set, le parieur optant soit pour le joueur A, soit pour le joueur B.

Si aucun joueur ne remplit ces conditions, tous les paris seront perdants.

2.68) Combiné vainqueur du match ET les deux joueurs gagnent au moins un set :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, quel joueur gagnera le match et si les deux joueurs gagneront au moins un set, le parieur optant soit pour le joueur A, soit pour le joueur B.

Si un des deux joueurs ne gagne pas au moins un set, tous les paris seront perdants.

2.69) Y aura-t 'il au moins Tie-break dans le match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer s'il y aura au moins un jeu décisif (tie-break) dans le match.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.70) Qui va arriver le premier à « X » points dans le « yème » jeu du « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui arriver le premier au nombre de points représenté par la valeur « X » dans l'offre de pari dans le « yème » jeu du « zème » set (manche).

2.71) Quel sera le score après « X » points marqués dans le « yème » jeu du « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score du « yème » jeu du « zème » set (manche) une fois le nombre total de points, représenté par la valeur « X » dans l'offre de pari, atteint dans ce jeu.

2.72) Nombre de points dans le « yème » jeu du « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de points dans le « yème » jeu du « zème » set (manche).

Les différentes sélections, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

2.73) Nombre de points (+/-) dans le « yème » jeu du « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points dans le « yème » jeu du « zème » set (manche) sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

C - RUGBY

1) Chapitre 1 Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le rugby.

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de rugby pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Sauf mention expresse du contraire, les paris de type “Rugby à XV” sont sur la base du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l’instance d’arbitrage à l’exception des paris de type 1 2 et à handicap qui sont sur la base de la fin du match, en ce compris les prolongations quelle qu’en soit la durée.

Sauf mention expresse du contraire, les paris de type “Rugby à VII” sont sur la base de la fin du match, en ce compris les prolongations quelle qu’en soit la durée à l’exception des paris de type 1N2 et Ecart du gagnant qui sont sur la base du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l’instance d’arbitrage.

Sauf mention expresse du contraire, les paris de type “Rugby à XIII (hors National Rugby League)“ sont sur la base du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l’instance d’arbitrage.

Sauf mention expresse du contraire, les paris de type “Rugby à XIII de la National Rugby League” sont sur la base de la fin du match, en ce compris les prolongations quelle qu’en soit la durée à l’exception des paris de type 1N2, et 1N2 à handicap qui sont sur la base du temps réglementaire en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l’instance d’arbitrage.

Pour les paris de type “Rugby à XIII”, si le résultat du match après prolongation est un match nul, les paris sur les offres ne proposant pas cette sélection seront traités selon la règle d’ex-aequo définie à l’article 1.1.13. Tous les paris sur les marchés de type « écart du gagnant » seront considérés comme perdants.

Pour les paris sur le premier/le dernier marqueur d’essais, les essais de pénalité ne comptent pas.

Si le lieu d’un match est autre que celui indiqué sur le site du PMU les paris seront maintenus, sous réserve que le match n’ait pas été transféré sur le terrain de l’équipe adverse, auquel cas, les paris seront annulés.

Si un match est reporté, les paris seront maintenus jusqu’à 48 heures après l’heure officielle initiale du coup d’envoi, passé ce délai, ils seront annulés. Si le lieu du match change par rapport à celui annoncé, tous les paris sur ce match seront annulés.

Les conditions de détermination du résultat sont mentionnées dans les offres de pari.

Si un match est définitivement interrompu avant l’échéance du temps règlementaire, tous les paris sur le match seront annulés, sauf si un résultat officiel est annoncé. Dans ce cas, ce résultat sera utilisé afin de valoriser les paris sur le vainqueur ainsi que les paris à handicap.

Une offre de pari à long terme stipulant la mention « saison régulière » prend en compte la position officielle des équipes à l’issue de tous les matchs joués au cours d’une saison donnée mais avant le début des matchs de play-off (matchs par divisions pour départager les équipes) ou des matchs de phases finales.

Pour les tournois de Rugby à VII se déroulant durant les jeux Olympiques, à l’exception des offres de paris « écart du gagnant » et « Vainqueur du match » tous les paris sont valorisés sur la base du résultat à la fin des prolongations en ce compris l’offre de paris « Résultat mi-temps / fin de match ».

2) Chapitre 2 Les offres de paris.

Les offres de paris sur le rugby peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

2.2) Vainqueur d'une mi-temps :

Cette offre de pari est identique au type de pari « Vainqueur du match » mais porte sur le résultat d'une mi-temps d'un match.

Les paris de cette offre de pari sont annulés si le match est définitivement interrompu avant la fin de la mi-temps.

2.3) Nombre de points du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match.

Les différentes sélections de fourchettes proposées sur le site du PMU sont du type :

Moins de « x » points : le total des points sera strictement inférieur à « x » points.
Entre « x » et « y » points inclus : le total des points sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.
Plus de « y » points: le total des points sera strictement supérieur à « y » points.

2.4) Nombre de points de l'équipe A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.5) Nombre de points de l'équipe B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.6) Nombre de points en 1re mi-temps (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match, à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.7) Nombre de points en 2ème mi-temps (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match durant la deuxième mi-temps sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.8) Plus ou moins de « x » points dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.9) Résultat mi-temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, **ET** le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.

Cinq sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de la l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **2** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à ces deux phases du match,

4ème sélection : **2** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de la l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : tous les résultats à la fin de la première mi-temps ou à la fin du temps réglementaire comprenant un nul.

Les paris seront annulés si le match est définitivement interrompu avant la fin du temps réglementaire.

2.10) Écart du gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points une équipe va gagner un match. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes d'un match. Les écarts de points sont proposés par intervalle de points.

2.11) Autre écart du gagnant :

Cette offre de pari est le même que « Écart du gagnant » ci avant mais avec une valeur d'intervalle de points différente.

2.12) Écart exact du gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart exact de points une équipe va gagner un match. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes d'un match, constatée à l'issue du temps réglementaire.

2.13) Écart entre équipes :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de points entre l'équipe gagnante d'un match et son adversaire. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes d'un match, constatée à l'issue du temps réglementaire.

2.14) Autre écart entre équipes :

Cette offre de pari est le même que « Écart entre équipes » ci avant mais avec une valeur de points différente.

2.15) Différence sur nombre d'essais marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact d'essais d'écart une équipe gagnera un match à la fin du temps réglementaire. Ce nombre correspond à la différence du nombre d'essais marqués par les deux équipes.

2.16) Différence sur nombre d'essais marqués en première mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact d'essais d'écart durant la première mi-temps du match. Ce nombre correspond à la différence du nombre d'essais marqués par les deux équipes.

2.17) Différence sur nombre d'essais marqués en seconde mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact d'essais d'écart durant la seconde mi-temps du match. Ce nombre correspond à la différence du nombre d'essais marqués par les deux équipes.

2.18) 1er marqueur d'essai (gagnant ou gagnant/placé) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ayant marqué le premier essai du match.

La sélection « pas de marqueur d'essai» signifie qu'aucun joueur ne marquera d'essai durant le temps réglementaire de ce match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que l'essai suivant a été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.19) Prochain marqueur d'essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui inscrira le prochain essai du match.

La sélection « pas de marqueur d'essai » signifie qu'aucun autre essai ne sera inscrit.

Si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que l'essai suivant a été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.20) Plus ou moins de « x » essais dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du « x » retenue pour ce pari.

2.21) L'équipe A va-t-elle marquer un essai ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si « l'équipe A » marquera au moins un essai ou pas d'essai.

2.22) L'équipe B va-t-elle marquer un essai ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si « l'équipe B » marquera au moins un essai ou pas d'essai.

2.23) Nombre d'essais en 1ère mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

2.24) Nombre d'essais en 2e mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués durant la deuxième mi-temps sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

2.25) Nombre d'essais de l'équipe A :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe A d'un match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

2.26) Nombre d'essais de l'équipe B :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe B d'un match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

2.27) 1er essai par un avant ou un arrière ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer la catégorie de joueurs à laquelle appartient celui qui marquera le 1er essai, un avant (c'est à dire parmi les 8 joueurs d'une équipe composant la mêlée) ou un arrière.

La sélection « Pas d'essai » signifie qu'aucun essai ne sera inscrit pendant le match.

2.28) Poste du 1er marqueur d'essai ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le poste du joueur qui marquera le premier essai.

Les sélections possibles sont :

Un avant : c'est à dire un des 8 joueurs composant la mêlée,
Un demi ou un ¾ centre
Un arrière ou un ¾ aile,
Pas d'essai : aucun essai ne sera inscrit durant le match.

2.29) Quelle équipe marquera le 1er essai ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera le premier essai du match.

La sélection « Pas d'essai » signifie qu'aucun essai ne sera inscrit pendant le match.

2.30) Prochaine équipe qui marquera un essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe d'un match qui inscrira le prochain essai du match.

La sélection « pas de marqueur d'essai » signifie qu'aucun autre essai ne sera inscrit.

2.31) Mi-temps avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer la mi-temps d'une rencontre durant laquelle le plus de points seront inscrits.

L'égalité de points dans les deux mi-temps est également proposée.

2.32) Un drop sera-t-il marqué dans le match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un drop sera inscrit ou pas durant le temps réglementaire.

2.33) Supprimée le 15 05 2018

2.34) Comment seront marqués les prochains points ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer de quelle manière, les prochains points du match seront marqués.

Les différentes manières offertes, à savoir Drop ou essai, sont précisées sur le site du PMU.

2.35) Quelle équipe inscrira les prochains points ? (après le premier point du match):

Cette offre de pari consiste à déterminer par quelle équipe, les prochains points du match seront marqués.

Cette offre de pari n'est offerte qu'au-delà du premier point marqué dans le match.

2.36) Quelle équipe va gagner sans rien encaisser ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe d'un match gagnera sans que l'équipe adverse ne marque un seul point, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B.

Si le résultat du match est un score nul et vierge, ou si les deux équipes marquent des points, tous les paris sont perdants.

2.37) Une équipe va-t-elle remporter les 2 mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira plus de points que l'équipe adverse à la fois en première et en deuxième mi-temps.

Si aucune équipe ne remporte les deux mi-temps, tous les paris sont perdants.

2.38) Duel sur les marqueurs d'essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer au sein d'un duel proposé sur le site du PMU qui marquera le plus d'essais. La sélection « Égalité » signifie que les deux protagonistes du duel marqueront le même nombre d'essai ou qu'ils n'en marqueront aucun.

2.39) 1er marqueur d'essai de la 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le premier essai inscrit durant la deuxième mi-temps.

La sélection « pas de marqueur d'essai » signifie qu'aucun joueur ne marquera d'essai durant la deuxième mi-temps de ce match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai de la deuxième mi-temps a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.40) 1er essai de la 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera le premier essai inscrit durant la deuxième mi-temps.

La sélection « Pas d'essai » signifie qu'aucun essai ne sera inscrit durant la deuxième mi-temps.

2.41) L'équipe A marque au moins X essais en 1ère mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe A à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera au moins égal ou supérieur à une valeur précisée sur le site du PMU.

2.42) L'équipe B marque au moins X essais en 1ère mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe B à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera au moins égal ou supérieur à une valeur précisée sur le site du PMU.

2.43) L'équipe A marque au moins X essais en 2ème mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe A durant la deuxième mi-temps, sera au moins égal ou supérieur à une valeur précisée sur le site du PMU.

2.44) L'équipe B marque au moins X essais en 2ème mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe B durant la deuxième mi-temps sera au moins égal ou supérieur à une valeur précisée sur le site du PMU.

2.45) Une équipe obtiendra-t-elle un point de bonus offensif ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui obtiendra un point de bonus offensif c'est à dire qui gagnera avec trois essais d'avance sur l'équipe adverse.

La sélection « Pas de bonus offensif » signifie que le nombre d'essais d'écart entre les deux équipes sera inférieur à trois.

2.46) Une équipe obtiendra-t-elle un point de bonus défensif ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui obtiendra un point de bonus défensif c'est à dire qui perdra avec un écart maximal de sept points sur l'équipe adverse.

2.47) Qui va marquer un essai dans les 2 mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe ou quel joueur marquera un essai ou plus durant chacune des deux mi-temps du match. Si l'offre de pari porte sur un joueur, les paris effectués sur des joueurs n'ayant pas participé à chacune des deux mi-temps seront annulés.

2.48) Qui va marquer « X » essais ou plus dans les 80 mn du match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui inscrira « x » essais durant le temps réglementaire.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

La valeur x étant variable, elle est précisée pour chaque match sur le site du PMU et une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du « x » retenue pour cette offre de pari.

2.49) Nombre exact d'essais dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total d'essais marqués par les deux équipes d'un match.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre d'essais.

2.50) Nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.51) Nombre de transformations réussies dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de transformations réussies par les deux équipes à la fin d'un match.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de transformations.

2.52) Nombre de transformations réussies en 1ère mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de transformations réussies par les deux équipes durant la première mi-temps d'un match.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de transformations.

2.53) Nombre de transformations réussies en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de transformations réussies par les deux équipes d'un match durant la seconde mi-temps.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de transformations.

2.54) Nombre de drops réussis dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de drops réussis par les deux équipes à la fin d'un match.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de drops.

2.55) Nombre de drops réussis en 1ère mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de drops réussis par les deux équipes durant la première mi-temps d'un match.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de drops.

2.56) Nombre de drops réussis en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de drops réussis par les deux équipes d'un match durant la seconde mi-temps.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de drops.

2.57) Nombre de pénalités réussies dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de pénalités réussies par les deux équipes à la fin d'un match.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de pénalités.

2.58) Nombre de pénalités réussies en 1ère mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de pénalités réussies par les deux équipes durant la première mi-temps d'un match.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de pénalités.

2.59) Nombre de pénalités réussies en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de pénalités réussies par les deux équipes d'un match durant la seconde mi-temps.

Les intervalles offerts sont exprimés en nombre de pénalités.

2.60) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sera vainqueur de la compétition.

2.61) « Nom d'une (des) équipe (s) » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la ou l'une des équipe(s) (club ou pays) dont le(s) nom(s) est (sont) dans l'offre de pari sera vainqueur d'une compétition ou si c'est une des autres équipes participantes à cette compétition qui le sera.

2.62) Nombre d'essais d'une équipe sur la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total d'essais inscrits par une équipe durant une compétition.

2.63) Quelle équipe terminera en tête de sa poule ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sortira en tête de sa poule de qualification.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque poule de qualification de la compétition concernée.

2.64) Quelle équipe va se qualifier pour le tour suivant ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe ou lors des phases de poule, qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Le résultat de cette offre de pari porte sur le résultat final du match c'est à dire en ce compris les éventuelles prolongations.

2.65) Meilleur club à la fin de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom du club qui terminera premier de la saison régulière.

2.66) Équipe qui marquera le plus d'essais sur la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe qui marquera le plus d'essais sur la saison régulière.

2.67) Nombre d'essais sur la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total d'essais inscrits par toutes les équipes durant la saison régulière.

2.68) Nombre d'essais d'une équipe sur la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total d'essais inscrits par une équipe durant toute la saison régulière.

2.69) Meilleur marqueur d'essais :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le plus d'essais durant la compétition concernée.

2.70) Club vainqueur de la Grande Finale :

Cette offre de pari consiste à déterminer le club qui sera le champion de la saison en remportant la finale de la phase des play-offs ou phase finale (matchs par divisions pour départager les équipes) entre les mieux classés du championnat à la fin de la saison régulière.

Ce pari n'est proposé que sur les championnats avec une session de play-offs (matchs par divisions pour départager les équipes) en fin de saison pour déterminer le vainqueur final.

2.71) Vainqueur du tournoi des 6 nations :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays qui remportera le Tournoi des 6 nations.

2.72) Qui obtiendra la Triple Couronne ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays parmi la liste des quatre pays des îles britanniques participant au Tournoi des 6 nations proposée sur le site du PMU qui remportera la Triple Couronne en battant les trois autres.

La sélection « Pas de vainqueur » signifie qu'aucun de ces pays ne battra les trois autres.

2.73) Qui réalisera le Grand Chelem ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays parmi la liste des six pays participant au Tournoi des 6 nations proposée sur le site du PMU qui réalisera le Grand Chelem en battant les cinq autres.

La sélection « Pas de vainqueur » signifie qu'aucun de ces pays ne battra les cinq autres.

2.74) Qui participera aux play-offs ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui réussira à se qualifier pour les play-offs (matchs par divisions pour départager les équipes).

2.75) Qui atteindra les quarts de finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui parviendra à faire partie des huit quarts de finalistes de la compétition concernée.

2.76) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

2.77) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.78) Quels seront les 2 finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer les équipes qui seront les deux finalistes dans une compétition.

2.79) Les 2 premiers dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe gagnante ET l'équipe perdante de la finale.

Pour cette offre de pari; l'ordre de citation des équipes dans la sélection correspond à l'équipe gagnante pour la 1ère, citée à gauche de la sélection et l'équipe perdante de la finale pour la 2ème, citée à droite de la sélection.

La sélection « autre paire », si elle est proposée, correspond à l'ensemble des possibilités de paires d'équipes non précisées sur le site du PMU.

2.80) Nation vainqueur :

Ce pari consiste à déterminer la nationalité de l'équipe vainqueur de la compétition concernée.

2.81) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe dont le nombre de points « pour » sera le plus élevé lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.82) Équipe meilleure défense :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe dont le nombre de points « contre » sera le plus faible lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.83) Équipe qui remportera X matchs consécutifs :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui dénombrera X victoires consécutives durant la compétition précisée dans l'offre de pari.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur du x qui représente un nombre de victoires consécutives.

2.84) Quelle équipe remportera 2 trophées ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe remportera les deux compétitions indiquées pour chaque sélection de l'offre de pari.

2.85) Supprimée le 15 02 2017

2.86) Plus longue série de matchs victorieux :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (ou les équipes) qui aura (auront) remporté(s) le plus grands nombre de matchs consécutivement dans une compétition.

Si deux ou plusieurs équipes remportent le même plus grand nombre de matchs consécutifs, tous les partis portant sur ces équipes sont payables.

2.87) Écart du gagnant d'une mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points une équipe va remporter une mi-temps. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes lors de cette mi-temps. Les écarts de points sont proposés par intervalle de points.

2.88) 1N2 mi-temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, **ET** le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.

Neuf sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **1** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

4ème sélection : **N** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : **N** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

6ème sélection : **N** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

7ème sélection : **2** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

8ème sélection : **2** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

9ème sélection : **2** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à ces deux phases du match.

Les paris sont annulés si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire.

2.89) Nombre d'essais du match pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais d'un match sera pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun essai n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

2.90) 1er marqueur d'essai d'une équipe (gagnant ou gagnant/placé) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur de l'équipe précisée dans l'offre de pari ayant marqué le premier essai du match.

La sélection «pas de marqueur d'essai» signifie qu'aucun joueur de cette équipe ne marquera d'essai durant le temps réglementaire de ce match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que l'essai suivant a été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.91) Mi-temps avec le plus d'essais :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans laquelle des deux mi-temps d'un match sera inscrit le plus d'essais.

Trois résultats sont donc possibles :

1ère sélection : c'est durant la première mi-temps que le plus d'essais sera inscrit,
2ème sélection : c'est durant la seconde mi-temps que le plus d'essais sera inscrit,
3ème sélection : le nombre d'essais inscrits durant chacune des mi-temps est identique.

2.92) Marqueur d'essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom d'un joueur qui marquera un essai durant le match.

La sélection « pas de marqueur d'essai» signifie qu'aucun joueur ne marquera d'essai durant le temps réglementaire de ce match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant qu'il ne puisse marquer un essai, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.93) Supprimée le 19 août 2015

2.94) 1 2 à la mi-temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'une mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B. Le résultat d'une mi-temps d'un match est celui à la fin du temps réglementaire dévolu à cette mi-temps en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

En cas de match nul à la fin de la mi-temps, les dispositions de l'article 7.5 du Titre IV du présent règlement sont applicables.

2.95) Nombre d'essais du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total d'essais marqués par les deux équipes d'un match.

Les différentes sélections de fourchettes proposées sur le site du PMU sont du type :

« z » essais ou plus : le nombre total d'essais sera égal ou supérieur à « z » essais.
Entre « x » et « y » essais inclus : le nombre total d'essais sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.
« w » essais ou moins : le nombre total d'essais sera égal ou inférieur à « w » essais.

2.96) Façon de remporter la victoire/qualification :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase l'équipe gagnante remportera le match ou se qualifiera.

Pour les compétitions de Rugby à XV et à VII, les 3 sélections possibles sont temps règlementaire, prolongations ou tirs au but.

Pour les compétitions de Rugby à XIII, les 2 sélections possibles sont temps règlementaire ou prolongations.

2.97) Quelle équipe va marquer le « xème » essai ? (à partir du 2ème essai) :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera le « xème » essai du match.

Cette offre de pari n'est offerte qu'au-delà du premier essai Au fur et à mesure des essais inscrits, cette offre change d'essai à marquer (2ème, 3ème, etc.) qui est la valeur du x.
La sélection « Pas d'essai » signifie qu'il n'y aura pas d'autre essai durant le match.

2.98) « xème » Marqueur d'essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le « xème » essai du match.

Au fur et à mesure des essais inscrits, cette offre change de rang (1er, 2ème, 3ème, etc.) qui est la valeur du x.

Si l'offre de pari est proposée sur le premier essai, la sélection « pas d'essai » signifie qu'aucun essai ne sera inscrit durant ce match. Pour tous les autres prochains marqueurs d'essai, la sélection « pas d'essai » signifie qu'aucun autre essai ne sera inscrit.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le « xème » essai a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le « xème » essai ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.99) Combiné Ecart du gagnant et nombre de points du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part avec quel écart de points une équipe va gagner un match (en intervalle de points) et d'autre part si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

2.100) Combiné Vainqueur du match et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection, d'une part l'équipe qui va gagner un match et d'autre part si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

2.101) Nombre de points du match par intervalles :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle de nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match.

Entre « x » et « y » points : le total des points sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.

2.102) Nombre de points de l'équipe A par intervalles :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle de points marqués par l'équipe A à l'issue du match.

Entre « x » et « y » points : le total des points sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.

2.103) Nombre de points de l'équipe B par intervalles :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle de points marqués par l'équipe B à l'issue du match.
Entre « x » et « y » points : le total des points sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.

2.104) Nombre d'essais du match par intervalles :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle de nombre total d'essais marqués par les deux équipes d'un match.

Entre « x » et « y » points : le total des points sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.

2.105) 1 2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

En cas de match nul :

- A la fin du temps règlementaire, si les prolongations ne sont pas jouées, les dispositions de l'article 7.5 du Titre IV du présent règlement sont applicables.
- A la fin des prolongations, les paris sont remboursés.

2.106) Quelle équipe brandira la Coupe ?

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui gagnera la finale d'une Coupe.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d'une compétition.

Le résultat de cette offre de pari porte sur le résultat final du match c'est à dire en ce compris les prolongations.

2.107) De quelle poule sera issu le vainqueur ?

Cette offre de pari consiste à déterminer de quelle poule le vainqueur de la compétition précisée dans l'offre de pari sera issu.

2.108) Quelle équipe gagnera tous ses matchs :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui remportera l'ensemble des matchs qu'elle a disputé.

2.109) Les 2 équipes vont-elles marquer ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un essai.

2.110) Quelles équipes atteindront les quarts de finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer la combinaison qui contient les équipes qui parviendront à faire partie des huit quarts de finalistes de la compétition concernée.

La sélection « toute autre combinaison » signifie toute autre combinaison de noms d'équipes autre que celles proposées sur le site.

2.111) <u>Vainqueur du match avec handicap :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsqu'il est positif c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.112) <u>Vainqueur du match avec autre handicap :</u>

Cette offre de pari est identique au type de pari « Vainqueur du match avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes et au match nul.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.113) <u>1 2 avec handicap :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.114) <u>1 2 avec autre handicap :</u>

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.115) Vainqueur à la mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour un match nul, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes. Pour cette offre de pari, la valeur de handicap est fixée en points.

Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.
Si le match est définitivement interrompu avant la fin de la première mi-temps, les paris seront annulés.

2.116) Vainqueur à la mi-temps avec autre handicap :

Cette offre de pari est le même que « Vainqueur à la mi-temps avec handicap » ci avant mais avec une autre valeur de handicap attribués aux équipes et au match nul.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est définitivement interrompu avant la fin de la première mi-temps.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.117) Combiné équipe vainqueur du match et marqueur d'essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part quelle équipe va gagner un match et d'autre part si le joueur sélectionné marquera un essai.

Si aucun essai n'est marqué, les paris seront perdants.

2.118) 1er marqueur d'essai : pari remboursé si autre essai marqué que le premier :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ayant marqué le premier essai du match.

Si toutefois un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne marque pas le premier essai mais marque un des essais suivants, les paris enregistrés sur ce joueur seront remboursés.

La sélection « pas de marqueur d'essai» signifie qu'aucun joueur ne marquera d'essai durant le temps réglementaire de ce match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier essai soit inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.119) Quelle équipe marquera le plus d'essais dans le match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera le plus d'essais dans le match.

Une offre de pari distincte est proposée en fonction des sélections disponibles.

Si l'offre de pari ne comporte que les sélections « nom des équipes », les paris seront remboursés en cas d'égalité.

2.120) 1 2 à la mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.121) 1 2 à la mi-temps avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 à la mi-temps avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.122) Nombre de points du match (+ou-ou=) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de »), égal (« Egal à ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en points.

2.123) Qui terminera dans les « X » premiers du classement (saison régulière ou compétition) :

Cette offre de pari consiste à déterminer une ou plusieurs des équipes (club) qui termineront dans les « X » premiers du classement de la compétition.

La valeur du X est indiquée dans l'offre de pari et dépend de la compétition.

Pour la saison régulière : Rugby à VII et à XV
Pour la compétition (hors championnat) : Rugby à XV uniquement

2.124) Qui sera Xème au classement (saison régulière ou compétition):

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe sera Xème au classement à l'issue d'une compétition.

Une offre de pari distincte est proposée en fonction de la valeur du « X ».
Pour la saison régulière : Rugby à VII et à XV
Pour la compétition (hors championnat) : Rugby à XV uniquement

2.125) Qui terminera dans la première moitié du classement (saison régulière ou compétition) :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club) qui terminera dans la première moitié du classement de la compétition.

Pour la saison régulière : Rugby à VII et à XV
Pour la compétition (hors championnat) : Rugby à XV uniquement

2.126) « Nom de l'équipe » va-t-elle se qualifier pour la « Nom de la coupe d'Europe » en « année »? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe (club) indiquée dans l'offre de pari se qualifiera pour la compétition.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.127) Quelle équipe va se qualifier pour la « Nom de la coupe d'Europe » en « année »? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe (ou les équipes) qui sera (seront) qualifiée(s) pour la compétition.

Un maximum d'équipes autorisé peut être sélectionné par un parieur.

2.128) Quelle équipe va gagner/se qualifier sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans prolongation.

2.129) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Pour les compétitions de Rugby à XV et à VII, si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations ou si le résultat du match nécessite des tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans tirs au but.

Pour les compétitions de Rugby à XIII, si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.130) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des tirs aux buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin de séance(s) de tirs aux buts d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe, qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire et/ou des prolongations ne nécessite pas de séance de tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.131) Y-aura-t-il des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des prolongations devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.132) Y-aura-t-il des tirs au but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des tirs au but devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.133) Autre nombre de points de l'équipe A (+ou-) :

Cette offre de pari est la même que l'offre 2.4 « Nombre de points de l'équipe A » mais avec une valeur de seuil différente indiquée en demi-points.

2.134) Autre nombre de points de l'équipe B (+ou-) :

Cette offre de pari est la même que l'offre 2.4 « Nombre de points de l'équipe A » mais avec une valeur de seuil différente indiquée en demi-points.

2.135) Autre nombre d'essais du match (+ou-) :

Cette offre de pari est la même que l'offre 2.20 « Plus ou moins de « x » essais dans le match » mais avec une valeur de seuil différente indiquée en demi-essais.

2.136) Combiné Vainqueur du match avec handicap et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part l'équipe qui va gagner un match en affectant un handicap à chaque équipe tel que défini dans l'offre 2.111 « Vainqueur du match avec handicap » et d'autre part si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

2.137) Les 2 équipes vont-elles marquer au moins « X » points ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués durant un match sera au moins égal à la valeur indiquée en points dans l'offre de pari.

Une offre de pari différente peut être proposée par valeur de « X ».

2.138) Quelle équipe va marquer un essai dans les 2 mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira un ou plusieurs essais durant chacune des deux mi-temps d'un match.

Si les 2 équipes marquent dans les 2 mi-temps, tous les paris sont gagnants. Si une seule équipe marque dans les 2 mi-temps, seuls les paris sur cette équipe sont gagnants.

Si aucune équipe ne marque dans les 2 mi-temps, tous les paris seront perdants.

2.139) Vainqueur de la seconde mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la seconde mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour un match nul, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes. Pour cette offre de pari, la valeur de handicap est fixée en points.

Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si le match est définitivement interrompu avant la fin de la seconde mi-temps, les paris seront annulés.

2.140) Vainqueur de la seconde mi-temps avec autre handicap :

Cette offre de pari est le même que « Vainqueur de la seconde mi-temps avec handicap » ci avant mais avec une autre valeur de handicap attribués aux équipes et au match nul.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est définitivement interrompu avant la fin de la seconde mi-temps.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.141) 1 2 de la seconde mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la seconde mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.142) 1 2 de la seconde mi-temps avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 de la seconde mi-temps avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.143) Les 2 premiers de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer les 2 équipes finissant en tête de la compétition.

La sélection « autre paire », si elle est proposée, correspond à l'ensemble des possibilités de paires d'équipes non précisées sur le site du PMU.

2.144) Nombre de victoires de « Nom de l'équipe » en championnat (saison régulière) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires remportées par l'équipe désignée dans l'offre de pari durant la saison régulière.

2.145) Combiné 1 2 avec handicap et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B en affectant un handicap à chaque équipe tel que défini dans l'offre 2.113 « 1 2 avec handicap » et d'autre part si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.146) Combiné 1 2 et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection, d'une part le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B et d'autre part si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

En cas de match nul :

- A la fin du temps règlementaire, si les prolongations ne sont pas jouées, les dispositions de l'article 7.5 du Titre IV du présent règlement sont applicables.
- A la fin des prolongations, les paris sont remboursés.

2.147) Equipe qui mène à la mi-temps mais l'autre équipe gagne ou égalité:

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de points durant la première mi-temps d'un match et cumulativement ne le gagnera pas, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si aucune équipe ne remplit ces conditions, tous les paris seront perdants.

2.148) 1 2 avec handicap à 3 issues:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Le parieur doit opter :
- soit pour la victoire de l'équipe A,
- soit pour la victoire de l'équipe B,
- soit pour la victoire de l'une ou de l'autre équipe avec un écart de points inférieur à la valeur du handicap.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe. L'écart est exprimé en nombre de points entier.

Les valeurs du handicap et de l'écart sont affectées par le PMU et portées à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.149) Quelle équipe va remporter au moins une mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de points durant une des deux mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si chaque équipe remporte une mi-temps, tous les paris seront gagnants.

Dans le cas d'une égalité entre les deux équipes dans chacune des deux mi-temps, tous les paris engagés sur cette offre de pari seront perdants.

2.150) Vainqueur à la mi-temps ou à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe va mener à la mi-temps ou sera vainqueur à la fin du match.

2.151) Combiné premier marqueur d'essai et équipe vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le joueur qui marquera le premier essai du match ET d'autre part quelle équipe va gagner le match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier essai ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si le match est suspendu avant qu'essai ait été marqué les paris seront annulés.

Si aucun essai n'est inscrit, les paris seront perdants, sauf si la sélection «Pas de marqueur» était proposée, auquel cas seuls les paris sur cette sélection seront gagnants.

2.152) Combiné Marqueur d'essai (double sélection) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part un marqueur d'essai de l'équipe A et d'autre part un marqueur d'essai de l'équipe B au cours du match.

Si aucun essai n'est marqué, les paris seront perdants.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur qui fait partie de cette liste est remplacé ou exclu pendant le match, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

2.153) Score exact avec nom du 1er marqueur d'essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le score exact d'un match ET le nom du premier marqueur d'essai de ce match.

Le choix du score exact est présenté sous la forme « score équipe A » tiret « score équipe B ».

Si le joueur sélectionné dans un pari entre en jeu après que le premier essai a été marqué ou ne participe pas au match, les paris comportant le score exact seront valorisés sur la base de la cote associée à l'offre de pari « Score exact ».

En cas d'arrêt définitif du match, le score exact n'étant pas défini, l'offre de pari sera valorisée selon les cotes associées à l'offre de pari «Premier marqueur» si un essai a été inscrit avant l'arrêt du match, dans le cas inverse les paris sur cette offre de pari seront annulés.

2.154) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match.

2.155) Score de chaque équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le score de l'équipe A et d'autre part le score de l'équipe B à la fin du match.

Le score de chaque équipe est exprimé sous forme de fourchette de points.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.156) L'une des deux équipes gagnera-t-elle avec un écart entre « X » et « Y » points ?

Cette offre de pari consiste à déterminer si, à la fin du match, une des deux équipes gagnera avec un écart de points compris entre les 2 valeurs exprimées en nombre de points et précisées dans l'offre de pari.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.157) L'une des deux équipes gagnera-t-elle avec un écart de « X » points ou plus ?

Cette offre de pari consiste à déterminer si, à la fin du match, une des deux équipes gagnera avec un écart de points égal ou supérieur à la valeur exprimée en nombre de points et précisée dans l'offre de pari.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.158) Nombre exact de points de l'équipe A

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de points marqués par l'équipe A à la fin du match.

2.159) Nombre exact de points de l'équipe B

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de points marqués par l'équipe B à la fin du match.

2.160) L'équipe A et l'équipe B marqueront-elles au moins « X » points ?

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de points marqués par chaque équipe à la fin du match, sera au moins égal à la valeur exprimée en nombre de points et précisée dans l'offre de pari.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.161) Premier marqueur d'essai de l'équipe A :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le premier essai de son équipe au cours du match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai de l'équipe a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier essai de l'équipe ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si le match est suspendu avant que l'équipe ait marqué, les paris seront annulés.

Si l'équipe n'inscrit aucun essai, les paris seront perdants, sauf si la sélection «Pas de marqueur» était proposée, auquel cas seuls les paris sur cette sélection seront gagnants.

2.162) Premier marqueur d'essai de l'équipe B :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le premier essai de son équipe au cours du match.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier essai de l'équipe a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

En revanche, si un joueur sélectionné est remplacé ou exclu avant que le premier essai de l'équipe ait été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront perdants.

Si le match est suspendu avant que l'équipe ait marqué, les paris seront annulés.

Si l'équipe n'inscrit aucun essai, les paris seront perdants, sauf si la sélection «Pas de marqueur» était proposée, auquel cas seuls les paris sur cette sélection seront gagnants.

2.163) Quelle équipe arrivera en premier à « X » points pendant le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe arrivera en premier au nombre de points représenté par la valeur « X » au cours du match.

Si aucune équipe n'atteint le nombre de points mentionné dans l'offre de paris, les paris seront perdants, sauf si la sélection «aucune des 2» est proposée, auquel cas les paris sur cette sélection seront gagnants.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur du nombre de points représenté par le « X ».

2.164) Nombre exact d'essais de l'équipe A

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact d'essais marqués par l'équipe A à la fin du match.

2.165) Nombre exact d'essais de l'équipe B

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact d'essais marqués par l'équipe B à la fin du match.

2.166) Mieux classé à la fin de la compétition à part « nom(s) de(s) équipe(s) »

Cette offre de pari consiste, pour les compétitions le permettant, à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin de la compétition, si la seule équipe citée dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si plusieurs équipes sont citées dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin de la compétition si aucune des équipes citées dans l'offre de pari n'occupe cette place, soit à la meilleure place du classement non occupée par l'une des équipes citées dans l'offre de pari dans le cas contraire.

2.167) Le joueur « Nom du joueur » / Le joueur « Nom du joueur » ou le joueur « Nom du joueur » va/vont marquer au moins « Z » essai(s) dans le temps règlementaire :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur, ou au moins l'un des joueurs si ils sont plusieurs, cité dans l'offre de pari, marquera au moins « Z » essais durant le temps réglementaire.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

Dans le cas où plusieurs joueurs sont cités dans l'offre de pari, les paris restent valables même si seulement un des joueurs entrent en jeu.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du « Z » retenue pour cette offre de pari.

2.168) Combiné Plus de « X » points en 1re mi-temps et Plus de « Y » points en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes, à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera supérieur (« Plus de ») à une valeur « X » précisée sur le site du PMU ET si le nombre total de points marqués par les deux équipes durant la seconde mi-temps sera également supérieur (« Plus de ») à une valeur « Y » précisée sur le site du PMU

Les valeurs de seuil sont indiquées en demi-points.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de « X » et de « Y » retenue pour cette offre de pari.

2.169) Combiné Moins de « X » points en 1re mi-temps et Moins de « Y » points en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes, à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera inférieur (« Moins de ») à une valeur « X » précisée sur le site du PMU ET si le nombre total de points marqués par les deux équipes durant la seconde mi-temps sera également inférieur (« Moins de ») à une valeur « Y » précisée sur le site du PMU

Les valeurs de seuil sont indiquées en demi-points.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de « X » et de « Y » retenue pour cette offre de pari.

2.170) Combiné Moins de « X » points en 1re mi-temps et Plus de « Y » points en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes, à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera inférieur (« Moins de ») à une valeur « X » précisée sur le site du PMU ET si le nombre total de points marqués par les deux équipes durant la seconde mi-temps sera par contre supérieur (« Plus de ») à une valeur « Y » précisée sur le site du PMU

Les valeurs de seuil sont indiquées en demi-points.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de « X » et de « Y » retenue pour cette offre de pari.

2.171) Combiné Plus de « X » points en 1re mi-temps et Moins de « Y » points en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes, à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera supérieur (« Plus de ») à une valeur « X » précisée sur le site du PMU ET si le nombre total de points marqués par les deux équipes durant la seconde mi-temps sera par contre inférieur (« Moins de ») à une valeur « Y » précisée sur le site du PMU

Les valeurs de seuil sont indiquées en demi-points.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de « X » et de « Y » retenue pour cette offre de pari.

2.172) Combiné Nombre de points en 1re mi-temps (+ ou -) ET Nombre de points en 2ème mi-temps (+ ou -) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match, à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ET si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match, durant la seconde mi-temps, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une seconde valeur également précisée sur le site du PMU

Les valeurs de seuil sont indiquées en demi-points.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de seuil retenue pour cette offre de pari.

2.173) Combiné Plus de « X » essais dans le match ET au moins un drop marqué dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués sera supérieur (« Plus de ») à une valeur « X » précisée sur le site du PMU Et si au moins un drop sera inscrit durant le temps réglementaire.

La valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du « X » retenue pour ce pari.

2.174) Combiné Plus ou moins de « X » essais dans le match ET au nombre exact de drops marqués dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, si le nombre total d'essais marqués sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « X » précisée sur le site du PMU Et le nombre exact de drops inscrits durant le temps réglementaire.

La valeur de seuil « X » est indiquée en demi-essais.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du « X » retenue pour ce pari.

2.175) Les joueurs « Noms des joueurs » vont marquer au total « Z » essai(s) ou plus dans le temps règlementaire :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le total des essais marqués durant le temps réglementaire par l'ensemble des joueurs cités dans l'offre de pari sera au moins égal à la valeur « Z » indiquée dans l'offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

Les paris restent valables même si seulement un seul des joueurs cités dans l'offre de pari entre en jeu.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur du « Z » retenue pour cette offre de pari.

2.176) Le joueur « Nom du joueur » va marquer un essai dans les 10 premières minutes :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité dans l'offre de pari marquera un essai au cours des 10 premières minutes.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu au cours des 10 premières minutes ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

Pour rappel, la 10ème minute commence à 9mn00s et se termine à 9mn59s.

2.177) Chaque équipe marque au moins « X » essais dans chaque mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par chaque équipe à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, ET durant la deuxième mi-temps, sera au moins égal ou supérieur à la valeur précisée sur le site du PMU.

2.178) Combiné Plus de « X » points dans le match et les joueurs « Noms des joueurs » vont marquer:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») à la valeur « X » précisée sur le site du PMU ET si tous les joueurs cités dans l'offre de pari marqueront au moins un essai.

La valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs cités dans l'offre de pari ne participe pas au match alors les paris seront annulés.

2.179) Combiné Le joueur « Nom du joueur » marquera le premier essai ET Les joueurs « Noms des joueurs » vont marquer au total « Z » essai(s) ou plus dans le temps règlementaire :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité en premier dans l'offre de pari marquera le premier essai ET si le total des essais marqués durant le temps réglementaire par l'ensemble des joueurs cités en second dans l'offre de pari sera au moins égal à la valeur « Z » indiquée dans l'offre de pari.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

Les paris restent valables même si seulement un seul des joueurs cités en second dans l'offre de pari entre en jeu.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur du « Z » retenue pour cette offre de pari.

Si le match est suspendu avant la fin du temps règlementaire, les paris seront annulés.

2.180) L'équipe « Nom de l'équipe » va marquer les « X » premiers essais :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari marquera les « X » premiers essais du match.

2.181) Les joueurs « Noms des joueurs » vont marquer chacun au moins « X » essai(s) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si tous les joueurs cités dans l'offre de pari marqueront chacun le nombre d'essais égal à la valeur « X » indiquée dans l'offre de pari durant le temps réglementaire.

Si un des joueurs cités dans l'offre de pari n'entre pas en jeu, les paris seront annulés.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur du « X » retenue pour cette offre de pari.

2.182) L'équipe « Nom de l'équipe » marque au moins « X » essais dans chaque mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe citée dans l'offre de pari à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, ET durant la deuxième mi-temps, sera au moins égal ou supérieur à la valeur précisée dans l'offre de pari.

2.183) Combiné « Nom du joueur » va marquer un essai ET l'équipe « Nom de l'équipe » va gagner le match ET plus de « X » points dans le match:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité dans l'offre de pari marquera un essai ET si l'équipe citée dans l'offre de pari gagnera le match ET si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») à la valeur « X » précisée dans l'offre de pari.

La valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Si le joueur cité dans l'offre de pari ne participe pas au match alors les paris seront annulés.

2.184) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe »va marquer un essai dans les 10 premières minutes ET va mener à la mi-temps ET va gagner le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari marquera un essai au cours des 10 premières minutes ET mènera à la mi-temps ET gagnera le match.

Pour rappel, la 10ème minute commence à 9mn00s et se termine à 9mn59s.

2.185) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe »va marquer le premier essai ET va gagner le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari marquera le premier essai ET gagnera le match.

2.186) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe »va marquer le premier essai ET va mener à la mi-temps ET va gagner le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée dans l'offre de pari marquera le premier essai ET mènera à la mi-temps ET gagnera le match.

2.187) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » va marquer les deux premiers essais ET l'équipe « Nom de l'équipe » va gagner le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée en premier dans l'offre de pari marquera les deux premiers essais ET si l'équipe citée en second dans l'offre de pari gagnera le match.

2.188) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe »va marquer un essai dans les 10 premières minutes ET l'équipe « Nom de l'équipe » va gagner le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe citée en premier dans l'offre de pari marquera un essai au cours des 10 premières minutes ET si l'équipe citée en second dans l'offre de pari gagnera le match.

Pour rappel, la 10ème minute commence à 9mn00s et se termine à 9mn59s.

2.189) Combiné « Nom du joueur » va marquer le premier essai ET « Nom du joueur » va marquer le deuxième essai :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le joueur cité en premier dans l'offre de pari marquera le premier essai ET si le joueur cité en second dans l'offre de pari marquera le deuxième essai.

Si un des joueurs cités dans l'offre de pari ne participe pas au match alors les paris seront annulés.

2.190) Combiné l'équipe « Nom de l'équipe » marque au moins « X » essais dans chaque mi-temps ET l'équipe « Nom de l'équipe » marque au moins « Y » essais dans chaque mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'essais marqués par l'équipe citée en premier dans l'offre de pari à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, ET durant la deuxième mi-temps, sera au moins égal ou supérieur à la valeur « X » précisée dans l'offre de pari ET si le nombre total d'essais marqués par l'équipe citée en second dans l'offre de pari à la fin de la première mi-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, ET durant la deuxième mi-temps, sera au moins égal ou supérieur à la valeur « Y » également précisée dans l'offre de pari.

2.191) Quelle équipe arrivera en premier à « X » essais pendant le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe arrivera en premier au nombre d'essais représenté par la valeur « X » au cours du match.

Si aucune équipe n'atteint le nombre d'essais mentionné dans l'offre de paris, les paris seront perdants, sauf si la sélection «aucune des 2» est proposée, auquel cas les paris sur cette sélection seront gagnants.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur du nombre d'essais représenté par le « X ».

2.192) Duel sur les marqueurs de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer au sein d'un duel proposé sur le site du PMU qui marquera le plus de points. La sélection « Égalité » signifie que les deux protagonistes du duel marqueront le même nombre de points ou qu'ils n'en marqueront aucun.

2.193) Qui inscrira le plus d'essais («Nom du joueur d'une équipe» contre «Nom de l'autre équipe») :

Cette offre de pari consiste à déterminer qui, du joueur d'une équipe ou de l'équipe adverse cités dans l'offre de paris marquera le plus de d'essais au cours du match.

Les trois sélections possibles sont :

- 1ère sélection : « Nom du joueur » signifie que le nombre d'essais marqués par ce joueur est strictement supérieur au nombre d'essais marqués par l'équipe adverse ;
- 2ème sélection : « Nul » signifie que le nombre d'essais marqués par le joueur et l'équipe adverse est identique ;
- 3ème sélection : « Nom de l'équipe » signifie que le nombre d'essais marqués par cette équipe est strictement supérieur au nombre d'essais marqués par le joueur de l'équipe adverse.

Si le joueur cité ne débute pas le match, les paris seront annulés.

2.194) Qui inscrira le plus de points («Nom du joueur d'une équipe» contre «Nom de l'autre équipe») :

Cette offre de pari consiste à déterminer qui, du joueur d'une équipe ou de l'équipe adverse cités dans l'offre de paris marquera le plus de points au cours du match.

Les trois sélections possibles sont :

- 1ère sélection : « Nom du joueur » signifie que le nombre de points marqués par ce joueur est strictement supérieur au nombre de points marqués par l'équipe adverse ;
- 2ème sélection : « Nul » signifie que le nombre de points marqués par le joueur et l'équipe adverse est identique ;
- 3ème sélection : « Nom de l'équipe » signifie que le nombre de points marqués par cette équipe est strictement supérieur au nombre de points marqués par le joueur de l'équipe adverse.

Si le joueur cité ne débute pas le match, les paris seront annulés.

D - BASKET

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le basket.

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de basket pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Sauf cas inverses précisés dans le présent règlement, les prolongations pour départager les équipes en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire comptent pour toutes les offres de paris à l'exception de celles basées sur un temps de jeu inférieur à la durée totale du match (quart-temps, 1ère mi-temps).

Si le lieu d'un match est autre que celui indiqué sur le site du PMU les paris seront maintenus, sous réserve que le match n'ait pas été transféré sur le terrain de l'équipe adverse, auquel cas, les paris seront annulés.

Pour les duels entre joueurs, si un des joueurs, impliqué dans le duel ne participe pas au match, ou si le duel se termine par l'égalité, les paris seront annulés.

Pour les duels, si plusieurs joueurs sont présents dans la sélection, c'est la somme des valeurs applicables au pari (interceptions, paniers, etc.) par ces joueurs pris individuellement qui déterminera le résultat pour cette sélection.

Dispositions spécifiques au Basket Européen :
Ces dispositions s'appliquent aux tournois FIBA des ligues européennes, australienne, d'Amérique centrale, d'Amérique du sud et asiatiques.

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris de type "Basket Européen" sont sur la base du temps réglementaire de 40 minutes, soit quatre quart-temps de 10 minutes, ainsi que des prolongations le cas échéant. Cependant, hors cas d'égalité à la fin du temps règlementaire, lorsque des prolongations sont jouées pour déterminer l'équipe qualifiée (cas des matches qualificatifs sur rencontre aller-retour), les paris concernés seront traités sur le résultat à la fin du temps règlementaire.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, à moins que le résultat soit entériné sans équivoque ou si un résultat officiel est annoncé.

Si un match n'a pas lieu dans les 36 heures suivant l'heure de programmation initiale (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Dispositions spécifiques au Basket Américain : Sauf mention expresse du contraire, tous les paris de type "Basket américain" sont sur la base du temps réglementaire de 48 minutes, soit quatre quart-temps de 12 minutes ainsi que des prolongations le cas échéant.

Pour que les paris soient engagés, il faut impérativement que 43 minutes de jeu se soient écoulées pour les matchs concernant la NBA sauf si leur résultat est déjà entériné sans équivoque.
Si un match n'a pas lieu le jour prévu (heure locale du pays), les paris seront annulés.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur les matchs de basket Européen et/ou Américain peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

2.2) Nombre de points du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-points, soit en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points d'un match est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

2.3) Nombre de points à la mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match durant la première mi-temps, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-points, soit en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points durant la première mi-temps est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.4) Nombre de points en 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match durant la deuxième mi-temps en ce comprises les éventuelles prolongations, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-points, soit en points. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points de l'équipe visiteuse est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

Il doit rester moins de 5 minutes à jouer pour que les paris sur cette offre soient maintenus en cas d'arrêt définitif du match avant la fin.

2.5) Supprimée le 15/05/2018 :

2.6) Duel sur nombre d'interceptions :

Cette offre de pari consiste à déterminer au sein du duel proposé sur le site du PMU, le joueur (ou le groupe de joueurs) qui effectuera le plus d'interceptions.

2.7) Duel sur nombre de points marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer au sein du duel proposé sur le site du PMU, le joueur (ou le groupe de joueurs) qui totalisera le nombre de points le plus élevé.

2.8) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe (club ou pays) qui sera vainqueur de la compétition.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions y compris les séries de qualification.

2.9) Supprimée le 15/05/2018 :

2.10) Nombre de points du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match dans le quart temps considéré sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-points soit en points. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points durant le quart temps considéré est égal au seuil fixé, les paris sont annulés.

Les prolongations ne comptent pas pour cette offre de pari.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le x.

2.11) Écart de points à la fin du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel écart de points sera constaté à la fin du quart-temps représenté par la valeur du X. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.12) Écart de points du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points terminera le quart-temps représenté par la valeur du X. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé.

2.13) Ecart du gagnant du « xème » quart-temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de points d'écart une équipe terminera le quart-temps représenté par la valeur du X. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points marqués par chacune des deux équipes.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé.

2.14) Nombre de points total à la fin du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match à la fin du quart-temps représenté par la valeur du x, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-points, soit en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points durant le quart-temps concerné est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps à partir du deuxième et représenté par la valeur du x.

2.15) Nombre de points total du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match durant le quart-temps représenté par la valeur du x, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-points, soit en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points durant le quart-temps concerné est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps et pour les prolongations représentés par la valeur du x.

2.16) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe (club ou pays) qui sortira en tête de son groupe (ou poule) de qualification.

Cette offre de pari n'est proposée que sur les compétitions qui comportent une phase avec des groupes (ou poules) de qualification.

2.17) 1N2 à la fin du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du quart temps représenté par la valeur du x, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.18) 1N2 du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un quart temps représenté par la valeur du x, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le x.

2.19) Mi-temps avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer la mi-temps d'une rencontre durant laquelle le plus de points seront inscrits.

Les points marqués pendant les prolongations ne comptent pas. C'est le nombre de points marqués exclusivement dans les mi-temps qui est pris en compte pour déterminer le résultat gagnant de cette offre de paris. La totalité des deux mi-temps doit être jouée pour que les paris soient maintenus.

L'égalité de points dans les deux mi-temps est également proposée.

2.20) Quart-temps avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les quart-temps autorisés, le quart-temps d'une rencontre durant lequel le plus de points seront inscrits.
Les points marqués pendant les prolongations ne comptent pas. C'est le nombre de points marqués exclusivement dans les quart-temps qui est pris en compte pour déterminer le résultat gagnant de cette offre de paris. La totalité des quart-temps autorisés doit être jouée pour que les paris soient engagés.

En cas d'égalité de plus grand nombre de points dans deux ou plus quart-temps, les dispositions de l'article 7.5 du Titre IV du présent règlement sont applicables.

2.21) Qui fera le plus d'interceptions ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui fera le plus d'interceptions à la fin de la période concernée ou pour la période concernée.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.22) Quelle équipe brandira le Trophée ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe (club ou pays) qui gagnera la finale d'une compétition.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d'une compétition.

2.23) Quelle équipe se qualifiera ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sortira qualifiée pour l'étape suivante d'une compétition.

2.24) Quelle équipe va se qualifier pour le tour suivant ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

2.25) Meilleur marqueur de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le plus de points de la période concernée.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.26) Meilleur marqueur de points à la fin du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le plus de points à la fin du quart temps représenté par la valeur du x.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.27) Qui marquera le plus ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer, soit le joueur qui marquera le plus de points du match, soit l'équipe du match qui marquera le plus de points.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.28) Quel joueur marquera « X » points ou plus ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur marquera, durant un match, au moins le nombre de points indiqué par la valeur « X » dans l'offre de pari, cette valeur ne pouvant être inférieure à 20.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur du nombre de points représenté par le « X ».

2.29) Nombre de victoires à domicile :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à domicile par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

2.30) Nombre de victoires à l'extérieur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à l'extérieur par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

2.31) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le plus de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.32) Équipe meilleure défense :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui encaissera le moins de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.33) Nombre de paniers à 2 points réussis :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de paniers à 2 points réussis par les joueurs des deux équipes (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

2.34) Nombre de paniers à 3 points réussis :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de paniers à 3 points réussis par les joueurs des deux équipes (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

2.35) Supprimée le 15 02 2017

2.36) Plus longue série de matchs victorieux :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (ou les équipes) qui aura (auront) remporté(s) le plus grands nombre de matchs consécutivement dans une compétition.

2.37) Meilleur contreur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui parviendra le plus de fois durant la période concernée à dévier la trajectoire d'un ballon lors d'une tentative de panier, faisant échouer le lancer.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.38) Meilleur contreur de points à la fin du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui parviendra le plus de fois à la fin du quart temps représenté par la valeur du x, à dévier la trajectoire d'un ballon lors d'une tentative de panier faisant échouer le lancer.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.39) Meilleur rebondeur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui parviendra le plus de fois durant la période concernée à maîtriser le ballon en premier, après une tentative échouée de marquer.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.40) Meilleur rebondeur de points à la fin du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui parviendra le plus de fois à la fin du quart temps représenté par la valeur du x, à maîtriser le ballon en premier après une tentative échouée de marquer.

Si un joueur qui fait partie de la liste de joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.41) Meilleur marqueur de la compétition

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le plus de points durant la compétition concernée.

2.42) Meilleur intercepteur de la compétition

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui fera le plus d'interceptions durant la compétition concernée.

2.43) Meilleur rebondeur de la compétition

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui parviendra le plus de fois durant la compétition concernée à maîtriser le ballon en premier, après une tentative échouée de marquer.

2.44) Meilleur contreur de la compétition

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui parviendra le plus de fois durant la compétition concernée à dévier la trajectoire d'un ballon lors d'une tentative de panier, faisant échouer le lancer.

2.45) Equipes qualifiées pour les quarts de finale

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui parviendra à faire partie des huit quarts de finalistes de la compétition concernée.

2.46) Equipes qualifiées pour les demi-finales

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

2.47) Equipes qualifiées pour la finale

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.48) Première moitié du classement de la compétition

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe sera dans la première moitié du classement à l'issue de la compétition concernée.

2.49) 1N2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

Cette offre de pari est traitée sur la base du temps réglementaire de 40 minutes, soit quatre quart-temps de 10 minutes, en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

2.50) 1 2 du « Xème » quart temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un quart temps représenté par la valeur du x, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé.

2.51) 1 2 à la fin du « Xème » quart temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat à la fin du quart temps représenté par la valeur du x, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Une offre distincte de pari peut être proposée à la fin de chaque quart-temps représenté par le x

2.52) Écart du gagnant à la fin du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre de points d'écart une équipe mènera un match à la fin du quart-temps représenté par la valeur du X. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.
Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.53) 1N2 fin 2ème quart temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du deuxième quart-temps **ET** le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.

Six sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la fin du deuxième quart temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la fin du deuxième quart temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **N** à la fin du deuxième quart temps ET **1** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

4ème sélection : **N** à la fin du deuxième quart temps ET **2** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : **2** à la fin du deuxième quart temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

6ème sélection : **2** à la fin du deuxième quart temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à ces deux phases du match.

Les paris sont annulés si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire.

2.54) Nombre de points du « Xème » quart-temps d'une équipe:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par une équipe durant le quart temps représenté par le x sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-points soit en points. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points durant le quart temps considéré est égal au seuil fixé, les paris sont annulés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé.

2.55) Y-aura-t-il des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des prolongations devront avoir lieu pour départager les équipes.
En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les paris enregistrés sur « oui » seront considérés gagnants, que les prolongations soient jouées ou pas.

2.56) Equipe gagnante à la fin du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui mènera à la fin du quart-temps représenté par la valeur du X. L'équipe qui mènera signifie que le score de cette équipe est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

2.57) Écart de points à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel écart de points sera constaté à la fin du match. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

2.58) Écart du gagnant à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre de points d'écart une équipe mènera à la fin du match. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.

L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

2.59) Quels seront les 2 finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer les équipes qui seront les deux finalistes dans la compétition concernée.

2.60) Combiné Vainqueur du match et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part l'équipe qui va gagner le match et d'autre part si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

2.61) Qui finira dans les 3 premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui finira dans les trois premières équipes de la saison concernée et pour la compétition concernée.

2.62) Nombre total de points du match (+ ou -): faites votre choix

Cette offre de pari consiste à déterminer, si le nombre de points sélectionné sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») au nombre de points total à la fin du match.

Les différentes sélections sont proposées soit en demi-points, soit en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points est égal à la sélection, les paris seront annulés.

2.63) Combiné Vainqueur à la fin du (« libellé période ») et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection, d'une part le résultat à la fin du quart temps mentionné dans le libellé, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera ET d'autre part si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque libellé de période différent

2.64) Combiné Vainqueur et nombre de points (+ou-) du (« libellé période ») :

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection, d'une part le résultat du quart temps mentionné dans le libellé, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera ET d'autre part si le nombre total de points du même quart-temps sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé.

2.65) Combiné Vainqueur et nombre de points (+ou-) à la fin du (« libellé période ») :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le résultat du quart temps mentionné dans le libellé, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera ET d'autre part si le nombre total de points à la fin de ce même quart-temps (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque période.

2.66) Combiné Vainqueur du (« libellé période ») et du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le résultat du quart temps mentionné dans le libellé, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera ET d'autre part l'équipe qui va gagner le match.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé.

2.67) Combiné écart du gagnant à la fin du (« libellé période ») et à la fin du (« libellé période ») :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part avec quel nombre de points d'écart une équipe mènera à la fin de la première période mentionnée dans l'offre de pari ET d'autre part avec quel nombre de points d'écart une équipe mènera à la fin de la seconde période mentionnée dans l'offre de pari. Ces écarts correspondent à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

Les différentes sélections d'écart peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points.

L'égalité de score peut être également proposée.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque libellé différent, correspondant à un quart-temps autorisé, pour la première et la seconde période.

2.68) Combiné écart du gagnant à la fin du (« libellé première période ») et du (« libellé seconde période ») :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part avec quel nombre de points d'écart une équipe mènera à la fin de la première période mentionnée dans l'offre de pari, ET d'autre part avec quel nombre de points d'écart une équipe va gagner la seconde période mentionnée dans l'offre de pari. Ces écarts correspondent à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

Les différentes sélections d'écart peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points.

L'égalité de score peut être également proposée.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque libellé différent, correspondant à un quart-temps autorisé, pour la première et la seconde période.

2.69) Combiné écart du gagnant du (« libellé première période ») et à la fin du (« libellé seconde période ») :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part avec quel nombre de points d'écart une équipe va gagner la première période mentionnée dans l'offre de pari, ET d'autre part avec quel nombre de points d'écart une équipe mènera à la fin de la seconde période mentionnée dans l'offre de pari. Ces écarts correspondent à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes à chacune des périodes.

Les différentes sélections d'écart peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points.

L'égalité de score peut être également proposée.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque libellé différent, correspondant à un quart-temps autorisé, pour la première et la seconde période

2.70) Combiné Joueur marquant plus de 19 points et Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part combien marquera de points le joueur ET d'autre part l'équipe qui va gagner le match.

Les différentes sélections sont proposées sous forme de nombres exacts de points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque couple joueur/équipe.

Si un joueur qui fait partie d'une des offres ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.71) Quelle équipe ira le plus loin dans la compétition ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer laquelle des équipes (club ou pays) parmi celles proposées sur le site du PMU atteindra le stade le plus élevé dans la compétition.

En cas d'égalité entre les deux équipes, tous les paris engagés sur cette offre de pari sont annulés.

2.72) « Nom de l'équipe »remportera-t-elle « X » victoires consécutives depuis le début de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe précisée dans l'offre de pari remportera « X » victoires consécutivement depuis le début de la saison régulière d'une compétition.

Une offre distincte de pari peut être proposée en fonction de la valeur de « X ».

2.73) « Nom de l'équipe » sera-t-elle invaincue pendant la saison régulière du « Nom de la compétition » :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe précisée dans l'offre de pari restera invaincue pendant toute la saison régulière d'une compétition.

2.74) Quelle équipe va gagner/se qualifier sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans prolongation.

2.75) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.76) Façon de remporter la victoire/qualification :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase l'équipe gagnante remportera le match ou se qualifiera.

Les 2 sélections possibles sont : temps règlementaire ou prolongations.

2.77) Mieux classé à la fin de la compétition à part « nom(s) de(s) équipe(s) »

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin de la compétition, si la seule équipe citée dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si plusieurs équipes sont citées dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin du championnat si aucune des équipes citées dans l'offre de pari n'occupe cette place, soit à la meilleure place de la première moitié du classement non occupée par l'une des équipes citées dans l'offre de pari dans le cas contraire.

2.78) Nombre de victoires de « Nom de l'équipe » en championnat (saison régulière) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires remportées par l'équipe désignée dans l'offre de pari durant la saison régulière.

2.79) 1 2 avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.80) 1 2 avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.81) Vainqueur du match avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsqu'il est positif c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.82) Vainqueur du match avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « Vainqueur du match avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes et au match nul.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.83) 1 2 à la fin du « Xème » quart temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du quart temps représenté par la valeur du x, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.84) 1 2 du « Xème » quart temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un quart temps représenté par la valeur du x, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le x.

2.85) Combiné 1 2 avec handicap et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B en affectant un handicap à chaque équipe tel que défini dans l'offre 2.79 « 1 2 avec handicap » et d'autre part si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.86) Nombre de points de l'équipe A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur du nombre de points

2.87) Nombre de points de l'équipe B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur du nombre de points.

2.88) 1N2 de la 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la seconde mi-temps, c'est-à-dire des 3èmes et 4èmes quart-temps, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

Cette offre de pari est traitée sur la base du temps réglementaire de 10 minutes par quart-temps, en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

2.89) 1 2 de la 2ème mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la seconde mi-temps, c'est-à-dire des 3èmes et 4èmes quart-temps, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

2.90) 1 2 de la 2ème mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la seconde mi-temps, c'est-à-dire des 3èmes et 4èmes quart-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de demi-points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de demi-points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de demi-points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.91) Quelle équipe arrivera en premier à « X » points pendant le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe arrivera en premier au nombre de points représenté par la valeur « X » au cours du match.

Si aucune équipe n'atteint le nombre de points mentionné dans l'offre de paris, les paris seront perdants, sauf si la sélection «aucune des 2» est proposée, auquel cas les paris sur cette sélection seront gagnants.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur du nombre de points représenté par le « X ».

2.92) Quelle équipe arrivera en premier à « X » points pendant le « Yème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe arrivera en premier au nombre de points représenté par la valeur « X » au cours du quart temps représenté par la valeur « Y ».

Si aucune équipe n'atteint le nombre de points mentionné dans l'offre de paris, les paris seront perdants, sauf si la sélection «aucune des 2» est proposée, auquel cas les paris sur cette sélection seront gagnants.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur du nombre de points représenté par le x et pour chaque valeur de quart-temps représenté par la valeur « Y ».

2.93) <u>Quel joueur marquera le plus de points ? (remboursé si un joueur marque moins de 20 points):</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer, entre les deux joueurs proposés sur le site du PMU, lequel totalisera le nombre de points le plus élevé.

Les paris seront remboursés si un des joueurs marque moins de 20 points.

2.94) <u>Combiné vainqueur du premier match de la série et vainqueur de la série :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part l'équipe qui gagnera le premier match de la série ET d'autre part quelle équipe remportera la série, c'est-à-dire sera qualifié pour la phase de compétition suivante.

Les sélections sont les suivantes :

- Equipe A / Equipe A
- Equipe B / Equipe B
- Equipe A / Equipe B
- Equipe B / Equipe A

2.95) <u>1 2 avec handicap à 3 issues:</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Le parieur doit opter :
- soit pour la victoire de l'équipe A,
- soit pour la victoire de l'équipe B,
- soit pour la victoire de l'une ou de l'autre équipe avec un écart de points inférieur à la valeur du handicap.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe. L'écart est exprimé en nombre de points entier.

Les valeurs du handicap et de l'écart sont affectées par le PMU et portées à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.96) <u>1 2 avec handicap à 3 issues du « Xème » quart temps:</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un quart temps représenté par la valeur du x, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Le parieur doit opter :
- soit pour la victoire de l'équipe A,
- soit pour la victoire de l'équipe B,
- soit pour la victoire de l'une ou de l'autre équipe avec un écart de points inférieur à la valeur du handicap.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe. L'écart est exprimé en nombre de points entier.

Les valeurs du handicap et de l'écart sont affectées par le PMU et portées à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le x.

2.97) 1 2 avec handicap à 3 issues à la fin du « Xème » quart temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du quart temps représenté par la valeur du x, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Le parieur doit opter :
- soit pour la victoire de l'équipe A,
- soit pour la victoire de l'équipe B,
- soit pour la victoire de l'une ou de l'autre équipe avec un écart de points inférieur à la valeur du handicap.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe. L'écart est exprimé en nombre de points entier.

Les valeurs du handicap et de l'écart sont affectées par le PMU et portées à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.98) Playoffs : Combiné vainqueur et score exact de la série :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part l'équipe qui gagnera la série de playoffs désignée dans l'offre de pari ET d'autre part quelle sera le score exact de cette série.

Les différentes sélections proposées se présentent sous la forme :
Equipe vainqueur (A ou B) / Score équipe vainqueur – score équipe perdante

2.99) Playoffs : Nombre de matchs joués dans la série :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de matchs effectivement joués dans la série de playoffs désignée dans l'offre de pari.

2.100) Nombre de rebonds « Nom du joueur » dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de rebonds réussis par le joueur dont le nom est précisé dans l'offre de pari, c'est-à-dire la maîtrise du ballon en premier, après une tentative échouée de marquer, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; indiquée en demi-rebonds.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.101) Nombre de passes décisives « Nom du joueur » dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de passes décisives réussies par le joueur dont le nom est précisé dans l'offre de pari, c'est-à-dire celles permettant à un équipier de marquer un panier, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; indiquée en demi-passes.

Si un joueur qui fait partie de la liste des joueurs proposés ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.102) Combiné Vainqueur avec handicap et nombre de points (+ou-) à la fin de la première mi-temps

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection :
- d'une part le vainqueur à la fin de la première mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes
- ET d'autre part si le nombre total de points à la fin de la première mi-temps sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsqu'il est positif c'est un nombre de demi-points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de demi-points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de demi-points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de demi-points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de demi-points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.103) Les deux équipes marqueront-elles chacune « X » points ou plus dans le match ?

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins le nombre de points indiqué par la valeur du « X » précisée sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée en fonction de la valeur de « X ».

2.104) Combiné Vainqueur et les deux équipes marqueront-elles chacune « X » points ou plus dans le match ?

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection d'une part le vainqueur du match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B ET d'autre part si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins le nombre de points indiqué par la valeur du « X » précisée sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée en fonction de la valeur de « X ».

2.105) Autres nombres de points de l'équipe A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») à la valeur sélectionnée parmi celles proposées sur le site du PMU ; ces valeurs de seuil sont indiquées en demi-points.

2.106) Autres nombres de points de l'équipe B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») à la valeur sélectionnée parmi celles proposées sur le site du PMU ; ces valeurs de seuil sont indiquées en demi-points.

2.107) Quelle équipe va mener à la fin de tous les quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe mènera au score à la fin de chaque quart temps du match.

La sélection « autre résultat », si elle est proposée, correspond aux cas où une équipe est menée à la fin d'au moins un quart temps et/ou les deux équipes sont à égalité à la fin d'au moins un quart temps.

2.108) « Nom d'une (des) équipe (s) » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la ou l'une des équipe(s) (club ou pays) dont le(s) nom(s) est (sont) dans l'offre de pari sera vainqueur de la compétition ou si c'est une des autres équipes participantes à cette compétition qui le sera.

2.109) Equipe avec le plus de victoires avec handicap (saison régulière) :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe remportera le plus grand nombre de victoires durant la saison régulière, un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, étant affecté à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à l'équipe. Lorsque cette valeur est négative, c'est un nombre de points virtuels de retard alloué à l'équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.110) <u>Combiné 1 2 avec handicap ET nombre de points (+/-) du « Xème » quart-temps :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection,

- d'une part le résultat du quart-temps précisé dans l'offre de pari, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes ;
- d'autre part si le nombre total de points du quart-temps précisé dans l'offre de pari sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin du quart-temps l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le « X ».

E - SPORTS MECANIQUES

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les sports mécaniques.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de sports mécaniques pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice au moment de la présentation du podium, sans tenir compte des éventuelles disqualifications ultérieures.

Formule 1 – F1 :

Les pilotes qui terminent 90% des tours de circuit sont considérés comme ayant couru la course et apparaissent dans le classement.

Un pilote qui tentera de se qualifier pour la course et n'y parviendra pas, sera considéré comme ayant participé à la course et ayant terminé au dernier rang des pilotes ayant pris part à la course. Si deux pilotes ou plus ne parviennent pas à se qualifier, leur temps réalisé au cours des qualifications déterminera leur place dans le classement de la course.

Pour les offres portant sur les qualifications, la valorisation des paris s'effectue sur la dernière séance de qualification réellement effectuée et sur la base des résultats communiqués par l'organisateur.

Si aucune séance de qualification n'a lieu, les paris seront remboursés.

Le départ de la course sera considéré comme étant le signal de départ du tour de chauffe. Les pilotes en course sont considérés comme participants à partir de ce moment -là.

Les paris sur les vainqueurs du championnat du monde de Formule 1 et du championnat du monde des constructeurs seront valorisés sur la base des résultats qui fait immédiatement suite à la présentation du podium du dernier Grand Prix de la saison, sans tenir compte des disqualifications ultérieures. Les titres de champion du Monde des pilotes et de champion du Monde des constructeurs sont attribués respectivement au pilote et au constructeur qui totalisent le plus de points au cours de la saison. En cas d'égalité dans le classement du championnat, le pilote ou le constructeur ayant remporté le plus grand nombre de courses au cours de la saison se verra attribué la place concernée. S'il existe toujours une égalité d'égalité, la différenciation se fera au plus grand nombre de deuxièmes places, puis de troisièmes places et ainsi de suite. Ce principe s'applique aussi bien à la première place qu'aux places proposées dans les paris « Placé ».

Les paris sur un pilote qui ne prend pas part à la course pour quelque raison que ce soit, autre que la non-qualification, seront annulés.

Grand Prix Nascar / Indy :

Paris sur le vainqueur de la course : La sélection « Les autres » contient tous les pilotes qui n'ont pas de pari sur leur nom dans l'offre de pari.

Un pilote qui ne parvient pas à se qualifier pour la course sera considéré comme non-partant. La course doit être courue dans les 24 heures qui suivent l'heure du départ prévue pour que les paris soient maintenus. Le vainqueur de la course NASCAR / INDY sera le vainqueur pour la valorisation des paris. Ce principe s'applique également aux courses qui sont arrêtées prématurément.

2) Chapitre 2 Les offres de paris sur les sports mécaniques.

Les offres de paris sur les sports mécaniques peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur de la course :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote qui remportera la course dont la dénomination est précisée dans le titre de l'offre de pari.

2.2) Nationalité du vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer la nationalité du vainqueur d'une course.

2.3) Équipe gagnante :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe à laquelle appartient le vainqueur d'une course.

2.4) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote qui sera vainqueur.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

2.5) Champion du monde des constructeurs :

Cette offre de pari consiste à déterminer le constructeur qui sera à la tête du classement à la fin de la saison.

2.6) Mieux classé de la compétition à part « nom(s) du(des) constructeur(s) » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le constructeur qui sera classé soit premier sur le podium de la compétition si le seul constructeur cité dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si deux constructeurs sont cités dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer le constructeur qui sera classé premier sur le podium de la compétition si un des deux constructeurs cités dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire ou à défaut troisième si les deux constructeurs cités dans l'offre de pari occupent les deux premières places du podium.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

2.7) Les 2 premiers :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de pilotes sera classée aux deux premières places de l'arrivée sans tenir compte de leur ordre d'arrivée respectif.

La sélection « autre paire de pilote » correspond à l'ensemble des possibilités de paires de pilotes non précisées sur le site du PMU.

Si un pilote est non-partant, les paris sur la ou les paires contenant son nom seront annulés.

2.8) Les 2 premiers dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée, l'ordre de citation des pilotes dans la sélection étant l'ordre supposé à l'arrivée (le 1er à gauche et le 2ème à droite).

Si un pilote est non-partant, les paris sur la ou les paires contenant son nom seront annulés.

2.9) Supprimée :

2.10) Mieux classé de la compétition à part « nom(s) du (des) pilote(s) » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote qui sera classé soit premier sur le podium de la compétition si le seul pilote cité dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si deux pilotes sont cités dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer le pilote qui sera classé premier sur le podium de la compétition si un des deux pilotes cités dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire ou à défaut troisième si les deux pilotes cités dans l'offre de pari occupent les deux premières places du podium.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

2.11) Qui finira « Xème » ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote qui finira à la Xème place.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de X qui ne peut être supérieure à 10.

2.12) Qui finira sur le podium (terminera dans les 3 premiers) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses, championnats ou troisième phase de qualification en formule 1.

2.13) Qui finira 2 fois sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écurie dont les deux voitures finiront parmi les trois premières.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

2.14) Combiné sur Championnats des pilotes et des constructeurs

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire représentera le pilote et le constructeur qui seront vainqueurs.

Si un pilote est non-partant, les paris sur la ou les paires contenant son nom seront annulés.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

2.15) Pilotes ayant réalisé les trois meilleurs temps

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote qui réalisera un des trois meilleurs temps à l'issue de la dernière séance de qualification des Grands Prix comptant pour le Championnat du Monde de Formule 1.

2.16) Série de victoire pour un pilote ou pour une équipe

Cette offre de pari consiste à déterminer pour un pilote (ou une équipe) le nombre de victoires consécutives dans une compétition.

2.17) Classement final d'un Grand Prix – « X premiers » :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel pilote (quelle équipe) sera dans les X premiers au classement à l'issue du Grand Prix concerné.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque valeur de X qui ne peut être supérieure à 10.

2.18) Auteur (pilote/équipe) du meilleur tour en course

Cette offre de pari consiste à déterminer l'auteur (pilote ou équipe) qui réalisera le meilleur tour en course c'est-à-dire dans le minimum de temps.

2.19) Pilote vainqueur de la dernière phase de qualification:

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote qui remportera la dernière séance de qualification pour la course dont la dénomination est précisée dans le titre de l'offre de pari.

2.20) Combiné vainqueur des qualifications et de la course :

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection le pilote qui, d'une part remportera la dernière séance de qualification, et d'autre part celui qui sera vainqueur de la course dont la dénomination est précisée dans le titre de l'offre de pari.

2.21) Nombre de victoires pour un pilote ou pour une équipe

Cette offre de pari consiste à déterminer pour un pilote (ou une équipe) le nombre de victoires dans une compétition.

F - GOLF

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le golf.

Les paris sont acceptés sur tous les tournois de golf pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Si un tournoi est reporté, les paris pris seront maintenus s'il est rejoué dans les 7 jours. Sinon, ils seront remboursés.

Si un tournoi est écourté pour quelque raison que ce soit, c'est la remise du trophée qui déterminera les sélections gagnantes, en ce compris les paris sur le tournoi de type « Vainqueur du groupe à la fin du tournoi ». Les offres de pari basées sur le résultat après 72 trous sont maintenues dans la mesure où au moins 36 trous de l'épreuve ont été joués.

Si, lors d'un tournoi, 36 trous ne sont pas joués, tous les paris sur ce tournoi seront annulés à l'exception des offres de pari dont le résultat est déjà entériné sans équivoque, par exemple les offres de pari proposées sur le 1er tour si ce tour est allé à son terme.

Tout participant qui se retire après avoir terminé minimum 3 trous est considéré comme ayant participé au tournoi et par conséquent les paris enregistrés sur ses résultats sont perdants, à l'exception des paris dont le résultat est déjà entériné sans équivoque, et sauf mention spécifique prévue dans certaines offres de paris.
Toutefois pour les paris à long terme, dans les cas où le joueur se retire au cours de la compétition, les paris engagés portant sur un résultat postérieur à son retrait sont annulés et il peut être fait application des dispositions de l'article 6.2.

Si plusieurs joueurs terminent ex-æquo et qu'il n'y a pas de play-off (match de barrage) les dispositions de l'article 7.5 des dispositions générales applicables aux paris sportifs seront applicables. Dans le cas d'un play-off (match de barrage), son résultat déterminera le gagnant du tournoi.

Si un tour en cours de jeu est interrompu ou arrêté et doit être rejoué avec remise à zéro des scores de tous les participants, alors les paris enregistrés après le début du tour sur les offres « Vainqueur de la compétition » et « Leader après le tour concerné » seront annulés. Dans les mêmes circonstances, les paris enregistrés en Live sur les offres « 2 Balls » et « 2 Balls Remboursé si Match nul » seront également annulés,

Paris sur le vainqueur de la compétition :

Dans le cas d'un play-off (match de barrage), son résultat déterminera uniquement le gagnant du tournoi. Même si trois concurrents ou plus y participent, le play-off a pour unique but de décider du gagnant du tournoi et les positions finales des autres concurrents participants au play-off, telles qu'elles étaient avant ce dernier, ne sont pas affectées.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris sur un tournoi de 72 trous.

Les offres de paris sur le golf peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera vainqueur du tournoi.

Si la compétition prévoit des play-offs (matchs de barrage) pour départager les premiers ex aequo, c'est le résultat après play-off qui est pris en compte pour déterminer le vainqueur de la compétition.

2.2) Classé dans les « x » premiers :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera classé dans les x premiers du tournoi.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du x offerte.

Pour l'application de l'article 6.2 des dispositions générales applicables aux paris sportifs en cas de non-partant, les cotes de référence pour déterminer la déduction applicable aux paris payables de cette offre sont celles de l'offre de pari « Vainqueur de la compétition ».

2.3) Meilleur « nationalité » du tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur de la nationalité indiquée dans le titre de l'offre de pari qui réalisera le plus petit score du tournoi.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque nationalité offerte.

Sous le terme nationalité, peuvent être proposés des continents ou unions de pays en excluant certains pays ou joueurs.

Le résultat du play-off (match de barrage) éventuel est pris en compte pour la détermination du résultat.

2.4) Vainqueur du groupe à la fin du tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi le groupe de joueurs proposé sur le site du PMU, le joueur qui réalisera le plus petit score du tournoi.

Si l'un des joueurs ne franchit pas la qualification (cut), il est éliminé, les paris sur ses chances sont perdants.

Si aucun des joueurs ne franchit la qualification (cut), la sélection gagnante sera celle sur le joueur qui dénombrera le plus petit nombre de coups à la fin de la qualification (cut).

Si un joueur se retire avant le premier tour, les paris sur son nom sont annulés.

2.5) Positions finales :

Cette offre de pari consiste à déterminer la position d'un joueur dans le classement final d'un tournoi parmi les intervalles proposés sur le site du PMU.

Le joueur doit effectuer 36 trous pour qu'un pari sur son nom soit maintenu. Au delà, si un joueur se retire, les paris sur son nom seront annulés.

Si un joueur est disqualifié, il est rétrogradé dernier et c'est l'intervalle incluant la dernière position qui sera la sélection gagnante pour ce joueur.

2.6) Le Big « x » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur d'un tournoi fera partie des « X » joueurs appelés « Les Grands » (« Big » en anglais) qui sont énumérés dans la sélection ou des autres participants regroupés sous les termes « Les autres ».

Le nombre « x » varie en fonction du tournoi offert.

Si un des Grands se retire, les paris sur cette offre seront annulés.

Le résultat du play-off (match de barrage) éventuel est pris en compte pour la détermination du résultat.

Pour l'application de l'article 6.2 des dispositions générales applicables aux paris sportifs en cas de non-partant, les cotes de référence pour déterminer la déduction applicable aux paris payables de cette offre sont celles de l'offre de pari « Vainqueur de la compétition ».

2.7) Les Stars contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur d'un tournoi fera partie des « Stars » qui sont énumérés dans la sélection ou des autres participants regroupés sous les termes « Les autres ».

Le nombre de « Stars » varie en fonction du tournoi offert.

Si une des « Stars » se retire, les paris sur cette offre seront annulés.

Pour l'application de l'article 6.2 des dispositions générales applicables aux paris sportifs en cas de non-partant, les cotes de référence pour déterminer la déduction applicable aux paris payables de cette offre sont celles de l'offre de pari « Vainqueur de la compétition ».

2.8) Offre spéciale sur le vainqueur :

Offre de pari identique à l'offre de pari « Vainqueur de la compétition » mais avec des cotes différentes. Le mode de pari « Placé » n'est pas offert pour cette offre de pari.

2.9) Qui réalisera le meilleur tour ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui réalisera le plus petit score d'un des quatre tours d'un tournoi.

2.10) Nationalité du vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer la nationalité du vainqueur d'un tournoi.

3) Chapitre 3 : Les offres de paris sur les 18 trous de chaque tour d'un tournoi.

Les offres de paris sur le golf peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.11) Qui réalisera le meilleur score du tour ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui réalisera le plus petit score à la fin du tour précisé dans le titre de l'offre de pari.

Si un joueur se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur son nom sont perdants.

2.12) Leader après le « xème » tour :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui réalisera le plus petit score cumulé, incluant les tours précédents, à la fin du tour précisé dans le titre de l'offre de pari.

Au fur et à mesure des tours, cette offre change de numéro de tour qui est la valeur du x.

Si un joueur se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur son nom sont perdants.

2.13) Pack 6 joueurs :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les six joueurs proposés sur le site du PMU, le joueur qui réalisera le plus petit score sur les 18 trous du prochain tour d'un tournoi.

Cette offre de pari est proposée exclusivement avant le début d'un tour.

Si un des six joueurs se retire pendant le tour, il est considéré comme ayant participé au tournoi et par conséquent les paris enregistrés avant le début du tour sur ses résultats seront perdants. Son score au moment de son retrait ne sera pas utilisé même s'il s'avère que c'est le meilleur des six joueurs à la fin du tour, car lors des trous suivants, ce joueur aurait pu perdre son avantage.

Si un joueur de ce groupe de six se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur son nom seront perdants.

2.14) 3 Balls :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU de différents trios de joueurs jouant la même partie d'un tour, le joueur qui réalisera le plus petit score sur les 18 trous d'un tour.

Si un joueur comptabilise un score mais est disqualifié par la suite, les paris engagés sur son nom sont maintenus et traités avec le score constaté avant sa disqualification.

Si les trios de joueurs préalablement proposés sur le site du PMU venaient à être modifiés de sorte que les joueurs devant jouer la même partie ne se rencontrent plus, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs du groupe initial proposé sur le site.

Si un joueur d'un trio se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les sélections sur ce trio seront perdantes.

2.15) Mythical 6 Balls :

Cette offre de pari consiste à déterminer celui des deux trios de joueurs, jouant dans des parties différentes d'un tour, qui réalisera le plus petit score sur les 18 trous d'un tour. La sélection sur l'égalité de score des deux trios est également proposée.

Les scores de chaque joueur d'un trio sont additionnés et le total est comparé à celui de l'autre trio.

Si un joueur comptabilise un score mais est disqualifié par la suite, les paris engagés sur le trio auquel appartient ce joueur seront maintenus et traités avec son score initial avant sa disqualification.

Si les trios de joueurs préalablement proposées sur le site du PMU venaient à être modifiés de sorte que les joueurs ne devant pas jouer la même partie se rencontrent, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs initiaux proposés sur le site.

En cas d'égalité de score entre les deux trios, la sélection sur l'égalité de score sera gagnante et les sélections sur les trios seront perdantes.

Si un ou plusieurs joueurs d'un trio se retirent pendant le tour, le score final de ce groupe ne pouvant être déterminé, les sélections sur ce groupe seront perdantes.

2.16) 2 Balls :

Cette offre de pari consiste à déterminer celui des deux joueurs indiqués dans l'offre de pari qui réalisera le plus petit score sur les 18 trous d'un tour. La sélection sur l'égalité de score des deux joueurs est également proposée.

Si un joueur comptabilise un score mais est disqualifié par la suite, les paris engagés sur son nom seront maintenus et traités avec le score constaté avant sa disqualification.

Si les paires de joueurs préalablement proposées sur le site du PMU venaient à être modifiés de sorte que les joueurs devant jouer la même partie ne se rencontrent plus, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs initiaux proposés sur le site.

En cas d'égalité de score entre les deux joueurs, la sélection sur l'égalité de score sera gagnante et les sélections sur les joueurs seront perdantes.

Si un joueur se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur son nom sont perdants.

2.17) 2 Balls Remboursé si match nul :

Cette offre de pari consiste à déterminer celui des deux joueurs indiqués dans l'offre de pari qui réalisera le plus petit score sur les 18 trous d'un tour. En cas d'égalité, c'est-à-dire que le nombre de points inscrits par les deux joueurs est strictement le même, les paris enregistrés sur cette offre sont annulés.

Si un joueur comptabilise un score mais est disqualifié par la suite, les paris engagés sur son nom seront maintenus et traités avec le score constaté avant sa disqualification.

Si les paires de joueurs préalablement proposées sur le site du PMU venaient à être modifiés de sorte que les joueurs devant jouer la même partie ne se rencontrent plus, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs initiaux proposés sur le site.

En cas d'égalité de score entre les deux joueurs, la sélection sur l'égalité de score sera gagnante et les sélections sur les joueurs seront perdantes.

Si un joueur se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur son nom sont perdants.

2.18) Mythical 2 Balls :

Cette offre de pari consiste à déterminer celui des deux joueurs indiqués dans l'offre de pari qui réalisera le plus petit score sur les 18 trous d'un tour. La sélection sur l'égalité de score des deux joueurs est également proposée. Dans cette offre, les paires sont constituées de joueurs disputant des parties différentes.

Si un joueur comptabilise un score mais est disqualifié par la suite, les paris engagés sur son nom seront maintenus et traités avec le score constaté avant sa disqualification.

Si les paires de joueurs préalablement proposées sur le site du PMU venaient à être modifiées de sorte que les joueurs ne devant pas jouer la même partie se rencontrent, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs initiaux proposés sur le site.

En cas d'égalité de score entre les deux joueurs, la sélection sur l'égalité de score sera gagnante et les sélections sur les joueurs seront perdantes.

Si un joueur se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur son nom seront perdants.

2.19) Mythical 4 Balls :

Cette offre de pari consiste à déterminer celle des deux paires de deux joueurs indiqués dans l'offre de pari, qui réalisera le plus petit score sur les 18 trous d'un tour. La sélection sur l'égalité de score des deux paires de joueurs est également proposée. Dans cette offre, chaque paire est constituée de joueurs disputant des parties différentes

Les scores de chaque joueur d'un groupe sont additionnés et le total est comparé à celui de l'autre groupe.

Si un joueur comptabilise un score mais est disqualifié par la suite, les paris engagés sur la paire de joueur à laquelle il appartenait seront maintenus et traités avec le score constaté avant sa disqualification.

Si les paires de joueurs préalablement proposées sur le site du PMU venaient à être modifiées de sorte que les joueurs ne devant pas jouer la même partie se rencontrent, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs initiaux proposés sur le site.

En cas d'égalité de score entre les deux paires de joueurs, la sélection sur l'égalité de score sera gagnante et les sélections sur chacune des paires de joueurs seront perdantes.

Si un joueur d'une paire se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les sélections sur cette paire seront perdantes.

4) Chapitre 4 : Les offres de paris sur 36 trous d'un tournoi.

Les offres de paris sur le golf peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

Le résultat pris en compte est celui après 36 trous, soit 2 tours de 18 trous.

Si un participant débute le 1er tour mais se retire ou est disqualifié à un quelconque instant durant les deux tours concernés par le pari sur 36 trous, les paris engagés sur son nom seront perdants.

Si un participant inscrit un score pour le 2ème tour du pari sur 36 trous, mais est ensuite disqualifié ou se retire, tous les paris seront valorisés avec le score que ce participant aura inscrit pour les deux tours, avant son retrait ou sa disqualification.

2.20) 36 trous 3 Balls :

Cette offre de pari consiste à déterminer celui des trois joueurs indiqués dans l'offre de pari qui réalisera le plus petit score durant les deux tours concernés par le pari sur 36 trous.

Si les trios de joueurs préalablement proposés sur le site du PMU venaient à être modifiés de sorte que les joueurs devant jouer les mêmes parties ne se rencontrent plus, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs du groupe initial proposé sur le site.

Si un joueur d'un trio se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur ce trio seront perdants.

2.21) 36 trous Mythical 2 Balls :

Cette offre de pari consiste à déterminer celui des deux joueurs indiqués dans l'offre de pari qui réalisera le plus petit score sur les 36 trous de deux tours d'un tournoi. La sélection sur l'égalité de score des deux joueurs est également proposée. Dans cette offre, les paires sont constituées de joueurs disputant des parties différentes.

Si un joueur comptabilise un score mais est disqualifié par la suite, les paris engagés sur son nom seront maintenus et traités avec le score constaté avant sa disqualification.

Si les paires de joueurs préalablement proposées sur le site du PMU venaient à être modifiées de sorte que les joueurs ne devant pas jouer la même partie se rencontrent, les paris enregistrés seront traités en fonction des résultats de chacun des joueurs initiaux proposés sur le site.

En cas d'égalité de score entre les deux joueurs, la sélection sur l'égalité de score sera gagnante et les sélections sur les joueurs seront perdantes.

Si un joueur se retire pendant le tour, son score final ne pouvant être déterminé les paris sur son nom sont perdants.

5) Chapitre 5 : Les offres de paris sur les tournois en « match play ».

Les offres de paris sur le golf peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

L'ensemble des matchs d'un tournoi doit être joué pour que les paris non dénoués soient maintenus. Dans le cas contraire, les paris seront annulés.

Dans un match play :

- Le score est établi par le nombre de trous atteints en premier et non pas par le nombre de coups pour les atteindre.
- Dans l'éventualité où un trou est atteint en un même nombre de coups de chacun des adversaires, le trou est comptabilisé pour 0,5 trou.
- Le joueur (ou l'équipe) gagnant(e) est celui (celle) qui mène par un nombre de trous supérieur à celui restant à jouer.
- Les trous joués au-delà du 18ème pour départager les adversaires en cas d'égalité sont comptabilisés pour les besoins du présent règlement ; il y a nécessairement un vainqueur et pas d'égalité possible.

2.22) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les deux joueurs (équipes) proposé(e)s sur le site du PMU, le joueur (l'équipe) qui gagnera un match play.

2.23) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (l'équipe) qui atteindra la finale d'un tournoi.

2.24) Tableau gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les quatre tableaux de 32 joueurs d'un tournoi proposés sur le site du PMU, le tableau duquel le vainqueur de ce tournoi sera issu.

2.25) Vainqueur du tableau :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera vainqueur du tableau éliminatoire d'un tournoi.

2.26) Stade atteint dans la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel stade un joueur terminera un tournoi.

Les différents stades du tournoi offerts sont précisés sur le site du PMU.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque participant sélectionné par le PMU.

2.27) Fourballs-Meilleure balle :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les participants des deux équipes de deux joueurs, le joueur qui remportera le point d'un trou pour son équipe c'est à dire le joueur qui atteindra ce trou en totalisant le moins de coups possible.

2.28) Foursomes :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les deux équipes de deux joueurs, l'équipe qui remportera le point d'un trou c'est à dire l'équipe qui atteindra ce trou en totalisant le moins de coups possible. L'égalité est également proposée.

6) Chapitre 6 : Autres offres de paris.

Pour le golf, il existe un classement des joueurs et en fonction de ce dernier, les joueurs sont qualifiés pour des évènements spéciaux.

2.29) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (l'équipe) qui sera vainqueur du tournoi.

Si la compétition prévoit des play-offs (matchs de barrage) pour départager les premiers ex aequo, c'est le résultat après play-off qui est pris en compte pour déterminer le vainqueur de la compétition.

2.30) Supprimée :

2.31) Mieux classé de la compétition à part « nom(s) du(des) joueur(s) » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera classé soit premier à la fin de la compétition, si le seul joueur cité dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si plusieurs joueurs sont cités dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer le joueur qui sera classé soit premier à la fin de la compétition si aucun des joueurs cités dans l'offre de pari n'occupe cette place, soit à la meilleure des 5 premières places non occupée par l'un des joueurs cités dans l'offre de pari dans le cas contraire.

Si la compétition prévoit des play-offs (matchs de barrage) pour départager les premiers ex aequo, c'est le résultat après play-off qui est pris en compte pour déterminer le vainqueur de la compétition.

2.32) Y aura-t-il un trou en « 1 » ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un trou sera atteint en un seul coup.

Si un tournoi sur lequel est proposé cette offre de pari est réduit à 36 trous ou moins, ou si la carte originale du tournoi est modifiée de quelque manière qui soit et que cela peut affecter le par global prévu initialement pour le tournoi, alors tous les paris enregistrés sur cette offre seront annulés.

2.33) Nombre d'albatros dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total d'albatros qui seront réalisés durant un tournoi.

2.34) Nombre d'eagles dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total d'eagles qui seront réalisés durant un tournoi.

2.35) Nombre de birdies dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de birdies qui seront réalisés durant un tournoi.

2.36) [Nom du joueur] - Nombre d'albatros dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour le joueur indiqué dans le titre de l'offre de pari, le nombre total d'albatros qu'il réalisera durant un tournoi.

2.37) [Nom du joueur] - Nombre d'eagles dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour le joueur indiqué dans le titre de l'offre de pari, le nombre total d'eagles qu'il réalisera durant un tournoi.

2.38) [Nom du joueur] - Nombre de birdies dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour le joueur indiqué dans le titre de l'offre de pari, le nombre total de birdies qu'il réalisera durant un tournoi.

2.39) Meilleur joueur « nationalité » de la compétition à part « nom du joueur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur de la nationalité précisée sur le site du PMU qui sera le mieux classé à la fin de la compétition en dehors du joueur cité dans l'offre de pari.

G - HANDBALL

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le handball

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de handball pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris de type “Handball” sont sur la base du temps réglementaire soit 60 minutes en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l’instance d’arbitrage.

Si le lieu d’un match est autre que celui indiqué sur le site du PMU les paris seront maintenus, sous réserve que le match n’ait pas été transféré sur le terrain de l’équipe adverse, auquel cas, les paris seront annulés.

Si un match n’a pas lieu dans les 36 heures suivant l’heure de programmation initiale (heure locale du pays), les paris seront annulés.

La totalité du match doit être jouée pour que les paris soient engagés sauf si le nombre de buts pour les offres de paris concernées a atteint le seuil maximal proposé sur le site du PMU au moment où le match est arrêté. Par exemple, si un seuil a été fixé à 25 buts ou plus marqués lors du match et que ce seuil a été atteint au moment de l’arrêt du match, les paris seront maintenus sur ce marché.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, à moins que le résultat soit entériné sans équivoque.

Pour les duels entre joueurs, si un des joueurs impliqué dans le duel ne participe pas au match, ou si, le duel se termine par l’égalité, les paris seront annulés.

Si une sélection se présente de la manière suivante : « Joueur A & Joueur B », la valeur de cette sélection sera la somme des valeurs (applicables au pari : buts, arrêts en %, etc.) pour chaque joueur pris individuellement.

Une offre de pari à long terme stipulant la mention « saison régulière » prend en compte la position officielle des équipes à l’issue de tous les matchs joués au cours d’une saison donnée et avant le début des matchs de play-off (matchs par divisions pour départager les équipes). En revanche, si le pari inclut le play-off, cette notion est mentionnée sur le site du PMU au-dessus de la liste des sélections.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le handball peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d’un match à la fin du temps règlementaire, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l’équipe à domicile gagnera, N signifie qu’il y aura match nul, 2 signifie que l’équipe à l’extérieur gagnera.

La victoire d’une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score de l’équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

2.2) Nombre de buts du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts d’un match à la fin du temps réglementaire sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-buts, soit en buts entiers. Dans ce cas, si le nombre total de buts d’un match est égal au seuil fixé, les paris sont annulés, sauf si l’égalité était proposée.

2.3) Supprimée le 15 05 2018 :

2.4) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sera vainqueur de la compétition.

2.5) Autre nombre de buts du match (+ou-) :

Cette offre de pari est identique au type de pari « Nombre de buts du match (+ou-) » mais avec une autre valeur de seuil de nombre total de buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de ce seuil.

2.6) Double chance :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match.

Les trois sélections proposées sont :

1ère sélection : **1-N** correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul ;
2ème sélection : **2-N** correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul ;
3ème sélection : **1-2** une des deux équipes gagne le match, le match nul étant considéré comme un résultat perdant.

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

2.7) 1 2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B. Le résultat du match est celui à la fin des prolongations ou des séances de jets à 7 mètres éventuelles.

2.8) Supprimée le 15 05 2018 :

2.9) Nombre de buts en 1re mi-temps (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts inscrits durant la première mi-temps d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-buts, soit en buts entiers. Dans ce cas, si le nombre total de buts d'un match est égal au seuil fixé, les paris seront annulés, sauf si l'égalité était proposée.

2.10) Score à la fin du temps réglementaire :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match.

2.11) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sortira en tête de son groupe (ou poule) de qualification.

Cette offre de pari n'est proposé que sur les compétitions qui comportent une phase avec des groupes (ou poules) de qualification.

2.12) Supprimée le 20 mai 2015 :

2.13) 1N2 à la mi-temps :

Cette offre de pari est identique au type de pari « Vainqueur du match » mais porte sur le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps.

2.14) Mi-temps avec le plus de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans laquelle des deux mi-temps d'un match sera inscrit le plus de buts.

Trois résultats sont donc possibles :

1ère sélection : c'est durant la première mi-temps que le plus de buts sera inscrit,
2ème sélection : c'est durant la seconde mi-temps que le plus de buts sera inscrit,
3ème sélection : le nombre de buts inscrits durant chacune des mi-temps est identique.

2.15) 1N2 mi-temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps **ET** sur le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.

Neuf sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **1** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

4ème sélection : **N** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : **N** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

6ème sélection : **N** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

7ème sélection : **2** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

8ème sélection : **2** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

9ème sélection : **2** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B, à ces deux phases du match.

2.16) Nombre de buts d'une équipe en 1re mi-temps (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts marqués durant la première mi-temps d'un match par l'équipe dont le nom est précisé dans le titre de l'offre de pari sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée, soit en demi-buts, soit en buts entiers. Dans ce cas, si le nombre total de buts d'un match est égal au seuil fixé, les paris seront annulés, sauf si l'égalité était proposée.

2.17) Quelle équipe brandira le Trophée ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui gagnera la finale d'une compétition.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d'une compétition.

Le résultat de cette offre de pari porte sur le résultat final du match c'est à dire en ce compris les prolongations et les éventuelles séances de tirs au but.

2.18) Qui se qualifiera pour la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.19) Quelle équipe va se qualifier pour le tour suivant ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe parviendra à se qualifier pour la phase suivante de la compétition concernée.

2.20) Quelle équipe va remporter les 2 mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de buts durant chacune des deux mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si aucune équipe ne gagne les deux mi-temps, tous les paris engagés sur cette offre seront perdants.

2.21) Quelle équipe va remporter les 2 manches ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe remportera à la fois le match aller et le match retour d'une rencontre avec la même équipe adverse, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si aucune équipe ne remporte les deux manches, tous les paris engagés sur cette offre de pari sont perdants.

2.22) Quelle équipe va remporter au moins une mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de buts durant une des deux mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si chaque équipe remporte une mi-temps, tous les paris sont gagnants.

Dans le cas d'une égalité entre les deux équipes dans chacune des 2 mi-temps, tous les paris engagés sur cette offre de pari sont perdants.

2.23) Quelle équipe va remporter la 2ème mi-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe inscrira le plus de buts durant la seconde mi-temps d'un match, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour un résultat identique des deux équipes, soit pour l'équipe B.

2.24) Meilleur buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera le meilleur buteur de la compétition c'est à dire celui qui aura inscrit le plus de buts.

2.25) Vainqueur sur le nombre total de buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe, le joueur ou l'ensemble de joueurs qui inscrira le plus de buts.

2.26) Nombre de buts d'une équipe (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts d'une équipe d'un match dont le nom est précisé dans le titre de l'offre de pari, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est, soit indiquée en demi-but, soit indiquée en buts entiers. Dans ce cas, si le nombre total de buts d'un match est égal au seuil fixé, les paris sont annulés, sauf si l'égalité était proposée.

2.27) Écart du gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de buts d'écart une équipe va gagner un match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts marqués par les deux équipes à l'issue du match.

L'égalité de score est également proposée.

2.28) Nombre de buts dans une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de buts marqués par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

2.29) Nombre de victoires à domicile :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à domicile par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

2.30) Nombre de victoires à l'extérieur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à l'extérieur par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

2.31) Nombre de matchs nul :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de matchs nul par l'ensemble des équipes lors d'une journée de compétition.

2.32) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le plus de buts lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.33) Équipe meilleure défense :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui encaissera le moins de buts lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.34) Supprimée le 15 02 2017

2.35) Ecart du gagnant à la mi-temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe et avec quel nombre exact de buts d'écart elle terminera la mi-temps. Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts marqués par chacune des deux équipes à l'issue du match.

L'égalité de score est également proposée.

2.36) Écart entre équipes :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de buts entre l'équipe gagnante d'un match et son adversaire. Cet écart correspond à la différence du nombre de buts marqués par les deux équipes d'un match, constatée à l'issue du temps réglementaire.

2.37) Écart entre équipes à la mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de buts entre l'équipe gagnante de la première mi-temps et son adversaire. Cet écart correspond à la différence du nombre de buts marqués par les deux équipes d'un match, constatée à l'issue du temps réglementaire.

2.38) 1-2 Remboursé si Match nul :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B.

Le résultat du match est celui à la fin du temps réglementaire soit 60 minutes en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

En cas d'égalité les paris sur cette offre sont remboursés

2.39) Qui sera Xème au classement à l'issue d'une compétition (jusqu'à la sixième place) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel compétiteur (joueur ou pays) sera Xème au classement à l'issue de la compétition.

2.40) Nombre de buteurs du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buteurs d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buteurs.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.41) Nombre de buteurs d'une équipe du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buteurs d'une des équipes d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buteurs.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque équipe et/ou valeur de seuil offerte.

2.42) Mieux classé à la fin du championnat à part « nom(s) de(s) équipe(s) »

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin du championnat, si la seule équipe citée dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si plusieurs équipes sont citées dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer l'équipe qui sera classée soit première à la fin du championnat si aucune des équipes citées dans l'offre de pari n'occupe cette place, soit à la meilleure des 6 premières places non occupée par l'une des équipes citées dans l'offre de pari dans le cas contraire.

2.43) Quels seront les 2 finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les couples d'équipes proposés sur le site du PMU, les équipes qui seront les deux finalistes dans la compétition concernée.

2.44) Quelle équipe va gagner/se qualifier sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans prolongation.

2.45) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations ou si le résultat du match nécessite des tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans tirs au but.

2.46) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des tirs aux buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin de séance(s) de tirs aux buts d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire et/ou des prolongations ne nécessite pas de séance de tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.47) Y-aura-t-il des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des prolongations devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.48) Y-aura-t-il des tirs au but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des tirs au but devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.49) Façon de remporter la victoire/qualification :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase l'équipe gagnante remportera le match ou se qualifiera.

Les 3 sélections possibles sont : temps règlementaire, prolongations ou tirs au but.

2.50) Nombre de victoires de « Nom de l'équipe » en championnat (saison régulière) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires remportées par l'équipe désignée dans l'offre de pari durant la saison régulière.

2.51) Qui remportera une médaille ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui remportera une des médailles remise sur le podium.

H - CYCLISME

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le cyclisme.

Les paris sont acceptés sur toutes les épreuves de cyclisme pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Les paris engagés sur les coureurs qui auront abandonné avant le début d'une course ou d'une étape seront annulés.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le cyclisme peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Mieux classé sur le podium final à part « nom(s) de(s) coureur(s) »

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui sera classé soit premier sur le podium de la compétition si le seul coureur cité dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si deux coureurs sont cités dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer le coureur qui sera classé premier sur le podium de la compétition si un des deux coureurs cités dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire ou à défaut troisième si les deux coureurs cités dans l'offre de pari occupent les deux premières places du podium.

Le classement retenu pour cette offre est celui du classement général au temps individuel.

2.2) Le Big « X » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur d'une épreuve cycliste fera partie des « X » coureurs appelés « Les Grands » (« Big » en anglais) qui sont énumérés dans la sélection ou des autres participants regroupés sous les termes « Les autres ».

Le nombre « X » varie en fonction de l'épreuve cycliste offerte.

Si un des Grands ne prend pas part à la course, les paris sur cette offre seront annulés.

2.3) Meilleur Coureur ou Maillot « couleur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui sera premier au classement général au temps individuel.

Le titre de cette offre de pari peut être la couleur du maillot distinctif du meilleur coureur du grand Tour concerné (par exemple pour le Tour de France « Maillot Jaune »).

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou pour chaque étape sur tous les grands Tours.

2.4) Meilleur Sprinter ou Maillot « couleur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui sera premier au classement par points des coureurs après les sprints.

Le titre de cette offre de pari peut être la couleur du maillot distinctif du meilleur sprinter du grand Tour concerné (par exemple pour le Tour de France « Maillot Vert »).

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou pour chaque étape sur tous les grands Tours.

2.5) Meilleur grimpeur ou Maillot « couleur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui sera le vainqueur du classement par points des grimpeurs.

Le titre de cette offre de pari peut être la couleur du maillot distinctif du meilleur grimpeur du grand Tour concerné (par exemple pour le Tour de France « Maillot à Pois »).

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou pour chaque étape sur tous les grands Tours.

2.6) Meilleur Jeune ou Maillot « couleur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui remportera le maillot du meilleur jeune.

Le titre de cette offre de pari peut être la couleur du maillot distinctif du meilleur jeune du grand Tour concerné (par exemple pour le Tour de France « Maillot Blanc »).

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou pour chaque étape sur tous les grands Tours.

2.7) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui sera vainqueur d'une épreuve cycliste.
Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types d'épreuves : par étapes, sur piste, une classique, un championnat du monde, etc ...

Dans le cas des compétitions comportant plusieurs étapes, les paris sur un coureur seront annulés s'il ne participe pas à la première étape.

Dans le cas de courses sur la journée, les paris sur un coureur seront annulés s'il n'y participe pas.

2.8) Nationalité du vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer la nationalité du vainqueur d'une épreuve cycliste parmi celles proposées sur le site du PMU.

2.9) Vainqueur du prologue :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui sera vainqueur du prologue d'une compétition.

2.10) Vainqueur de l'étape :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui sera vainqueur d'une étape d'une compétition.

2.11) Équipe du vainqueur:

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe à laquelle appartient le vainqueur soit d'une compétition, soit d'une étape.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou pour chaque étape sur tous les grands Tours.

2.12) Équipe gagnante :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui sera vainqueur soit d'une compétition, soit d'une étape.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou pour chaque étape sur tous les grands Tours.

2.13) Qui finira sur le podium (terminera dans les 3 premiers) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui finira parmi les trois premiers au classement général au temps individuel.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou à l'issue de chaque étape sur tous les grands Tours.

2.14) Quelle équipe finira sur le podium (terminera dans les 3 premiers) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui finira parmi les trois premiers au classement général au temps par équipes.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la compétition et/ou à l'issue de chaque étape sur tous les grands Tours.

2.15) Vainqueur du Sprint Intermédiaire :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui remportera le sprint intermédiaire du jour.

Cette offre de pari distincte ne peut être proposée que sur tous les grands Tours.

2.16) Premier au sommet d'un col :

Cette offre de pari consiste à déterminer le coureur qui atteindra en premier le sommet du col cité dans le titre de l'offre de pari.

Cette offre de pari peut être proposée que sur les cols de 1ère ou hors catégorie de tous les grands Tours.

2.17) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

2.18) Nombre d'étapes gagnées :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour chaque coureur proposé sur le site du PMU, si le nombre d'étapes gagnées par ce coureur au cours d'une compétition – hors étapes courues en contre-la-montre par équipe et étapes annulées – sera supérieur (« Plus de »), égal ou inférieur (« Moins de ») à une ou des valeurs précisées sur le site du PMU. Hors nombre exact d'étapes, les valeurs de seuil sont indiquées en demi-étapes.

Les paris sur un coureur seront annulés s'il ne prend pas part à la compétition.

En cas d'abandon d'un coureur en cours de compétition, les paris concernés seront exécutés sur la base des étapes déjà courues avant l'abandon.

2.19) Les 2 premiers du podium dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de coureurs sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact du classement général au temps individuel, l'ordre de citation dans la sélection étant l'ordre supposé de classement final de la compétition (1er « nom du coureur », 2ème « nom du coureur »).

2.20) Les 3 premiers du podium dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle combinaison de 3 coureurs sera celle des trois premières places dans l'ordre exact du classement général au temps individuel, l'ordre de citation dans la sélection étant l'ordre supposé de classement final de la compétition (1er « nom du coureur », 2ème « nom du coureur », 3ème « nom du coureur »).

2.21) Les 2 premiers du podium :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de coureurs sera classée aux deux premières places du classement général au temps individuel sans tenir compte de l'ordre.

I – VOLLEYBALL / BEACH VOLLEY

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le volleyball

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de volleyball pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Si le lieu d'un match est autre que celui indiqué sur le site du PMU les paris seront maintenus, sous réserve que le match n'ait pas été transféré sur le terrain de l'équipe adverse, auquel cas, les paris seront annulés.

Si un match n'a pas lieu dans les 36 heures suivant l'heure de programmation initiale (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, à moins que le résultat soit entériné sans équivoque.

Pour les besoins du règlement, un jeu décisif (tie-break) est considéré comme un jeu.

Si un set en or est joué, il ne sera pas pris en compte.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le volleyball peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match avec les 2 résultats possibles : l'équipe A gagnera, ou l'équipe B gagnera.

2.2) Vainqueur du match avec nombre de sets :

Cette offre de pari est identique à l'offre de pari « Vainqueur du match » en indiquant le score final du match en nombre de sets (manches).

2.3) Qui va gagner le « xème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe qui va remporter le « xème » set (manche) du match.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque set (manche) qui est la valeur représentée par X.

Toutefois, s'il n'y a pas de 4^{e} set (manche) car une des équipes à gagner en 3 sets (manches) ou s'il n'y a pas de 5^{e} set (manche) car une des équipes à gagner en 3 ou 4 sets (manches), les paris sur les offres de paris correspondantes (respectivement « Qui va gagner le 4^{e} set ? » et/ou et « Qui va gagner le 5^{e} set ? ») seront annulés.

2.4) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin du match.
Les différentes sélections de scores proposées sont précisées sur le site du PMU. Au fur et à mesure des sets (manches) remportés, les sélections devenues impossibles ne sont plus proposées. Par exemple, si l'équipe A remporte un set (manche), les sélections comportant le score 0 pour l'équipe A ne sont plus proposées.

2.5) Nombre total de sets :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total exact de sets (manches) disputés dans le match.

3 sélections sont proposées :

- 3 sets
- 4 sets
- 5 sets

Au fur et à mesure des sets (manches) remportés, les sélections devenues impossibles ne sont plus proposées. Par exemple, le quatrième set (manche) est en cours, la sélection « 3 sets » n'est plus proposée.

2.6) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe (club ou pays) qui sera vainqueur de la compétition.

2.7) « xème » set : quelle équipe atteindra « y » points la 1re :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui atteindra la première le score de y points marqués.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque set (manche) qui est la valeur représentée par x et pour les valeurs de points, représentées par y.

2.8) Nombre de points du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est, soit indiquée en demi-points, soit indiquée en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points d'un match est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

2.9) Supprimée le 15 05 2018:

2.10) Nombre de sets du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de sets (manches) joués.

Les trois sélections proposées sont 3, 4 ou 5 sets (manches).

2.11) Supprimée le 20/05/2015 :

2.12) Équipe qui va marquer le prochain ace :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe de la rencontre qui inscrira le prochain ace dans le match.

2.13) Meilleur marqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui inscrira le plus de points dans le match.

2.14) Supprimée le 15 02 2017

2.15) Qui sera Xème au classement à l'issue d'une compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe ou pays sera Xème au classement à l'issue de la compétition.

2.16) Qui sera Xème au classement final de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe sera Xème au classement à l'issue de la compétition.

2.17) Equipes qualifiées en Play-off du Championnat de France :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe ou les équipes qui réussira(ont) à se qualifier pour les play-offs du Championnat de France.

2.18) Meilleur marqueur de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le plus de points de la saison régulière.

2.19) Meilleur marqueur des Play-off :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui marquera le plus de points des play-off.

2.20) Équipe meilleure attaque de la saison régulière:

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le plus de points de la saison régulière.

2.21) Équipe meilleure défense de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui encaissera le moins de points lors de la saison régulière.

2.22) Nombre total d'aces du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total d'aces réalisés lors d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-aces.

2.23) Nombre de matchs en cinq sets sur une journée :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de matchs en cinq sets d'une journée de compétition sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-match.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.24) Nombre de sets disputés au cours d'une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de sets disputés lors d'une journée de compétition sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-match.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.25) Nombre de victoires à domicile d'une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à domicile lors d'une journée de compétition.

2.26) Nombre de victoires à l'extérieur d'une journée de compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires à l'extérieur lors d'une journée de compétition.

2.27) Vainqueur du prochain point :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le prochain point du match.

Au-delà du premier point inscrit dans un match, la sélection « Pas de point » ne signifie pas qu'aucun point ne sera inscrit dans le match mais signifie qu'il n'y aura pas d'autre point durant le match.

2.28) Nombre de sets du match (+ ou -):

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de sets d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU; cette valeur de seuil est indiquée en demi-set.

2.29) Quelle équipe finira sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une des équipes qui finira sur le podium à la fin de la compétition.

2.30) Nombre de victoires de « Nom de l'équipe » en championnat (saison régulière) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre de victoires remportées par l'équipe désignée dans l'offre de pari durant la saison régulière.

J - ATHLETISME

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les compétitions d'athlétisme.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions d'athlétisme pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Médailles par pays : Le tableau final des médailles sera utilisé pour valoriser les paris sur le nombre de médailles par pays. Tout changement intervenant dans ce tableau après la cérémonie de remise des médailles ne sera pas pris en compte.

Disqualification : En cas de disqualification, la cérémonie des médailles ou du podium tient lieu de résultat final et sert à la valorisation des paris. En l'absence de cérémonie des médailles, les paris seront valorisés sur la base du classement des participants à la fin de l'épreuve.

Duels: Les paris seront annulés si un athlète du duel ne participe pas à la compétition.

Non partants : pour les offres de paris le mentionnant, les paris pris sur un athlète non partant sont considérés comme perdants.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur l'athlétisme peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'athlète qui remportera la compétition.

Pour les compétitions d'athlétisme, cette offre de pari est proposée sous la dénomination de la compétition.

2.2) Meilleur performance :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'athlète ou le groupe d'athlètes qui réalisera la meilleure performance de la compétition.

Pour les compétitions d'athlétisme, cette offre de pari comporte la dénomination de la compétition.

2.3) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

2.4) Nombre de finalistes « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de finalistes d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

2.5) Le record sera-t-il battu ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le record de la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari sera battu.

2.6) "Nom d'un sportif" battra-il le record ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le sportif dont le nom est précisé dans le titre de l'offre de pari battra le record de la compétition précisée également dans le titre de l'offre de pari.

2.7) Qui sera Xème au classement à l'issue de la finale d'une compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel sportif (quelle équipe) sera Xème au classement à l'issue de la finale d'une compétition.

2.8) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs (équipes) se classera au meilleur rang à l'issue de l'épreuve précisée dans l'offre de pari.

Ce type de pari ne peut être proposé que sur les épreuves ne comportant qu'un seul tour (exemple le marathon), ou sous forme de concours (sauts et lancers par exemple).

2.9) Les 2 premiers dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de sportifs ou d'équipes sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact du classement, l'ordre de citation des sportifs ou équipes dans la sélection étant l'ordre supposé de classement final (la 1ère à gauche et la 2ème à droite).

2.10) Les 2 premiers de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de sportifs ou d'équipes sera classée aux deux premières places du classement de la compétition sans tenir compte de leur rang.

2.11) Mieux classé(e) sur le podium de la compétition à part « nom(s) de(s) sportif(s) ou d'équipe(s)»

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif ou l'équipe qui sera classé(e) soit premier(e) sur le podium de la compétition si le seul sportif, ou la seule équipe, cité(e) dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si deux sportifs ou équipes sont cité(e)s dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer le sportif ou l'équipe qui sera classé(e) premier(e) sur le podium de la compétition si un des deux sportifs ou équipes cité(e)s dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire ou à défaut troisième si les deux sportifs ou équipes cité(e)s dans l'offre de pari occupent les deux premières places du podium.

2.12) Performance atteinte sur une épreuve :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la performance atteinte dans une épreuve sera supérieure (« Plus de ») ou inférieure (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.13) "Nom d'un sportif" Performance atteinte sur une saison :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la performance atteinte par le sportif cité dans l'offre de pari à l'issue de la saison sera supérieure (« Plus de ») ou inférieure (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.14) "Nom de l'épreuve" Qui remportera une médaille ?:

Cette offre de pari consiste à déterminer l'athlète ou l'équipe qui remportera une des médailles remise aux athlètes ou équipes sur le podium.

2.15) « Nom de la compétition » : « Nom de l'athlète/Equipe » remportera « Noms des épreuves »:

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'athlète ou l'équipe dont le nom est précisé dans le titre de l'offre de pari remportera toutes les épreuves de la compétition précisées dans le titre de l'offre de pari.

K - BADMINTON

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le badminton.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de badminton pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

En cas d'interruption d'un match avant qu'un vainqueur n'ait été désigné, tous les paris seront annulés, sauf si leur résultat a déjà été entériné sans équivoque.

Si un set a été complètement joué avant l'arrêt définitif d'un match, les paris sur le vainqueur de ce set et sur le vainqueur du match seront maintenus.

Si un match de badminton est annulé ou si un des joueurs est vainqueur par forfait, les paris non dénoués seront annulés.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le badminton peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match précisé dans le titre de l'offre de pari, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que le joueur (ou l'équipe) A gagnera, 2 signifie que le joueur (ou l'équipe) B gagnera.

La victoire d'un joueur (ou d'une équipe) signifie que le score de ce joueur (ou cette équipe) (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score du joueur (ou de l'équipe) adverse.

2.2) Qui va gagner le « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (ou le pays ou l'équipe) qui va gagner le « zème » set (manche) du match.

Si le set suivant d'un match ne se joue pas car un des joueurs (ou un pays ou une équipe) a gagné le match, les paris engagés sur le vainqueur du set considéré seront annulés.

2.3) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (ou pays) vainqueur d'une compétition

Les compétitions sont précisées sur le site du PMU.

2.4) Nombre de sets du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de sets (manches) d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-sets.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.5) Score exact (Vainqueur du match avec nombre de sets) :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'un match en indiquant le score final du match en nombre de sets (manches).

2.6) Écart de points du « zème » set :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points un joueur (ou une équipe ou un pays) va gagner le « zème » set d'un match. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux joueurs (ou équipes ou pays) d'un match. Les écarts de points sont proposés par intervalle de points.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque set.

2.7) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

2.8) « xème » set : quel(le) joueur/équipe atteindra « y » points en premier^{e} :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ou l'équipe qui atteindra le premier le score de y points marqués.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque set (manche) qui est la valeur représentée par x et pour les valeurs de points, représentées par y.

L - BASEBALL/BASEBALL JAPONAIS

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le baseball

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de baseball pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

Si le lieu d'un match de baseball est autre que celui indiqué sur le site du PMU les paris seront maintenus, sous réserve que le match n'ait pas été transféré sur le terrain de l'équipe adverse, auquel cas, les paris seront annulés.

Est dénommé tour de batte (« inning » en anglais), la manche dans laquelle les deux équipes jouent chacune une fois en attaque, une fois en défense.

Si une partie ne débute pas le jour prévu (heure locale), tous les paris engagés sur cette discipline seront annulés.

Si un match est suspendu, puis repris le jour suivant (heure locale) jusqu'à la fin du match, tous les paris sont maintenus. Dans le cas des matchs de Playoff MLB, tous les paris sont maintenus jusqu'à ce que le match se termine.

Une rencontre réglementaire consiste en neuf manches mais peut être officiellement interrompue par l'arbitre au cours de la 5ème manche (4,5 manches si l'équipe receveuse mène), conformément au règlement officiel en vigueur dans le Baseball, Dans ce cas, les paris sont valorisés sur la base de ce résultat, sauf dispositions spécifiques mentionnées dans les offres de paris.

En dehors du cas cité ci-avant, si un match est interrompu avant que cinq manches (4,5 manches si l'équipe receveuse mène) au minimum aient été jouées, le match est déclaré « no match » (pas de match) et tous les paris seront annulés.

Règle des 8,5 manches : Si pour une offre, un minimum de 9 manches doivent être jouées (8,5 manches si l'équipe receveuse mène) pour que les paris soient valables, cette règle est stipulée dans l'offre.

Pour les paris en direct, si un match devait être écourté pour cause d'intempéries ou autre évènement, seules les offres dont les résultats sont connus et déterminés au moment de l'arrêt du match compteront. Les paris sur les autres offres seront annulés.

Les manches de prolongations pour départager les équipes comptent dans les résultats finaux pour toutes les offres de paris.

Pour les paris sur le vainqueur du match, ou le nombre de points du match, les paris sont annulés si le lanceur indiqué entre parenthèse à côté du nom de son équipe ne débute pas la partie.

Les paris de type "baseball" sur une compétition incluent les phases de playoff éventuelles.

Une équipe doit jouer au moins 160 matchs pour que les paris sur le vainqueur de la saison régulière soient pris en compte.

Règles spécifiques au Baseball Japonais : Si le lieu du match est autre que celui indiqué sur le site du PMU, tous les paris sont maintenus quel que soit au final le lieu du match. De même tous les paris seront maintenus quels que soient les batteurs qui débutent la partie. L'équipe affichée en second lors d'une rencontre n'est pas nécessairement celle qui a le tour de batte en second. Les autres règles du Baseball s'appliquent.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le baseball et le baseball japonais peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sera vainqueur de la compétition.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions y compris les plays-off.

2.2) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

2.3) Nombre de points (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points inscrits durant un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Les paris « Plus de » ou « Moins de » sur le nombre total de points seront valables à condition que 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène au score) aient été joués, sauf si le total du seuil est déjà atteint auquel cas, tous les paris seront maintenus même en cas d'interruption avant la fin du match. Si un match est suspendu et ne reprend pas dans les 24 heures qui suivent l'heure de la suspension tous les marchés sur le total de points seront annulés.

Dans les paris en live et à l'exception des paris dont le résultat est déjà connu, les parties doivent aller jusqu'à 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène) pour que les autres paris soient maintenus.

2.4) Combiné vainqueur du premier match et de la série :

Cette offre de pari consiste à déterminer, pour une série donnée, quelle équipe remportera le premier match de la série **ET** quelle équipe remportera la série.

Quatre sélections sont possibles :

1ère sélection : **Equipe A/Equipe B** correspond à la victoire de l'équipe A au premier match ET à la victoire de l'équipe B pour la série,

2ème sélection : **Equipe A/Equipe A** correspond à la victoire de l'équipe A au premier match ET à la victoire de l'équipe A pour la série,

3ème sélection : **Equipe B/Equipe A** correspond à la victoire de l'équipe B au premier match ET à la victoire de l'équipe A pour la série,

4ème sélection : **Equipe B/Equipe B** correspond à la victoire de l'équipe B au premier match ET à la victoire de l'équipe B pour la série.

2.5) Combiné vainqueur du match et nombre de points (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, pour un match donné, quelle équipe remportera le match **ET** si le nombre total de points inscrits durant ce match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Quatre sélections sont possibles :

1ère sélection : **Equipe A**/« **Plus de »** correspond à la victoire de l'équipe A ET à un nombre de points supérieur à la valeur précisée dans l'offre de pari,

2ème sélection : **Equipe A**/« **Moins de »** correspond à la victoire de l'équipe A ET à un nombre de points inférieur à la valeur précisée dans l'offre de pari,

3ème sélection : **Equipe B**/« **Plus de »** correspond à la victoire de l'équipe B ET à un nombre de points supérieur à la valeur précisée dans l'offre de pari,

4ème sélection : **Equipe B**/« **Moins de »** correspond à la victoire de l'équipe B ET à un nombre de points inférieur à la valeur précisée dans l'offre de pari.

2.6) Vainqueur de la manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'une manche d'un match à la fin du temps règlementaire, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera la manche, N signifie qu'il y aura égalité à l'issue de la manche, 3 signifie que l'équipe B gagnera la manche.

2.7) Ecart de points entre les équipes à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de points d'écart les équipes termineront le match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points marqués par chacune des deux équipes.

Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points, sont précisées sur le site du PMU.
L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

Dans les paris en live et à l'exception des paris dont le résultat est déjà connu, les parties doivent aller jusqu'à 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène) pour que les autres paris soient maintenus.

2.8) Ecart de points entre les équipes à la fin du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la différence du nombre de points marqués par chacune des deux équipes d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

Dans les paris en live et à l'exception des paris dont le résultat est déjà connu, les parties doivent aller jusqu'à 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène) pour que les autres paris soient maintenus.

2.9) Ecart exact du gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart exact de points une équipe va gagner un match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points marqués par chacune des deux équipes à l'issue du match.

L'égalité de score peut être également proposée.

Dans les paris en live et à l'exception des paris dont le résultat est déjà connu, les parties doivent aller jusqu'à 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène) pour que les autres paris soient maintenus.

2.10) Ecart du gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points une équipe va gagner un match. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes à l'issue du match. Les écarts de points sont proposés par intervalle de points.

Dans les paris en live et à l'exception des paris dont le résultat est déjà connu, les parties doivent aller jusqu'à 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène) pour que les autres paris soient maintenus.

2.11) Autre écart du gagnant :

Cette offre de pari est le même que « Écart du gagnant » ci avant mais avec une valeur d'intervalle de points différente.

Dans les paris en live et à l'exception des paris dont le résultat est déjà connu, les parties doivent aller jusqu'à 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène) pour que les autres paris soient maintenus.

2.12) 1 2 avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin du match, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.13) 1 2 avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

Si à la fin du match, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.14) Combiné 1 2 avec handicap et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer en une seule sélection, d'une part le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B en affectant un handicap à chaque équipe tel que défini dans l'offre 2.12 « 1 2 avec handicap » et d'autre part si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Si à la fin du match, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.15) 1 2 de la « Xème » manche avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la manche « x », mentionnée dans le titre de l'offre de pari, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin de la manche, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque manche représentée par la valeur x.

2.16) 1 2 avec handicap à 3 issues:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre II du présent règlement, à chacune des équipes.

Le parieur doit opter :
- soit pour la victoire de l'équipe A,
- soit pour la victoire de l'équipe B,
- soit pour la victoire de l'une ou de l'autre équipe avec un écart de points inférieur à la valeur du handicap.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe. L'écart est exprimé en nombre de points entier.

Les valeurs du handicap et de l'écart sont affectées par le PMU et portées à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.17) Nombre de points du match (+ou-ou=) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de »), égal (« Egal à ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en points.

Les paris « Plus de » ou « Moins de » sur le nombre total de points seront valables à condition que 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène au score) aient été joués, sauf si le total du seuil est déjà atteint auquel cas, tous les paris seront maintenus même en cas d'interruption avant la fin du match. Si un match est suspendu et ne reprend pas dans les 24 heures qui suivent l'heure de la suspension tous les marchés sur le total de points seront annulés.

Dans les paris en live et à l'exception des paris dont le résultat est déjà connu, les parties doivent aller jusqu'à 9 tours de batte (8 ½ si l'équipe qui reçoit mène) pour que les autres paris soient maintenus.

2.18) 1N2 avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

M - BOXE

1) Chapitre 1 Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur la boxe.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de boxe pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

Si un combat est reporté, les paris sont maintenus pour 48 heures, en incluant le jour du combat initialement prévu. Si un combat est annulé ou en cas d'interruption d'un match avant qu'un vainqueur n'ait été désigné, tous les paris (y compris ceux engagés sur le score exact d'un match) seront annulés. Si un des boxeurs devant combattre est remplacé par un autre, les paris sur le match initialement prévu seront annulés. A moins qu'une cote ne soit proposée pour l'égalité (appelée aussi « nul »), les combats s'entendent « sans égalité ». S'il y a un changement dans le combat annoncé, par exemple le combat passe de « comptant pour le titre » à « ne comptant pas pour le titre », les paris seront maintenus.

Si un boxeur n'engage pas le combat au son de la cloche de début d'un round, son adversaire est déclaré vainqueur au round précédent. Si pour quelque raison que ce soit, le nombre de rounds prévus est modifié avant le commencement du combat, tous les paris round par round seront annulés. Si un combat se termine avant que le nombre prévu de rounds ne soit atteint et que le vainqueur est désigné par les juges au décompte des points (décision technique/match nul technique) alors tous les paris sur les rounds seront perdants.

Décision Technique : si un combat doit se dérouler en plus de quatre rounds et qu'un coup bas accidentel se produit, causant une blessure suffisamment sévère pour que l'arbitre arrête le combat après que quatre rounds ont eu lieu, le combat fait l'objet d'une décision technique en faveur du boxeur qui est en tête au décompte des points au moment où le combat est stoppé.

Si l'arrêt du combat a lieu avant les quatre rounds minimum, le combat est déclaré « no contest » (pas de combat) et tous les paris seront annulés.

Si un coup bas intentionnel provoque une blessure obligeant à stopper le match dans un round ultérieur, le boxeur blessé sera déclaré vainqueur par décision technique s'il est en tête au décompte des points. En revanche, si ce boxeur est à égalité ou en retard au décompte des points, un nul technique sera prononcé. Dans ce cas, les paris gagnants seront ceux engagés sur la sélection « nul » (pouvant être également dénommée « égalité ».)

En cas de décision technique avant la fin du combat, les paris seront traités sur une victoire par décision technique. En conséquence les paris sur les rounds seront perdants.

Offre de pari : Façon de remporter la victoire

Seront considérés comme officiels les résultats prononcés sur le ring. Pour cette offre de pari, la disqualification est incluse dans la sélection « KO/KO technique ».

Offre de pari : Nombre total de rounds (+ou-)

Le nombre de rounds du pari « Nombre total de rounds (+ou-) » est exprimé en demi-round. En cas d'arrêt du match (sur KO ou autre), pour déterminer que le nombre de rounds du match est au-dessus ou en dessous du seuil indiqué on considérera qu'un demi-round correspond à 1 minute 30 secondes de temps écoulé dans un round.

Si le nombre de rounds d'un combat est modifié après que des paris sur le nombre de rounds ont été proposés, les paris seront annulés.

« Prize Fighter »

Il s'agit d'un tournoi à éliminations directes avec 8 boxeurs au départ.

Les paris sur le vainqueur d'un match seront traités sur la base du verdict annoncé sur le ring. Si le verdict annoncé est incorrect et corrigé ultérieurement, les paris seront traités avec le vainqueur correct.

Les paris sur le vainqueur du tournoi seront traités sur la base du boxeur qui brandira le trophée. Si un remplaçant est présenté au cours du tournoi, les paris sur le vainqueur du tournoi seront maintenus et une cote sera proposée pour le nouveau boxeur. Les paris sur les boxeurs qui se retireront au cours du tournoi sur blessures seront considérés comme perdants.

Si un boxeur ne démarre pas le tournoi, les paris sur son nom seront annulés.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur la boxe peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du combat :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match précisé dans le titre de l'offre de pari, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que le boxeur A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que le boxeur B gagnera.

La victoire d'un boxeur signifie que le score de ce boxeur (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score du boxeur adverse.

2.2) Façon de remporter la victoire :

Cette offre de pari consiste à déterminer de quelle manière et par quel boxeur, le combat sera remporté.

Les différentes manières offertes, à savoir KO/TKO (KO ou KO technique) ou Points ou Décision, sont précisées pour chaque boxeur sur le site du PMU.

2.3) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le boxeur qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

2.4) Vainqueur du match au « xème » round :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'un match ET à quel round il obtiendra la victoire.

2.5) Plus ou moins de « x » rounds :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de rounds (manches) d'un combat sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur «x» précisée pour chaque combat sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-rounds.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.6) Le combat ira-t-il jusqu'au bout ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un combat se disputera sur l'ensemble des rounds prévus initialement ou pas.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.7) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

2.8) Vainqueur du combat durant les rounds :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'un match ET une sélection de rounds durant lesquels il obtiendra la victoire.

2.9) 1-2 :

Pari sur le résultat du combat avec les 2 résultats possibles : le boxeur A gagnera, le joueur B gagnera.

En cas d'égalité à la fin du combat, les paris seront annulés.

2.10) Nombre total de rounds :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans quelle fourchette, dont les valeurs sont exprimées en rounds, parmi celles proposées se situera le nombre total de rounds disputés.

2.11) A quel round se terminera le match ?

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel round se terminera le match.

N - HOCKEY SUR GLACE

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey sur glace.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de hockey sur glace pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

Si un match n'a pas lieu le jour prévu (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Si un match n'a pas lieu dans les 36 heures suivant l'heure de programmation initiale (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, à moins que le résultat soit entériné sans équivoque.

Pour les besoins du présent règlement, le terme « période » désigne un tiers-temps de 20 minutes.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match et habillé pour jouer est considéré comme participant, même si il ne rentre pas en jeu, et dans ce cas les paris sur ce joueur seront considérés comme perdants.

Dispositions spécifiques au Hockey sur glace Américain NHL et AHL :

Pour que les paris soient engagés, il faut impérativement que 55 minutes de temps officiel se soient écoulées. En cas d'interruption d'un match avant cette période, tous les paris seront annulés, sauf si leur résultat a déjà été entériné sans équivoque.

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris sont traités sur la base du temps réglementaire et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts appelée également séance de tirs de barrage) pour départager les équipes en cas d'égalité.

En cas de séance de tirs aux buts, l'équipe gagnante est créditée d'un but supplémentaire. Ce but est pris en compte pour la détermination des sélections gagnantes de toutes les offres de paris avec des nombres de buts où cela est applicable.

Pour les compétitions concernées, les paris portent sur la saison complète, plays-offs inclus.

Offre de pari : « 1 2 »

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe vainqueur du match. Au moins 15 minutes du temps officiel doivent s'écouler dans la 3ème période pour que les paris soient maintenus.

Offres de paris sur les totaux d'une partie, d'une période, d'une équipe :

Le total de buts d'une partie est le cumul des buts des deux équipes, y compris les prolongations. Au moins 15 minutes du temps officiel doivent s'écouler dans la 3ème période pour que les paris soient valables, sauf si le total de buts proposé dans le pari qui est de type (+ou-), « Plus de » ou « Moins de », est déjà atteint. Si le score atteint est égal au nombre de buts proposé dans une offre de pari de ce type et qu'il n'y a pas de sélection proposée pour la valeur exacte de ce nombre, les mises sur les équipes seront annulées.

Dispositions spécifiques aux autres compétitions de Hockey sur glace que celles du NHL et AHL :

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris sont traités sur la base du temps réglementaire.

Le total de buts d'une période concerne les buts marqués uniquement durant la période considérée et la totalité de la période doit avoir été jouée pour que les paris soient maintenus.

Tout match qui est définitivement suspendu avant l'échéance du temps réglementaire sera considéré comme annulé. Toutes les autres offres de paris sur ce match seront annulées sauf si leur résultat est déjà publié.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le hockey sur glace peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) 1 2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match précisé dans le titre de l'offre de pari, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Tous les paris sont traités sur la base du temps réglementaire et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts)

2.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (ou le pays) qui sera vainqueur d'une compétition.

2.3) Nombre de buts marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de but(s) d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.4) 1N2 à la 60e minute et/ou 1N2:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la 60ème minute, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul qui est possible à ce stade signifie que le score des deux équipes est le même.

2.5) 1N2 à la 65e minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la 65ème minute c'est-à-dire à l'issue du temps réglementaire et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts), avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

2.6) Nombre de buts d'une équipe (+ ou -) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts marqués par une équipe durant le match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Les buts inscrits contre son camp entrent en compte dans le résultat final de l'équipe adverse.

2.7) Supprimée le 15 05 2018 :

2.8) Période avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans laquelle des trois périodes d'un match sera inscrit le plus de buts.

Trois résultats sont donc possibles :

1ère sélection : c'est durant le premier tiers-temps que le plus de buts sera inscrit,
2ème sélection : c'est durant le deuxième tiers-temps que le plus de buts sera inscrit,
3ème sélection : c'est durant le troisième tiers-temps que le plus de buts sera inscrit.

En cas d'égalité de points entre un ou plusieurs tiers-temps les dispositions de l'article 7.5 du Titre IV du présent règlement sont applicables.

2.9) Nombre de buts en « Xème » période :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de buts inscrits durant la période « x » d'un match, mentionné dans le titre de l'offre de pari.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période représentée par la valeur x.

2.10) Nombre de buts de la « Xème » période (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts inscrits durant la période « x » d'un match, mentionnée dans le titre de l'offre de pari sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période et chaque valeur de seuil.

La totalité de la période doit être jouée pour que les paris soient maintenus.

Pour la troisième période, les prolongations et la séance de tirs aux buts ne sont pas pris en compte.

2.11) 1N2 de la « Xème » période :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la période « x », mentionnée dans le titre de l'offre de pari, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des deux équipes est le même.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période autorisée représentée par la valeur x.

2.12) supprimée le 03 10 2016

2.13) Score exact à la 60ème minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à la fin du temps réglementaire, hors prolongations et séance de tirs aux buts. Les scores avec égalité sont donc proposés.

2.14) Score exact à la 65ème minute – tirs aux buts inclus :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à l'issue des prolongations et séance de tirs aux buts éventuellement disputées. Les scores avec égalité sont donc impossibles.

2.15) Écart du gagnant à la 60ème minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de buts avec lequel le vainqueur d'un match gagnera à la fin du temps réglementaire, hors prolongations et séance de tirs aux buts.

2.16) Écart du gagnant à la 65e minute – tirs aux buts inclus :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de buts avec lequel le vainqueur d'un match gagnera à l'issue des prolongations et séance de tirs aux buts éventuellement disputées. Un écart égal à 0 est donc impossible.

2.17) Double chance :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à l'issue du temps réglementaire, hors prolongations éventuelles.
Les trois sélections offertes sont :

1ère sélection : **1-N** correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul ;
2ème sélection : **2-N** correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul ;
3ème sélection : **1-2** une des deux équipes gagne le match, le match nul étant considéré comme un résultat perdant.

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

2.18) Score exact à la fin de la « Xème » période :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à la fin de la période précisée dans l'offre de pari. Les scores avec égalité sont proposés.

Pour la troisième période, les prolongations et la séance de tirs aux buts ne sont pas incluses.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période représentée par la valeur x.

2.19) 1N2 1er tiers temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du premier tiers temps, **ET** le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.

Neuf sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la fin du premier tiers temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la fin du premier tiers temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin du premier tiers temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **1** à la fin du premier tiers temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de la l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

4ème sélection : **N** à la fin du premier tiers temps ET **1** au résultat final correspond à un match nul à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : **N** à la fin du premier tiers temps ET **N** au résultat final correspond à un match nul à la fin du premier tiers temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

6ème sélection : **N** à la fin du premier tiers temps ET **2** au résultat final correspond à un match nul à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

7ème sélection : **2** à la fin du premier tiers temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

8ème sélection : **2** à la fin du premier tiers temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin du premier tiers temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

9ème sélection : **2** à la fin du premier tiers temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à ces deux phases du match.

Les paris sont annulés si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire.

2.20) But dans le « Xème » Tiers-temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer si un but sera inscrit dans le tiers-temps précisé dans le titre de l'offre de pari.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.21) Quelle équipe va marquer le prochain point ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain point du match, à l'exception du premier point de la rencontre.

Au-delà du premier point inscrit dans un match, la sélection « Pas de point » ne signifie pas qu'aucun point ne sera inscrit mais signifie qu'il n'y aura pas d'autre point durant le match.

2.22) Quelle équipe va gagner sans rien encaisser ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe gagnera un match sans concéder de but, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B.

Si le résultat du match est un match nul, tous les paris engagés sur cette offre de pari seront perdants.

Si chaque équipe concède au moins un but, tous les paris seront perdants.

2.23) Les 2 équipes vont-elles marquer ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but.

2.24) Quelle équipe va marquer le prochain point/vainqueur du match à la 60ème minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe marquera le prochain point, à l'exception du premier point de la rencontre, **ET** quelle équipe remportera le match à la fin du temps réglementaire, hors prolongations et séance de tirs aux buts.

Quatre sélections sont possibles :

1ère sélection : **Equipe A**/**Equipe A** correspond à l'inscription du prochain point par l'équipe A ET à la victoire de l'équipe A,

2ème sélection : **Equipe A**/**Equipe B** correspond à l'inscription du prochain point par l'équipe A ET à la victoire de l'équipe B,

3ème sélection : **Equipe B**/**Equipe A** correspond à l'inscription du prochain point par l'équipe B ET à la victoire de l'équipe A,

4ème sélection : **Equipe B**/**Equipe B** correspond à l'inscription du prochain point par l'équipe B ET à la victoire de l'équipe B.

2.25) Nombre exact de buts d'une équipe dans le « Xème » Tiers-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les valeurs proposées sur le site du PMU, le nombre exact de buts d'une équipe inscrits durant le « xème » tiers-temps.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque Tiers-temps.

2.26) Nombre exact de buts d'une équipe à la fin du « Xème » Tiers-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les valeurs proposées sur le site du PMU, le nombre exact de buts d'une équipe inscrits à la fin du « xème » tiers-temps.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque Tiers-temps.

2.27) Quelle équipe se qualifiera ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sortira qualifiée pour l'étape suivante d'une compétition.

2.28) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui sortira en tête de son groupe (ou poule) de qualification.

Cette offre de pari n'est proposé que sur les compétitions qui comportent une phase avec des groupes (ou poules) de qualification.

2.29) Qui atteindra les quarts de finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui parviendra à faire partie des huit quarts de finalistes de la compétition concernée.

2.30) Qui atteindra les demi-finales:

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

2.31) Qui atteindra les finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.32) Quels seront les 2 finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer les équipes qui seront les deux finalistes dans la compétition concernée.

2.33) Première équipe à « X » buts :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe atteindra la première un nombre de buts précisé par le « X » dans l'offre de pari.

La valeur x étant variable, les différentes valeurs sont précisées pour chaque match sur le site du PMU.

2.34) Quelle équipe va marquer le « Xème » but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain but du match, à l'exception du premier but de la rencontre.

Une offre de pari distincte sera proposée pour chaque valeur de « X ».

2.35) Quelle équipe va gagner/se qualifier sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans prolongation.

2.36) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations ou si le résultat du match nécessite des tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans tirs au but.

2.37) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des tirs aux buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin de séance(s) de tirs aux buts d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire et/ou des prolongations ne nécessite pas de séance de tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.38) Y-aura-t-il des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des prolongations devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.39) Y-aura-t-il des tirs au but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des tirs au but devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.40) Façon de remporter la victoire/qualification :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase l'équipe gagnante remportera le match ou se qualifiera.

Les 3 sélections possibles sont : temps règlementaire, prolongations ou tirs au but.

2.41) 1 2 avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.42) 1 2 avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.43) 1 2 de la « Xème » période avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la période « x », mentionnée dans le titre de l'offre de pari, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin de la période, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période autorisée représentée par la valeur x.

2.44) Combiné vainqueur de premier match de la série et vainqueur de la série :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part l'équipe qui gagnera le premier match de la série ET d'autre part quelle équipe remportera la série, c'est-à-dire sera qualifié pour la phase de compétition suivante.

Les sélections sont les suivantes :

- Equipe A / Equipe A
- Equipe B / Equipe B
- Equipe A / Equipe B
- Equipe B / Equipe A

2.45) Quel joueur marquera au moins un but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui inscrira au moins un but du match, hors séance de tirs au but (tirs de barrage).

Les buts inscrits par un joueur contre son camp n'entrent pas en compte pour cette offre de pari.

Les paris sur les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

La sélection « Pas de buteur », si elle est proposée, signifie qu'aucun but ne sera marqué pendant le match.

2.46) Combiné Les 2 équipes vont-elles marquer ? ET 1N2 à la 60e minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but ET d'autre part le résultat d'un match à la 60ème minute avec les 3 résultats possibles : équipe A gagne, équipe B gagne ou match nul.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul qui est possible à ce stade signifie que le score des deux équipes est le même.

Les 6 sélections sont les suivantes :

- Oui / Equipe A
- Non / Equipe A
- Oui / Equipe B
- Non / Equipe B
- Oui / match nul
- Non / match nul.

2.47) Les 2 équipes vont-elles marquer au cours du « Xème » tiers temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but au cours du tiers-temps mentionné dans l'offre de pari.

2.48) Combiné 1N2 du 1er tiers-temps et 1 2 du match:

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le résultat d'un match à la fin du 1er tiers-temps avec les 3 résultats possibles : l'équipe A gagne, équipe B gagne, match nul, ET d'autre part le résultat d'un match avec les 2 résultats possibles : équipe A gagne ou équipe B gagne.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des deux équipes est le même.

Pour le résultat sur le match, les paris sont traités sur la base du temps réglementaire et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts)

Les 6 sélections sont les suivantes :

- Equipe A / Equipe A
- Equipe B / Equipe A
- Equipe A / Equipe B
- Equipe B / Equipe B
- Match nul / Equipe A
- Match nul / Equipe B.

2.49) Nombre de buts d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de buts marqués par une équipe lors d'un match.

Les différentes sélections de fourchettes proposées sur le site du PMU sont du type :

Moins de « x » points : le total de buts sera strictement inférieur à « x » points.
Entre « x » et « y » points inclus : le total de buts sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.
Plus de « y » points: le total de buts sera strictement supérieur à « y » points.

Les buts inscrits contre son camp entrent en compte dans le résultat final de l'équipe adverse.

2.50) Nombre exact de buts d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les valeurs proposées sur le site du PMU, le nombre exact de buts d'une équipe.

Les buts inscrits contre son camp entrent en compte dans le résultat final de l'équipe adverse.

2.51) Les 2 équipes vont-elles marquer dans le « Xème » tiers-temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but dans le tiers-temps précisé par la valeur X dans l'offre de pari.

2.52) Combiné les 2 équipes vont-elles marquer ET 1N2 à la 60e minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins un but, ET d'autre part le résultat d'un match à la fin du 1er tiers-temps avec les 3 résultats possibles : l'équipe A gagne, équipe B gagne, match nul.

Les 6 sélections possibles sont les suivantes :

- OUI / Equipe A
- NON / Equipe A
- OUI / Equipe B
- NON / Equipe B
- OUI / Match nul
- NON / Match nul.

2.53) Meilleur buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera le meilleur buteur de la compétition c'est à dire celui qui aura inscrit le plus de buts.

O - HOCKEY

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de hockey pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris sont traités sur la base du temps réglementaire.

Si le lieu d'un match est autre que celui indiqué sur le site du PMU les paris seront maintenus, sous réserve que le match n'ait pas été transféré sur le terrain de l'équipe adverse, auquel cas, les paris seront annulés.

Si un match n'a pas lieu dans les 36 heures suivant l'heure de programmation initiale (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, à moins que le résultat soit entériné sans équivoque.

Le total de buts d'une partie est le cumul des buts des deux équipes, y compris les prolongations, et la totalité de la période doit avoir été jouée pour que les paris soient maintenus sauf si le total de buts proposé dans le pari qui est de type (+ou-), « Plus de » ou « Moins de », est déjà atteint.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le hockey peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) 1 2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match précisé dans le titre de l'offre de pari, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Tous les paris sont traités sur la base du temps réglementaire et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts)

2.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (ou le pays) qui sera vainqueur d'une compétition.

2.3) Nombre de buts marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de but(s) d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.4) 1N2 à la 60e minute et/ou 1N2:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la 60ème minute, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul qui est possible à ce stade signifie que le score des deux équipes est le même.

2.5) 1N2 à la 65e minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la 65ème minute c'est-à-dire à l'issue du temps réglementaire et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts), avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

2.6) Nombre de buts d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts marqués par une équipe durant le match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

2.7) Supprimée le 15 05 2018:

2.8) Période avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans laquelle des trois périodes d'un match sera inscrit le plus de buts.

Trois résultats sont donc possibles :

1ère sélection : c'est durant le premier tiers-temps que le plus de buts sera inscrit,
2ème sélection : c'est durant le deuxième tiers-temps que le plus de buts sera inscrit,
3ème sélection : c'est durant le troisième tiers-temps que le plus de buts sera inscrit.

2.9) Nombre de buts en « Xème » période :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de buts inscrits durant la période « x » d'un match, mentionné dans le titre de l'offre de pari.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période représentée par la valeur x.

2.10) Nombre de buts de la « Xème » période (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts inscrits durant la période « x » d'un match, mentionnée dans le titre de l'offre de pari sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-buts.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période et chaque valeur de seuil.

La totalité de la période doit être jouée pour que les paris soient maintenus.

Pour la troisième période, les prolongations et la séance de tirs aux buts ne sont pas pris en compte.

2.11) 1N2 de la « Xème » période :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la période « x », mentionnée dans le titre de l'offre de pari, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des deux équipes est le même.

Pour la troisième période, les prolongations et la séance de tirs aux buts ne sont pas incluses.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période représentée par la valeur x.

2.12) Vainqueur de la « Xème » période :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la période « x », mentionnée dans le titre de l'offre de pari, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

Pour la troisième période, les prolongations et la séance de tirs aux buts ne sont pas incluses.

Au-delà du premier but inscrit dans un match, la sélection « Pas de but » ne signifie pas qu'aucun but ne sera inscrit mais signifie qu'il n'y aura pas d'autre but durant le match.

2.13) Score exact à la 60ème minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à la fin du temps réglementaire, hors prolongations et séance de tirs aux buts. Les scores avec égalité sont donc proposés.

2.14) Score exact à la 65ème minute – tirs aux buts inclus :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à l'issue des prolongations et séance de tirs aux buts éventuellement disputées. Les scores avec égalité sont donc impossibles.

2.15) Écart du gagnant à la 60ème minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de buts avec lequel le vainqueur d'un match gagnera à la fin du temps réglementaire, hors prolongations et séance de tirs aux buts.

2.16) Écart du gagnant à la 65e minute – tirs aux buts inclus :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de buts avec lequel le vainqueur d'un match gagnera à l'issue des prolongations et séance de tirs aux buts éventuellement disputées. Un écart égal à 0 est donc impossible.

2.17) Double chance :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à l'issue du temps réglementaire, hors prolongations éventuelles.
Les trois sélections offertes sont :

1ère sélection : **1-N** correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul ;
2ème sélection : **2-N** correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul ;
3ème sélection : **1-2** une des deux équipes gagne le match, le match nul étant considéré comme un résultat perdant.

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

2.18) Score exact à la fin de la « Xème » période :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match à la fin de la première période. Les scores avec égalité sont proposés.

Pour la troisième période, les prolongations et la séance de tirs aux buts ne sont pas incluses.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période représentée par la valeur x.

2.19) 1N2 1er tiers temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du premier tiers temps, **ET** le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.

Neuf sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la fin du premier tiers temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la fin du premier tiers temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin du premier tiers temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **1** à la fin du premier tiers temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de la l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

4ème sélection : **N** à la fin du premier tiers temps ET **1** au résultat final correspond à un match nul à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : **N** à la fin du premier tiers temps ET **N** au résultat final correspond à un match nul à la fin du premier tiers temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

6ème sélection : **N** à la fin du premier tiers temps ET **2** au résultat final correspond à un match nul à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

7ème sélection : **2** à la fin du premier tiers temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin du premier tiers temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

8ème sélection : **2** à la fin du premier tiers temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin du premier tiers temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

9ème sélection : **2** à la fin du premier tiers temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à ces deux phases du match.

Les paris sont annulés si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire.

2.20) But dans le « Xème » Tiers-temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer si un but sera inscrit dans le tiers-temps précisé dans le titre de l'offre de pari.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

2.21) Quelle équipe va marquer le prochain point ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain point du match, à l'exception du premier point de la rencontre.

Au-delà du premier point inscrit dans un match, la sélection « Pas de point » ne signifie pas qu'aucun point ne sera inscrit mais signifie qu'il n'y aura pas d'autre point durant le match.

2.22) Quelle équipe va gagner/se qualifier sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans prolongation.

2.23) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations ou si le résultat du match nécessite des tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans tirs au but.

2.24) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des tirs aux buts ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin de séance(s) de tirs aux buts d'un match, sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire et/ou des prolongations ne nécessite pas de séance de tirs aux buts, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.25) Y-aura-t-il des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des prolongations devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.26) Y-aura-t-il des tirs au but ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des tirs au but devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.27) Façon de remporter la victoire/qualification :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase l'équipe gagnante remportera le match ou se qualifiera.

Les 3 sélections possibles sont : temps règlementaire, prolongations ou tirs au but.

P - SPORTS D'HIVER

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les sports d'hiver

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de sports d'hiver pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Ski Alpin, biathlon, ski de fond, Snowboard et Freestyle:

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice au moment de la présentation du podium. En l'absence de cérémonie du podium, les paris seront valorisés sur la base des résultats officiels.

Si un événement est reporté, les paris seront maintenus jusqu'à 48 heures après l'horaire de début initialement prévu.

Duels: Les paris seront annulés si un athlète/une équipe du duel ne participe pas à la compétition ou si son classement final est au-delà de la 30ème place.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur les sports d'hiver peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le compétiteur ou l'équipe qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

2.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un compétiteur ou une équipe qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, épreuves ou championnats.

2.3) Nombre de médailles « Couleur » « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les compétiteurs d'un pays dans la compétition et/ou discipline précisée(s) dans le titre de l'offre de pari.

Cette offre de pari peut porter soit sur le nombre total de médailles toutes couleurs confondues (or, argent et bronze), soit sur une couleur précisée dans ce cas dans l'offre de pari.

2.4) Qui finira dans les « x » premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un compétiteur ou une équipe qui finira dans les x premiers d'une manche, épreuve ou une compétition précisée dans le titre de l'offre de paris.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du x offerte.

2.5) Qui atteindra les quart de finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un compétiteur ou une équipe qui parviendra à faire partie des quarts de finalistes de la compétition concernée.

2.6) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un compétiteur ou une équipe qui parviendra à faire partie des demi-finalistes de la compétition concernée.

2.7) Qui atteindra les finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un compétiteur ou une équipe qui parviendra à faire partie des finalistes de la compétition concernée.

2.8) Quels seront les finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer la combinaison de compétiteurs ou d'équipes qui contiendra les finalistes dans la compétition concernée.

2.9) Vainqueur de la « xème » manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer le compétiteur ou l'équipe qui sera vainqueur de la « xème » manche de la phase de la compétition concernée.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque manche représentée par la valeur x.

2.10) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs (équipes) se classera au meilleur rang à l'issue de l'épreuve précisée dans l'offre de pari.

Ce type de pari ne peut être proposé que sur les épreuves ne comportant qu'un seul tour (exemple biathlon), ou sous forme de cumul de temps des différentes manches (Descente en ski alpin par exemple).

2.11) « Athlète » Nombre de médailles :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de médailles remportées par un sportif sera :

- soit supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU.
- soit égal à une valeur parmi celles proposées sur le site du PMU.

L'offre de pari précise si le nombre de médailles totalisé est celui remporté à titre individuel ou global (individuel et par équipes).

Q - FOOTBALL AMERICAIN

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le football américain

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de football américain pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Pour que les paris soient engagés, il faut impérativement que 10 minutes de temps officiel se soient écoulées.

Sauf mention expresse du contraire, les prolongations pour départager les équipes en cas d'égalité à la fin temps réglementaire sont prises en compte pour la valorisation des paris sur le "Football Américain".

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

Pour les offres de paris basées spécifiquement sur les quart-temps, la totalité de la période de jeu concernée doit avoir été jouée pour que les paris soient maintenus à moins que le seuil maximal proposé sur le site du PMU au moment où le match est définitivement arrêté a été atteint (par exemple, si dans une offre de pari de type « Plus ou moins », le total de points marqués sur la période concernée a été atteint au moment de l'arrêt définitif du match, les paris sur cette offre seront maintenus).

Les offres de paris basées sur le quatrième quart-temps n'incluent pas les prolongations.

Vainqueur du match : les prolongations pour départager les équipes en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire comptent pour les offres de paris de ce type.

Offres de paris sur le nombre de points : les prolongations pour départager les équipes en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire comptent pour les offres de paris basées sur le nombre de points du match, d'une équipe. En revanche elles ne comptent pas pour les nombres de points du dernier quart-temps. Si le nombre de points est égal au seuil d'un pari de type « Plus de » ou « Moins de », les paris seront annulés, sauf si une sélection est proposée pour la valeur exacte du seuil. Cette sélection est alors la seule gagnante.

Première équipe à marquer/dernière équipe à marquer et 1er marqueur de *touchdown* : en cas d'arrêt du match, les paris sont valables si le premier *touchdown* a déjà été marqué avant l'arrêt du match. Les prolongations sont prises en compte pour la valorisation de ces paris. Il n'y a pas de paris remboursés sur les premiers marqueurs de *touchdown*, ceux proposés dans l'offre de pari étant tous considérés comme participants.

Les sélections sur un joueur seront nulles uniquement si ce joueur est inscrit comme « inactif » sur la feuille de match de l'instance organisatrice.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le football américain peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

2.2) 1N2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du temps réglementaire, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de points marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

2.3) Double chance :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match.

Les trois sélections proposées sont :

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

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

2.4) Nombre de points du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est, soit indiquée en demi-points, soit indiquée en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points d'un match est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

2.5) Supprimée le 15 05 2018:

2.6) Nombre de points de l'équipe A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.7) Nombre de points de l'équipe B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.8) Nombre de points à la fin du « xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points inscrit à l'issue du « xème » quart temps d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est, soit indiquée en demi-points, soit indiquée en points entiers. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points d'un match est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque quart-temps qui est la valeur représentée par X.

2.9) Écart du gagnant :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points une équipe va gagner un match. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes d'un match. Les écarts de points sont proposés par intervalle de points.

2.10) Première équipe à marquer un *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le premier *touchdown* d'un match.

La sélection «pas de *touchdown*» signifie qu'aucune équipe ne marquera de *touchdown* durant le temps réglementaire de ce match.

2.11) Dernière équipe à marquer un *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le dernier *touchdown* d'un match.

La sélection «pas de *touchdown*» signifie qu'aucune équipe ne marquera de *touchdown* durant le temps réglementaire de ce match.

2.12) Nombre de *touchdowns* d'un match :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de *touchdowns* inscrits par les deux équipes à la fin d'un match.

La sélection «pas de *touchdown*» signifie qu'aucune équipe ne marquera de *touchdown* durant le temps réglementaire de ce match.

2.13) Nombre de *touchdowns* au « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'intervalle exact du nombre total de *touchdowns* inscrits par les deux équipes à la fin d'un quart-temps.

La sélection « pas de *touchdown*» signifie qu'aucune équipe ne marquera de *touchdown* durant le « xème » quart-temps de ce match.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.14) Plus ou moins de « x » *touchdowns* marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de *touchdowns* d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-*touchdowns*.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.15) Plus ou moins de « x » *touchdowns* marqués dans le « xème » quart-temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de *touchdowns* lors d'un quart-temps d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-*touchdowns*.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.16) Écart entre équipes :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart de points entre l'équipe gagnante d'un match et son adversaire. Cet écart correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes d'un match, constatée à l'issue du match.

Les autres sélections proposées sont précisées avec une valeur d'intervalle de points sur le site du PMU.

2.17) Nombre de *touchdowns* de l'équipe A :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de *touchdowns* inscrits par l'équipe A d'un match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

2.18) Nombre de *touchdowns* de l'équipe B :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de *touchdowns* inscrits par l'équipe B d'un match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-essais.

2.19) Premier marqueur de *touchdown* du « xème » quart temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ayant marqué le premier *touchdown* du « xème » quart-temps du match.

La sélection « pas de marqueur de *touchdown*» signifie qu'aucun joueur ne marquera de *touchdown* durant le « xème » quart-temps du match.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque quart-temps qui est la valeur représentée par X.

2.20) Premier marqueur de *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ayant marqué le premier *touchdown* du match.

La sélection « pas de marqueur de *touchdown*» signifie qu'aucun joueur ne marquera de *touchdown* durant le temps réglementaire de ce match.

Si un joueur qui fait partie de cette liste ne participe pas au match, ou, si ce joueur entre en jeu après que le premier *touchdown* a déjà été inscrit, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.21) Qui va marquer un *touchdown* durant le match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur marquera un *touchdown* ou plus durant un match.

La sélection « pas de marqueur de *touchdown*» signifie qu'aucun joueur ne marquera de *touchdown* durant le temps réglementaire de ce match.

Les paris effectués sur des joueurs n'ayant pas participé à un match seront annulés.

2.22) Dernier marqueur de *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur ayant marqué le dernier *touchdown* du match.

La sélection « pas de marqueur de *touchdown*» signifie qu'aucun joueur ne marquera de *touchdown* durant le « xème » quart-temps du match.

2.23) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

2.24) Meilleure équipe à la fin de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe qui terminera première de la saison régulière.

2.25) Qui participera aux play-offs ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui réussira à se qualifier pour les play-offs (matchs par divisions pour départager les équipes).

2.26) Au cours de quel quart-temps le plus grand nombre de *touchdowns* est-il marqué ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel quart-temps le plus grand nombre de *touchdowns* sera marqué.

2.27) Équipe qui marquera le plus de *touchdowns* au « xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe qui marquera le plus de *touchdowns* lors d'un quart-temps d'un match.

La sélection « pas de *touchdown*» signifie qu'aucune équipe ne marquera de *touchdown* durant le temps réglementaire de ce match.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.28) Nombre de *Field Goals* au « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de *Field Goals* marqués à la fin d'un quart-temps, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-*Field Goals*.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.29) Un *Field Goal* sera-t-il inscrit au « Xème » quart temps ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un *Field Goal* sera inscrit lors d'un quart-temps.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.30) Nombre de *Field Goals* d'un match (+ ou -) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de *Field Goals* marqués à la fin d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-*Field Goals*.

2.31) Nombre de transformations à 2 points réussies dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de transformations à 2 points réussies par les deux équipes à la fin d'un match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-transformations à 2 points.

2.32) Une transformation à 2 points sera-t-elle réussie durant le match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si une transformation à 2 points sera réussie lors du match.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.33) Nombre de *touchdowns* d'un joueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de *touchdowns* inscrits par un joueur à la fin d'un match, sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi- *touchdowns*.

Les paris sur les remplaçants qui n'entrent pas en jeu ou les joueurs non sélectionnés dans l'équipe seront annulés.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.34) Moment du 1er *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel moment le premier *touchdown* d'un match va être inscrit.

Les trois sélections possibles sont :

1ère sélection : Avant la xème minute incluse
2ème sélection : A partir de la xème minute ci-avant + 1 et jusqu'à la fin du match.
3ème sélection : Aucun *touchdown* n'est inscrit.

La valeur x étant variable, elle est précisée pour chaque match sur le site du PMU.

2.35) Moment du dernier *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel moment le dernier *touchdown* d'un match va être inscrit.

Les trois sélections possibles sont :

1ère sélection : Avant la xème minute incluse,
2ème sélection : A partir de la xème minute ci-avant + 1 et jusqu'à la fin du match,
3ème sélection : Aucun *touchdown* n'est inscrit.

La valeur x étant variable, elle est précisée pour chaque match sur le site du PMU.

2.36) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.37) Equipe la plus longtemps invaincue :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui restera la plus longtemps invaincue d'une compétition.

2.38) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le plus de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.39) Équipe meilleure défense :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui encaissera le moins de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.40) Quelle équipe sera l'auteur du plus grand nombre de *touchdowns* de la compétition ?:

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe d'une compétition qui inscrira le plus de *touchdowns*.

2.41) Prochaine équipe à marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe d'un match qui inscrira le prochain point du match.

Au-delà du premier point inscrit dans un match, la sélection « Pas de point » ne signifie pas qu'aucun point ne sera inscrit dans le match mais signifie qu'il n'y aura pas d'autre point durant le match.

2.42) 1N2 du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un quart temps représenté par la valeur du x, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le x.

2.43) Quelle équipe n'encaissera pas de *touchdown* durant le « Xème » quart-temps? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe d'un match ne concèdera aucun touchdown durant un quart temps représenté par la valeur du x, le parieur optant soit pour l'équipe A, soit pour l'équipe B, soit pour aucune des deux équipes.

Si les deux équipes encaissent un touchdown durant ce quart temps, tous les paris sont perdants.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.44) Un *touchdown* sera-t-il marqué durant le « Xème » quart-temps? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un *touchdown* sera inscrit ou pas durant le quart temps représenté par la valeur du x.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.45) 1N2 à la fin du « xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat à la fin du « xème » quart temps représenté par la valeur du x, précisé dans le titre de l'offre de pari avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

Une offre distincte de pari peut être proposée à l'issue chaque quart-temps représenté par le x.

2.46) 1 2 à la fin du « xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat à la fin du « xème » quart temps représenté par la valeur du x précisé dans le titre de l'offre de pari, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

2.47) Vainqueur du match et nombre total de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera ET si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.48) Nombre de *Field Goals* d'un match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de *Field Goals* inscrits par les deux équipes à la fin du match.

2.49) Quels seront les 2 finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer les équipes qui seront les deux finalistes dans la compétition concernée.

2.50) Quelle équipe va gagner/se qualifier sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire nécessite des prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants, sauf s'il existe une sélection permettant de parier qu'aucune équipe ne gagnera ou ne se qualifiera sans prolongation.

2.51) Quelle équipe va gagner/se qualifier à l'issue des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, aura gagné ou sera qualifiée pour le tour suivant.

Cette offre de pari est notamment proposée sur les matchs à élimination directe qui déterminent quelles équipes seront qualifiées pour le tour suivant.

Si le résultat du match à la fin du temps réglementaire ne nécessite pas de prolongations, les paris sur cette offre de pari seront perdants.

2.52) Y-aura-t-il des prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si des prolongations devront avoir lieu pour départager les équipes.

2.53) Façon de remporter la victoire/qualification :

Cette offre de pari consiste à déterminer à l'issue de quelle phase l'équipe gagnante remportera le match ou se qualifiera.

Les 2 sélections possibles sont temps règlementaire ou prolongations.

2.54) 1 2 avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.55) 1 2 avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.56) Vainqueur du match avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsqu'il est positif c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.57) Vainqueur du match avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « Vainqueur du match avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes et au match nul.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.58) Vainqueur à la mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour un match nul, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes. Pour cette offre de pari, la valeur de handicap est fixée en points.

Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

Le match nul avec handicap a, par convention, le même nombre de points de handicap que l'équipe à domicile. Il sera gagnant si le résultat en additionnant (retranchant) le nombre de points d'avance (de retard) à l'équipe à domicile est l'égalité de points des 2 équipes.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si le match est définitivement interrompu avant la fin de la première mi-temps, les paris seront annulés.

2.59) Vainqueur à la mi-temps avec autre handicap :

Cette offre de pari est le même que « Vainqueur à la mi-temps avec handicap » ci avant mais avec une autre valeur de handicap attribués aux équipes et au match nul.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est définitivement interrompu avant la fin de la première mi-temps.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.60) 1 2 du « Xème » quart temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un quart temps représenté par la valeur du x, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le x.

2.61) Combiné 1 2 avec handicap et nombre de points du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, d'une part le résultat d'un match, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B en affectant un handicap à chaque équipe tel que défini dans l'offre 2.54 « 1 2 avec handicap » et d'autre part si le nombre total de points du match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur « x » précisée sur le site du PMU.

Si à la fin du temps règlementaire ou des prolongations si elles ont lieu, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

2.62) 1 2 avec handicap à 3 issues:

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Le parieur doit opter :
- soit pour la victoire de l'équipe A,
- soit pour la victoire de l'équipe B,
- soit pour la victoire de l'une ou de l'autre équipe avec un écart de points inférieur à la valeur du handicap.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de demi-points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe. L'écart est exprimé en nombre de points entier.

Les valeurs du handicap et de l'écart sont affectées par le PMU et portées à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

2.63) Combiné Quel joueur marquera un *touchdown* ET équipe vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, quel joueur marquera un *touchdown* ou plus pendant le match ET quelle équipe gagnera le match.

La sélection «pas de marqueur de *touchdown*», si elle est proposée, signifie qu'aucun joueur ne marquera de *touchdown* durant le temps réglementaire de ce match.

Les paris effectués sur des joueurs n'ayant pas participé à un match seront annulés.

2.64) 1 2 du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un quart temps représenté par la valeur du x, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps autorisé représenté par le x.

2.65) Combiné Equipe gagnante à la mi-temps ET à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps ET le résultat d'un match à la fin du temps règlementaire.

2.66) 1 2 à la mi-temps avec handicap :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B, mais en affectant un handicap, tel que défini à l'article 1 du titre IV du présent règlement, à chacune des équipes.

Pour cette offre de paris, le handicap est exprimé en nombre de points. Lorsque cette valeur est positive c'est un nombre de points virtuels d'avance accordé à une équipe. Le même nombre de points, mais cette fois négatif, c'est-à-dire un nombre de points virtuels de retard, est alloué à l'autre équipe.

La valeur du handicap est affectée par le PMU et portée à la connaissance des parieurs sur le site du PMU.

Si à la fin de la première mi-temps, l'écart entre les équipes est égal à la valeur du handicap, les paris sont remboursés.

Si le match est définitivement interrompu avant la fin de la première mi-temps, les paris seront annulés.

2.67) 1 2 à la mi-temps avec autre handicap :

Cette offre de pari est identique au type de pari « 1 2 avec handicap » mais avec une autre valeur de handicap attribué aux équipes.

Pour certaines offres, le parieur a la possibilité de sélectionner la valeur du handicap parmi la liste des valeurs proposée sur le site du PMU.

2.68) Quelle équipe va gagner sans rien encaisser ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe d'un match gagnera sans que l'équipe adverse ne marque un seul point, le parieur optant soit pour la victoire de l'équipe A, soit pour la victoire de l'équipe B.

Si le résultat du match est un score nul et vierge, ou si les deux équipes marquent des points, tous les paris sont perdants.

2.69) Première équipe à « X » points :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle équipe atteindra la première un nombre de points précisé par le « X » dans l'offre de pari.

La sélection « aucune » signifie qu'aucune équipe n'atteindra le nombre de points représentés par le « X ».

La valeur x étant variable, les différentes valeurs sont précisées pour chaque match sur le site du PMU.

2.70) Nombre exact de points de l'équipe « X »

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de points marqués à la fin du match par l'équipe précisée dans l'offre de paris.

2.71) Première équipe à marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira les premiers points du match.

Trois résultats sont donc possibles :

- L'équipe A marque en premier ou
- L'équipe B marque en premier ou
- Aucune équipe ne marque : le match s'achève sur un score vierge.

2.72) Combiné première équipe à marquer un *touchdown* et vainqueur du match:

Cette offre de pari consiste à déterminer, en une seule sélection, quelle équipe marqura le premier *touchdown* ET quelle équipe gagnera le match.

Les 4 sélections possibles sont :

- Equipe **A** et Equipe **A** ;
- Equipe **A** et Equipe **B** ;
- Equipe **B** et Equipe **B** ;
- Equipe **B** et Equipe **A**.

2.73) Les deux équipes marqueront-elles dans le « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si chacune des deux équipes d'un match marquera au moins un point ou pas durant le quart temps désigné dans l'offre de pari.

2.74) Les deux équipes marqueront-elles chacune « X » points ou plus dans le match ?

Cette offre de pari consiste à déterminer si les deux équipes d'un match inscriront chacune au moins le nombre de points indiqué par la valeur du « X » précisée sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée en fonction de la valeur de « X ».

2.75) <u>Qui marquera et comment seront marqués les premiers points ? :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi les sélections proposées, par quelle équipe et de quelle manière les premiers points du match seront marqués.

Les 6 sélections possibles sont :

- Equipe **A** et touchdown ;
- Equipe **A** et field goal ;
- Equipe **A** et safety ;
- Equipe **B** et touchdown ;
- Equipe **B** et field goal ;
- Equipe **B** et safety.

2.76) <u>Quelle équipe marquera le plus de *touchdown* dans le match ? :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui marquera le plus de *touchdown* dans le match.

Une offre de pari distincte est proposée en fonction des sélections disponibles.

Si l'offre de pari ne comporte que les sélections « nom des équipes », les paris seront remboursés en cas d'égalité.

2.77) <u>L'équipe « X » va-t-elle marquer pendant le match ? :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe précisée dans l'offre de pari marquera au moins un point.

2.78) <u>Qui va marquer un *touchdown* durant la « Xème »mi-temps du match ? :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur marquera un *touchdown* ou plus durant la période du match précisée dans l'offre de pari.

La sélection « pas de marqueur de *touchdown*» signifie qu'aucun joueur ne marquera de *touchdown* durant la période précisée dans l'offre de pari.

Les paris effectués sur des joueurs n'ayant pas participé au match pendant la période précisée dans l'offre de pari seront annulés.

2.79) <u>Nombre de points de l'équipe visiteuse à la mi-temps (+ou-) :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués à la mi-temps par l'équipe qui se déplace sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

2.80) <u>Nombre de points de l'équipe receveuse à la mi-temps (+ou-) :</u>

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués à la mi-temps par l'équipe qui reçoit à domicile sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

R - AUTRES SPORTS

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

1) AVIRON

Les offres de paris sur l'aviron peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

1.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou l'équipage) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

1.2) Qui gagnera la course ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou l'équipage) qui gagnera la course.

1.3) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

2) BILLARD

L'appellation Billard englobe le Billard Français, le Billard Américain, le Snooker, et le Pool Anglais.

Les offres de paris sur le billard peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le compétiteur (joueur ou pays) qui sera vainqueur de la compétition.

2.2) Vainqueur de la partie :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat de la partie, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que le compétiteur A gagnera, 2 signifie que compétiteur B gagnera.

2.3) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

2.4) Qui sera Xème au classement à l'issue d'une compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel compétiteur (joueur ou pays) sera Xème au classement à l'issue de la compétition.

2.5) Qui atteindra la finale :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel compétiteur parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.6) Le Big « X » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur de la compétition fera partie des « X » joueurs appelés « Les Grands » (« Big » en anglais) qui sont énumérés dans la sélection ou des autres participants regroupés sous les termes « Les autres ».

Le nombre « X » peut varier en fonction de la compétition.

Si un des Grands se retire, les paris sur cette offre seront annulés.

2.7) Plus ou moins de « x » points marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'une partie sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU. Cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.8) Nombre de points marqués dans la « Xeme » manche (+ou-):

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'une manche sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU. Cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque manche représentée par le X.

2.9) Les Stars contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur de la compétition fera partie des « Stars » qui sont énumérés dans la sélection ou des autres participants regroupés sous les termes « Les autres ».

Le nombre de « Stars » peut varier en fonction de la compétition.

Si une des « Stars » se retire, les paris sur cette offre seront annulés.

2.10) Mieux classé de la compétition à part « nom du joueur »

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui sera classé soit premier à la fin de la compétition, si le seul joueur cité dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire.

2.11) Les 2 premiers dans l'ordre

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de joueurs sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact du classement, l'ordre de citation des sportifs dans la sélection étant l'ordre supposé du classement final (la 1ère à gauche et la 2ème à droite.

2.12) Qui va gagner la « Xème » manche ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va remporter la X ème manche de la partie.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque manche représenté par le X.

2.13) Score exact de la partie (manches):

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'une partie en nombre de manches.

2.14) Ecart de manches lors d'un match (+ ou -) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la différence du nombre de manches remportées par chacun des deux joueurs d'une partie sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-manches.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

2.15) Premier joueur à gagner « X » manches :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui remportera en premier le nombre de manches représenté par la valeur « X ».

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque valeur de X

2.16) Vainqueur de la rencontre mais l'autre joueur gagne la première manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur va gagner la partie et cumulativement ne gagnera pas la première manche, le parieur optant soit pour le joueur A, soit pour le joueur B.

Si aucun joueur ne remplit ces conditions, tous les paris seront perdants.

2.17) Vainqueur de la rencontre ET de la première manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel joueur va gagner cumulativement la partie et la première manche, le parieur optant soit pour le joueur A, soit pour le joueur B.

Si aucun joueur ne remplit ces conditions, tous les paris seront perdants

3) EQUITATION

Les offres de paris sur les sports équestres peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

3.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le cavalier, l'équipe ou le pays qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

3.2) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

4) ESCRIME

Les offres de paris sur l'escrime peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

4.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le tireur (ou équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

4.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le tireur (l'équipe) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, épreuves ou championnats

4.3) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un assaut en indiquant le nom du tireur (équipe) gagnant et le score en nombre de touches gagnantes.

4.4) Ecart de touches entre deux tireurs (ou équipes) :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de touches deux tireurs (ou équipes) vont terminer une rencontre. Cet écart correspond à la différence du nombre de touches gagnantes entre les deux tireurs (ou équipes) d'une rencontre. Les écarts sont proposés par intervalle de touches.

4.5) Meilleur tireur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le tireur qui remportera le plus de touches à la fin de la période concernée.

Si un tireur qui fait partie de cette liste ne participe pas à la compétition, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

4.6) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'une rencontre précisée dans le titre de l'offre de pari avec les 2 résultats possibles : le sportif (ou équipe) A gagnera, le sportif (ou équipe) B gagnera.

4.7) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

5) HALTEROPHILIE

Les offres de paris sur l'haltérophilie peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

5.1) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif qui sera vainqueur d'un groupe d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

5.2) Qui terminera sur le podium du groupe ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif qui finira parmi les trois premiers.

6) HORSE-BALL

Les offres de paris sur les sports équestres peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

6.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le cavalier, l'équipe ou le pays qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

6.2) 1N2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que l'équipe A gagnera, N signifie qu'il y aura match nul, 2 signifie que l'équipe B gagnera.

La victoire d'une équipe signifie que le score de cette équipe (son nombre de buts marqués) est strictement supérieur au score de l'équipe adverse.

Le match nul signifie que le score des 2 équipes est le même.

6.3) 1N2 mi-temps/fin de match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin de la première mi-temps c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période, **ET** le résultat de ce même match à la fin du temps réglementaire.
Neuf sélections sont possibles :

1ère sélection : **1** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à ces deux phases du match,

2ème sélection : **1** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

3ème sélection : **1** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe A à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

4ème sélection : **N** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

5ème sélection : **N** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

6ème sélection : **N** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à un match nul à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe B à la fin du temps réglementaire,

7ème sélection : **2** à la mi-temps ET **1** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à la victoire de l'équipe A à la fin du temps réglementaire,

8ème sélection : **2** à la mi-temps ET **N** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à la fin de la première mi-temps ET à un match nul à la fin du temps réglementaire,

9ème sélection : **2** à la mi-temps ET **2** au résultat final correspond à la victoire de l'équipe B à ces deux phases du match.

Les paris sont annulés si le match est interrompu avant la fin du temps réglementaire.

6.4) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match.

6.5) Score exact à la mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin de la première mi-temps.

L'égalité de score est également proposée.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est interrompu avant la fin de la mi-temps.

6.6) Nombre exact de buts dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total exact de buts marqués par les deux équipes d'un match.

6.7) Supprimée le 15 05 2018 :

6.8) Nombre de buts d'une équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre minimum de buts marqués par une équipe d'un match.

6.9) Première équipe à marquer :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le premier but du match.

Trois résultats sont donc possibles :

L'équipe A inscrit en première un but ou
L'équipe B inscrit en première un but ou
Aucune équipe ne marque : le match s'achève sur un score nul et vierge.

7) JUDO

Les offres de paris sur le judo peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

7.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'un combat précisé dans le titre de l'offre de pari avec les 2 résultats possibles : le sportif (ou équipe) A gagnera, le sportif (ou équipe) B gagnera.

7.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

7.3) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

7.4) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (l'équipe) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, épreuves ou championnats.

8) NATATION

Les offres de paris sur la natation peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

8.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nageur (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

8.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nageur (l'équipe) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, épreuves ou championnats.

8.3) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

8.4) Qui sera Xème au classement à l'issue de la finale d'une compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel sportif (quelle équipe) sera Xème au classement à l'issue de la finale d'une compétition.

8.5) « Athlète » Nombre de médailles (+ou-):

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de médailles remportées par un sportif sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU.

8.6) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs (équipes) se classera au meilleur rang à l'issue d'une compétition.

Ce type de pari peut être proposé à différentes phases précisées dans le titre de l'offre de pari.

9) SUPPRIME LE 13 06 2018 :

9.1) Supprimée le 13 06 2018:

9.2) Supprimée le 13 06 2018:

9.3) Supprimée le 13 06 2018:

10) PENTATHLON MODERNE

Les offres de paris sur le Pentathlon moderne peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions

10.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

10.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (l'équipe) qui finira parmi les trois premiers.

11) PETANQUE ET JEU PROVENÇALE

Les offres de paris sur la Pétanque et Jeu Provençale peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

11.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

11.2) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'une partie précisé dans le titre de l'offre de pari avec les 2 résultats possibles : le joueur (ou équipe) A gagnera, le joueur (ou équipe) B gagnera.

11.3) Qui finira sur le podium (terminera dans les 3 premiers) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur (ou équipe) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions ou championnats.

11.4) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur (ou une équipe) qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

11.5) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur (ou une équipe) qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

11.6) Position finale :

Cette offre de pari consiste à déterminer la position finale d'un joueur ou d'une équipe dans le classement d'une compétition parmi les intervalles proposés sur le site du PMU.

11.7) Nombre de mènes jouées dans la partie :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total exact de mènes disputées dans la partie.

Au fur et à mesure des mènes remportées, les sélections devenues impossibles ne sont plus proposées.

11.8) Première équipe qui atteint 7 points :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (ou l'équipe) qui atteindra en premier le score de 7 points.

11.9) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin d'une partie en indiquant le nom du joueur (ou d'une équipe) gagnant et le score.

11.10) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les joueurs (ou équipes) d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

11.11) Stade atteint dans la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel stade un joueur (ou une équipe) terminera une compétition.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque participant sélectionné par le PMU.

12) SPORT BOULES :

Les offres de paris sur le sport Boules peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

12.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

12.2) 1N2 :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'une partie, avec les 3 résultats possibles : 1 signifie que le joueur A (ou l'équipe A) gagnera, N signifie qu'il y aura une égalité, 2 signifie que le joueur B (ou l'équipe B) gagnera.

13) TAEKWONDO

Les offres de paris sur le taekwondo peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice au moment de la présentation du podium. En l'absence de cérémonie du podium, les paris seront valorisés sur la base des résultats officiels.

Les offres de paris sur le Taekwondo peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

13.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

13.2) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'un combat précisé dans le titre de l'offre de pari avec les 2 résultats possibles : le sportif (ou équipe) A gagnera, le sportif (ou équipe) B gagnera.

13.3) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

14) TENNIS DE TABLE

Les offres de paris sur le tennis de table peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

14.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d'un match précisé dans le titre de l'offre de pari avec les 2 résultats possibles : le joueur A (l'équipe A) gagnera, le joueur B (l'équipe B) gagnera.

14.2) Qui va gagner le « zème » set ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui va gagner le « zème » set (manche) du match.

Si le set suivant d'un match ne se joue pas car un des joueurs a gagné le match, les paris engagés sur le vainqueur du set considéré seront annulés.

14.3) Position finale :

Cette offre de pari consiste à déterminer la position finale d'un joueur ou d'une équipe dans le classement d'une compétition parmi les intervalles proposés sur le site du PMU.

14.4) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact à la fin d'une rencontre en indiquant le nom du joueur gagnant et le score.

14.5) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

14.6) Nombre total de points à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de points remportés par les joueurs à la fin du match. Ce nombre correspond au total du nombre de points remportés par chacun des deux joueurs.

Les différentes sélections peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles, soit sous forme de nombres exacts de points.

14.7) Nombre total de points à la fin du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de points remportés par chacun des deux joueurs d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

14.8) Ecart de sets entre les joueurs à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de sets d'écart les joueurs termineront le match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de sets remportés par chacun des deux joueurs.

Les différentes sélections d'écart peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles, soit sous forme de nombres exacts de sets.

14.9) Ecart de sets entre les joueurs à la fin du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la différence du nombre de sets remportés par chacun des deux joueurs d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-sets.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

14.10) Ecart de points entre les joueurs à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de points d'écart les joueurs termineront le match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points remportés par chacun des deux joueurs.

Les différentes sélections d'écart peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles, soit sous forme de nombres exacts de points.

14.11) Ecart de points entre les joueurs à la fin du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si la différence du nombre de points remportés par chacun des deux joueurs d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

14.12) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

15) TIR A L'ARC

Les offres de paris sur le tir à l'arc peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

15.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le tireur (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

15.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le tireur (l'équipe) qui finira parmi les trois premiers.

16) TRIATHLON

Les offres de paris sur le triathlon peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

16.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

16.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nageur (l'équipe) qui finira parmi les trois premiers.

17) VOILE

Les offres de paris sur la voile peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

17.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 2 résultats possibles : le bateau A (ou le concurrent A ou l'équipage A) gagnera, le bateau B (ou le concurrent B ou l'équipage B) remportera la course.

17.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le concurrent (ou l'équipage ou le bateau) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

17.3) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le concurrent (ou l'équipage) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

17.4) Qui finira dans les « x » premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le concurrent (ou l'équipage ou le bateau) qui finira dans les x premiers d'une épreuve ou une compétition précisées le titre de l'offre de paris.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du x offerte.

17.5) Quel sera le nouveau record (+ou-) ?:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le record de la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari sera supérieur (« Plus de » ou inférieur (« Moins de ») à un temps défini en jours et/ou heures.

17.6) Quel sera le temps réalisé (+ou-) ?:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le meilleur temps de la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari sera supérieur (« Plus de » ou inférieur (« Moins de ») à un temps défini en jours et/ou heures.

17.7) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

18) WATER-POLO

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris de type “Water-Polo” sont traités sur la base du temps réglementaire, en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l’instance d’arbitrage.

Les offres de paris sur le water-polo peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

Une rencontre doit débuter à la date fixée pour que les paris sur cette rencontre soient maintenus.

Si un match n’a pas lieu dans les 36 heures suivant l’heure de programmation initiale (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris seront annulés, à moins que le résultat soit entériné sans équivoque.

18.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le vainqueur d’un match précisé dans le titre de l’offre de pari avec les 3 résultats possibles : l’équipe A gagnera, N signifie qu’il y aura match nul, l’équipe B gagnera.

Au moins 24 minutes de temps officiel doivent s’écouler pour que les paris sur cette offre soient maintenus.

18.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l’équipe qui sera vainqueur d’une compétition précisée dans le titre de l’offre de pari.

18.3) Quelle équipe brandira le Trophée ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l’équipe qui gagnera la finale d’une compétition.

Cette offre de pari est proposée sur le match à élimination directe qui détermine le vainqueur d’une compétition.

Le résultat de cette offre de pari porte sur le résultat final du match c’est à dire en ce compris les prolongations et les éventuelles séances de tirs au but.

18.4) Nombre de buts du match (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts d’un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU.

Cette valeur de seuil est indiquée soit en demi-buts, soit en nombre de buts entier. Dans ce dernier cas, si le nombre total de points de l’équipe visiteuse est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

18.5) Supprimée le 15 05 2018 :

18.6) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de médailles obtenues par les sportifs d’un pays dans la compétition précisés dans le titre de l’offre de pari.

18.7) Nombre de médailles « Athlète » :

Cette offre de pari consiste à déterminer une fourchette de nombre total de médailles obtenues par le sportif dont le nom est précisé dans le titre de l’offre de pari.

18.8) Meilleur buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer qui sera le meilleur buteur de la compétition c’est à dire celui qui aura inscrit le plus de buts.

Les buts inscrits contre son camp par un joueur et les buts inscrits lors des séances de tirs aux buts ne sont pas pris en compte pour déterminer le meilleur buteur.

18.9) Meilleur gardien :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur qui encaissera le moins de buts durant la compétition concernée.

18.10) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui finira parmi les trois premières.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, épreuves ou championnats.

18.11) Nombre total de buts à la fin du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de buts inscrits par les joueurs à la fin du match. Ce nombre correspond au total du nombre de buts marqués par chacun des deux joueurs.

Les différentes sélections peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles, soit sous forme de nombres exacts de buts.

19) CANOË-KAYAK

Les offres de paris sur le canoë kayak peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

19.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif (ou équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

19.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer, le sportif (l'équipe) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, épreuves ou championnats

20) LUTTE

Les offres de paris sur la lutte peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

20.1) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, épreuves ou championnats

20.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif qui sera vainqueur de la compétition.

21) BOBSLEIGH

Les offres de paris sur le bobsleigh peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

21.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipage) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

21.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipage) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

21.3) Qui finira dans les « x » premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipage) qui finira dans les x premiers d'une manche, épreuve ou une compétition précisées le titre de l'offre de paris.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du x offerte, pour chaque manche et au classement général.

21.4) Nombre de médailles « Couleur » « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

Cette offre de pari peut porter soit sur le nombre total de médailles toutes couleurs confondues (or, argent et bronze), soit sur une couleur précisée dans ce cas dans l'offre de pari.

21.5) Le record sera-t-il battu ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le record de la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari sera battu.

21.6) Vainqueur de la « xème » manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipage) qui sera vainqueur de la « xème » manche de la phase de compétition concernée.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque manche représentée par la valeur x.

21.7) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs (équipes) se classera au meilleur rang à l'issue de de la manche ou de l'épreuve précisée dans l'offre de pari.

Les paris seront annulés si un athlète/une équipe du duel ne participe pas à la compétition ou si son classement est au-delà de la 10ème place.

22) CURLING

Les offres de paris sur le curling peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

22.1) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match, avec les 2 résultats possibles : le pays A (ou l'équipe A) gagnera, le pays B (ou l'équipe B) remportera la course.

22.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

22.3) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

22.4) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un pays ou une équipe qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

22.5) Qui atteindra les finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un pays ou une équipe qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

22.6) Quels seront les finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer les pays ou équipes qui seront les finalistes dans la compétition concernée.

22.7) Vainqueur de la « xème » manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays ou l'équipe qui sera vainqueur de la « xème » manche du match concernée.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque manche représentée par la valeur x.

22.8) Plus ou moins de « x » points marqués :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur de seuil offerte.

22.9) Nombre de points du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de points marqués par les deux équipes d'un match représenté par la valeur du X. Ce nombre correspond au total du nombre de points marqués par les deux équipes.
Les différentes sélections d'écart, qui peuvent être proposées soit sous forme d'intervalles de points, soit sous forme de nombres exacts de points indiqués en demi-point, sont précisées sur le site du PMU.

L'égalité de score peut être également proposée dans le cadre d'un nombre exact de points.

22.10) Nombre total de manches dans le match:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de manches d'un match sera supérieur (« Plus de »), égal ou inférieur (« Moins de ») aux valeurs précisées sur le site du PMU. Hors égalité, cette valeur de seuil est indiquée en demi-manche.

3 sélections sont proposées :

Moins de X,5 manches : le nombre de manches sera inférieur ou égal à X
Exactement Y manches : le nombre de manches sera égal à Y
Plus de Y,5 manches : le nombre de manches sera supérieur à Y.

22.11) Nombre de points de l'équipe A (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe A » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

22.12) Nombre de points de l'équipe B (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points marqués par « l'équipe B » d'un match sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à une valeur précisée sur le site du PMU ; cette valeur de seuil est indiquée en demi-points.

23) LUGE

Les offres de paris sur la luge peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

23.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipage ou le compétiteur) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

23.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou équipage ou compétiteur) celui qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

23.3) Qui finira dans les « x » premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipage ou le compétiteur) qui finira dans les x premiers d'une manche, épreuve ou une compétition précisée dans le titre de l'offre de paris.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du x offerte, pour chaque manche et au classement général.

23.4) Nombre de médailles « Couleurs » « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisés dans le titre de l'offre de pari.

Cette offre de pari peut porter soit sur le nombre total de médailles toutes couleurs confondues (or, argent et bronze), soit sur une couleur précisée dans ce cas dans l'offre de pari.

23.5) Le record sera-t-il battu ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le record de la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari sera battu.

23.6) Vainqueur de la « xème » manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays, le compétiteur ou l'équipage qui sera vainqueur de la « xème » manche de la phase de la compétition concernée.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque manche représentée par la valeur x.

23.7) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs (équipes) se classera au meilleur rang à l'issue de de la manche ou de l'épreuve précisée dans l'offre de pari.

Les paris seront annulés si un athlète/une équipe du duel ne participe pas à la compétition ou si son classement est au-delà de la 10ème place.

24) PATINAGE

L'appellation Patinage englobe le Patinage de vitesse et le patinage de vitesse sur piste courte (short track).

Les offres de paris sur le patinage peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

24.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipe ou compétiteur) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

24.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipe ou le compétiteur) celui qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

24.3) Qui finira dans les « x » premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou l'équipe ou compétiteur) qui finira dans les x premiers d'une manche, épreuve ou une compétition précisées le titre de l'offre de paris.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du x offerte pour chaque manche et au classement général, et ne peut pas être proposée en patinage de vitesse sur piste courte (short track).

24.4) Nombre de médailles « Couleurs » « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

Cette offre de pari peut porter soit sur le nombre total de médailles toutes couleurs confondues (or, argent et bronze), soit sur une couleur précisée dans ce cas dans l'offre de pari.

24.5) Qui atteindra les quart de finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un pays, un compétiteur ou une équipe qui parviendra à faire partie des huit quart de finalistes de la compétition concernée.

Cette offre de pari distincte ne peut être proposée qu'en patinage de vitesse sur piste courte (short track).

24.6) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un pays, compétiteur ou une équipe qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

Cette offre de pari distincte ne peut être proposée qu'en patinage de vitesse sur piste courte (short track).

24.7) Qui atteindra les finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un pays, un compétiteur ou une équipe parmi la liste qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

Cette offre de pari distincte ne peut être proposée qu'en patinage de vitesse sur piste courte (short track).

24.8) Quels seront les finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer les pays, compétiteurs ou équipes qui seront les finalistes dans la compétition concernée.

24.9) Le record sera-t-il battu ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le record de la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari sera battu.

24.10) Vainqueur de la « xème » manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays, compétiteur ou l'équipe qui sera vainqueur de la « xème » manche de la phase de la compétition concernée.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque manche représentée par la valeur x.

24.11) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs (équipes) se classera au meilleur rang à l'issue de de la manche ou de l'épreuve précisée dans l'offre de pari.

Ce type de pari ne peut être proposé qu'en patinage de vitesse sur les épreuves autorisées ne comportant qu'un seul tour ou sous forme de cumul de temps des différentes manches.

Les paris seront annulés si un athlète/une équipe du duel ne participe pas à la compétition ou si son classement est au-delà de la 10ème place.

24.12) « Athlète » Nombre de médailles :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de médailles remportées par un sportif sera :

-soit supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU.
-soit égal à une valeur parmi celles proposées sur le site du PMU.

L'offre de pari précise si le nombre de médailles totalisé est celui remporté à titre individuel ou global (individuel et par équipes).

25) SKELETON

Les offres de paris sur le skeleton peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

25.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou compétiteur) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

25.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou compétiteur) qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

25.3) Qui finira dans les « x » premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou compétiteur) qui finira dans les x premiers d'une manche, épreuve ou une compétition précisées le titre de l'offre de paris.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque valeur du x offerte, pour chaque manche et au classement général.

25.4) Nombre de médailles « Couleur » « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.
Cette offre de pari peut porter soit sur le nombre total de médailles toutes couleurs confondues (or, argent et bronze), soit sur une couleur précisée dans ce cas dans l'offre de pari.

25.5) Le record sera-t-il battu ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le record de la compétition précisée dans le titre de l'offre de pari sera battu.

25.6) Vainqueur de la « xème » manche :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays (ou compétiteur) qui sera vainqueur de la « xème » manche de la phase de la compétition concernée.
Une offre de pari distincte est proposée pour chaque manche représentée par la valeur x.

25.7) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs (équipes) se classera au meilleur rang à l'issue de de la manche ou de l'épreuve précisée dans l'offre de pari.

Les paris seront annulés si un athlète/une équipe du duel ne participe pas à la compétition ou si son classement est au-delà de la 10ème place.

S- PARIS SPECIFIQUES A LA COMPETITION DES JEUX OLYMPIQUES

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les jeux olympiques.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions autorisées pour les jeux olympiques pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

Les paris basés sur le nombre de médailles sont traités conformément au classement du CIO au moment de la cérémonie de clôture.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur les jeux olympiques peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

2.1) « Pays » « Couleur » Nombre de médailles (+ou-) :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de médailles remportées par un pays sera supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU.

Cette offre de pari peut porter soit sur le nombre total de médailles toutes couleurs confondues (or, argent et bronze), soit sur une couleur précisée dans ce cas dans l'offre de pari.

2.2) Dans quel sport « Pays » obtiendra-t-il sa première médaille d'Or ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans quelle discipline sportive le pays cité dans l'offre de pari remportera sa première médaille d'or dans les jeux olympiques

2.3) « Athlète » Nombre de médailles:

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de médailles remportées par un sportif sera :

- soit supérieur (« Plus de ») ou inférieur (« Moins de ») à la valeur précisée sur le site du PMU.
- soit égal à une valeur parmi celles proposées sur le site du PMU.

L'offre de pari précise si le nombre de médailles totalisé est celui remporté à titre individuel ou global (individuel et par équipes).

2.4) Quel pays gagnera le plus de médailles ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays qui totalisera le plus de médailles.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque couleur de médaille

2.5) Quel pays gagnera le plus de médailles d'or ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays qui remportera le plus de médailles d'or.

2.6) supprimée le 08 02 2018

2.7) Quelle couleur de médaille (Or-Argent-Bronze), « Pays » remportera-t-il le plus ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour le pays cité dans l'intitulé de l'offre, quelle est la couleur de médaille qu'il remportera le plus.

2.8) Duel :

Cette offre de pari consiste à déterminer, au sein du duel proposé sur le site du PMU, lequel des deux sportifs/équipes ou pays remportera le plus de médailles.

Ce type de pari peut être proposé sur la compétition ou sur une discipline.

2.9) « Nom de la compétition » : Qui remportera une médaille ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'athlète qui remportera une des médailles remise aux trois premiers de la compétition.

2.10) « Nom d'un athlète » : Remportera-t-il une médaille ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer pour l'athlète cité dans l'offre de pari, s'il remportera une médaille.

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.11) Les 2 premiers dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de sportifs ou d'équipes sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact du classement, l'ordre de citation des sportifs ou équipes dans la sélection étant l'ordre supposé du classement final (la 1ère à gauche et la 2ème à droite).

2.12) Les 2 premiers de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer quelle paire de sportifs ou d'équipes sera classée aux deux premières places du classement de la compétition sans tenir compte de leur rang.

2.13) Mieux classé sur le podium de la compétition à part « nom(s) de(s) sportif(s) ou d'équipe(s)»

Cette offre de pari consiste à déterminer le sportif ou l'équipe qui sera classé(e) soit premier(e) sur le podium de la compétition si le seul sportif, ou la seule équipe, cité(e) dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire. Si deux sportifs ou équipes sont cité(e)s dans l'offre de pari, cette offre consiste à déterminer le sportif ou l'équipe qui sera classé(e) premier(e) sur le podium de la compétition si un des deux sportifs ou équipes cité(e)s dans l'offre de pari n'occupe pas cette place, soit deuxième dans le cas contraire ou à défaut troisième si les deux sportifs ou équipes cité(e)s dans l'offre de pari occupent les deux premières places du podium.

2.14) Le Big « X » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le vainqueur d'une épreuve fera partie des « X » sportifs appelés « Les Grands » (« Big » en anglais) qui sont énumérés dans la sélection ou des autres participants regroupés sous les termes « Les autres ».
Le nombre « X » varie en fonction de l'épreuve offerte.
Si un des Grands se retire, les paris sur cette offre seront annulés.

2.15) Nombre de médailles « Pays » :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de médailles obtenues par les sportifs d'un pays dans la discipline précisée dans le titre de l'offre de pari.

Titre VI - REGLEMENT DU POKER

Les articles 1 à 8 sont ceux du Titre I : Conditions générales de fonctionnement du compte unique.

Chapitre 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Article 9

PMU poker est fourni via le réseau de poker géré par GVC Services Limited.

Sous réserve du respect des présentes dispositions générales, PMU poker permet de télécharger le logiciel de poker sur le système informatique du joueur et d'accéder au réseau de poker de GVC Services Limited.

Le joueur doit préalablement à toute utilisation de PMU poker télécharger et installer le logiciel PMU poker sur son ordinateur.

Ce logiciel peut être installé et utilisé sur le disque dur de l'ordinateur du joueur, ou sur un de ses autres dispositifs de sauvegardes.

Le joueur est autorisé à en faire des copies de sauvegarde, à la condition expresse que ces utilisations et copie de sauvegarde soient réservées à son usage exclusif dans le cadre du Service PMU poker et conformément aux présentes dispositions générales.

La structure, l'organisation et les codes des logiciels appartiennent exclusivement au PMU et/ou à ses sociétés affiliées et/ou ses concédants de licence. Le joueur ne dispose d'aucun droit sur le logiciel autre que celui de l'utiliser conformément aux présentes dispositions générales.

Sauf si la loi le permet expressément, il est strictement interdit au joueur de modifier, adapter, traduire, rétro-concevoir, décompiler, désassembler, ou tenter de découvrir le code source du logiciel ou d'une partie du logiciel, ou de créer, publier ou distribuer des œuvres dérivées du logiciel.

Le joueur s'engage à ce que le logiciel ne soient ni expédiés, transférés ni exportés dans un quelconque pays ou utilisés d'une quelconque manière interdite par les lois, les restrictions et les règlements en vigueur.

Le joueur s'engage à ne pas utiliser les moyens de communication auquel il a accès au titre du service proposé et/ou de la plateforme de jeu, notamment des forums/chats de discussion pour proposer ou promouvoir des offres, produits et services quelle qu'en soit la nature pour son propre compte ou le compte d'un tiers.

Plus généralement tout texte, dossiers, images, photographies, vidéos, sons ou tout autre matériel pouvant être publié par un joueur sur la plateforme ou sur le forum de discussion de nature à troubler le bon déroulement des opérations de jeux seront supprimés à la seule initiative du PMU.

Article 10

L'utilisation de PMU poker par le joueur implique l'adhésion sans limitation ni réserve à tous les articles du présent règlement, leur non respect pouvant entrainer la clôture du compte et donner lieu à des poursuites par toutes voies de droit.

Le paiement des gains ou des fonds déposés sur le compte du joueur présumé avoir commis toute infraction ou manquement aux présentes dispositions sera suspendu dans l'attente d'une décision de justice devenu définitive.

Il en sera ainsi notamment en cas de pratique déloyale, fraude ou tentative de fraude quelle qu'en soit la nature et de quelque manière que ce soit telle que notamment, la déconnection intentionnelle en cours de partie, la collusion entre joueurs ou si des motifs légitimes permettent de considérer qu'un joueur ou un groupe de joueur agit ou a agi dans l'intention de nuire au PMU ou à un autre ou plusieurs autres joueurs. Ces procédés et pratiques sont détaillés de façon non exhaustive à l'article 16 ci-dessous.

Article 11

Chaque opération de jeu est réputée conclue en France. Les présentes dispositions générales sont soumises au droit français.

Il est précisé que le jeu de poker en ligne peut être soumise à des restrictions légales et même être interdite dans certains pays, comme les Etats-Unis. Il incombe au parieur de s'assurer de la légalité de ses agissements par rapport à la loi qui lui est applicable.

Le PMU n'est en aucun cas redevable d'une obligation d'information envers les parieurs quant à la légalité de leurs agissements sur le présent site.

Le PMU ne peut être tenu pour responsable pour tous les dommages subis par le parieur pour le non-respect d'une interdiction d'application dans son pays d'origine.

Article 12

Le portefeuille poker est considéré comme ouvert lorsque le joueur a choisi un nom de table / pseudonyme et a transféré de son compte joueur sur son portefeuille poker une somme dont le montant minimum et maximum sont portés à sa connaissance par un message sur son écran de réception.

Le PMU se réserve le droit, à tout moment, de modifier le montant minimum et maximum de versement sur le portefeuille poker de certains joueurs en fonction de l'historique de leur compte.

Article 13

La participation du joueur aux tables de jeux et tournois est soumise à un droit d'entrée dont le montant est portée à sa connaissance par un message sur son écran de réception.

Article 14

Conformément aux dispositions de l'article 1 ci-dessus des conditions générales de fonctionnement du compte, le joueur ne peut être directement ou indirectement titulaire que d'un seul compte.

En cas de non-respect de cette disposition le PMU se réserve le droit d'annuler, à quelque moment que ce soit, toute transaction intervenant sur le ou les comptes concernés.

Article 15

Toute demande de transfert de fonds du portefeuille poker vers le compte PMU est subordonnée aux contrôles de sécurité préalables du PMU.

Article 16

Les pratiques déloyales telles que définies par le PMU et donnant lieu à l'application de l'article 10 ci-dessus, sont des procédés (incluant entre autres l'utilisation de robots informatiques, l'intelligence artificielle, les comptes multiples, la collusion avec d'autres joueurs) utilisés par un ou plusieurs joueurs pour infliger à d'autres joueurs un désavantage dans le jeu.

• **Comptes multiples**

Il en est ainsi d'un joueur ayant plusieurs comptes, que ce soit à son nom ou à un autre nom, dans le seul but de jouer avec les deux comptes en même temps, que ce soit sur des tables identiques ou différentes**.**

• **Collusion**

Deux ou plusieurs joueurs, partageant et utilisant leurs connaissances combinées pour gagner un avantage sur les autres joueurs à la même table.

• **Manipulation du classement:**

Un joueur perd intentionnellement des jeux sur les tables à enjeux faibles pour conserver dans le classement un rang à un niveau inférieur à son rang réel.

• Extraction des profils de joueurs:

Certaines entreprises offrent des logiciels créés spécifiquement pour extraire les profils de joueurs et les vendre ensuite sous la forme de bases de données avec la promesse que quiconque achète ces logiciels peut les utiliser à son avantage contre d'autres joueurs de manière invisible lorsqu'il joue en ligne contre vous. Ces programmes sont basés sur les historiques de main des joueurs et utilisent généralement les méthodes suivantes : capture d'écran, lecture du « Chat » et accès à l'historique des mains des joueurs utilisant le même logiciel.

• Utilisation de robots "BOTS":

Certaines entreprises offrent des logiciels ("robots") créés spécifiquement pour jouer à un jeu à la place d'un joueur humain, et dissimuler son utilisation aux yeux des autres joueurs et éviter d'être détectés par le site de jeux en ligne. Ces logiciels sont commercialisés en promettant explicitement à l'éventuel acheteur-utilisateur un avantage déloyal sur les autres joueurs en ligne.

Aux fins de détection de ce type de logiciels interdits, le joueur autorise expressément le PMU à procéder à des analyses à distance des logiciels en mémoire sur son ordinateur lorsqu'il utilise les services mis à sa disposition sur le site du PMU.

A ce titre le joueur accepte que les logiciels du PMU analysent :

- la liste de ses applications logicielles actives ;
- la liste de ses processus actifs ;
- les fichiers des dossiers programme liés au site du PMU afin de garantir que seules des versions non piratées des logiciels sont utilisées.

Si l'un des contrôles ci-dessus détecte une application ou un processus suspect, les logiciels du PMU pourront analyser les fichiers associés à cette application ou à ce processus, et compiler un maillage composite (c'est-à-dire un profil des fichiers associés à cette application ou à ce processus) qui sera comparé à des profils de programmes automatiques illicites connus.
Les logiciels utilisés par le PMU n'effectuent pas de recherches aléatoires extensives sur le disque dur du joueur, sur son matériel ou dans ses fichiers, et ne communiquent aucune information autre que celles nécessaires à la détection de l'utilisation des programmes automatiques illicites décrits ci-dessus.

Les dits logiciels ne modifient pas les fichiers, ni les informations stockées sur l'ordinateur du joueur ou sur d'autres équipements et n'interfèrent pas avec le fonctionnement de ses applications. Le joueur peut désinstaller les logiciels de jeux et de services du PMU à tout moment.

Article 17

Le joueur est tenu d'informer le PMU de toute erreur qu'il pourrait détecter concernant les mouvements pouvant intervenir dans son portefeuille poker.

En cas de survenance d'un telle erreur ou d'une défaillance du système ou d'une erreur de jeu entraînant un calcul erroné d'un tarif, de frais, d'une commission, d'un bonus, ou d'un retrait, le PMU fera ses meilleurs efforts pour rétablir la position des parties directement affectée dans leur situation préalable à la survenance de l'erreur.

Le PMU se réserve le droit de déclarer nul et non avenue toute mise sujette à une telle erreur et à prélever toute somme du portefeuille poker du joueur en rapport avec les mises concernées.

Dans le cas où le portefeuille poker du joueur ou son compte n'est pas suffisamment approvisionné, le PMU se réserve le droit de recouvrer les sommes dues par toutes voies de droit lui étant offertes.

Article 18

Afin de garantir un haut niveau de sécurité et d'intégrité dans le système de jeu, le PMU se réserve le droit de réaliser, à tout moment, un contrôle de sécurité quant aux éléments communiqués par le joueur lors de sa demande d'ouverture de compte, ainsi que son utilisation du service mis à sa disposition.

A cette fin le joueur s'engage à fournir au PMU sur simple demande toute information ou document qu'il jugerait nécessaire.

Article 19

Le joueur peut à tout moment procéder à la clôture de son portefeuille poker sous réserve du délai nécessaire à sa prise en compte technique par le PMU.

Le PMU se réserve le droit de refuser l'ouverture d'un portefeuille poker ou d'arrêter le fonctionnement d'un portefeuille poker. Ces clôtures ainsi que leur motif seront notifiés au titulaire sous un délai de trois jours ouvrés. Dans ce dernier cas, le solde éventuel du portefeuille poker sera transféré sur le compte du joueur concerné dans les meilleurs délais après les contrôles de sécurités.

Article 20

Les logiciels de jeux et de services proposés par le PMU sont construits avec le maximum de soins et d'expertise pour répondre aux fonctions décrites dans le présent règlement.

Il est toutefois expressément convenu que le téléchargement par le joueur sur son ordinateur des logiciels de jeux et de services proposés par le PMU se fait sous sa seule et entière responsabilité. Le PMU ne pourra en aucun cas voir sa responsabilité recherchée quelles qu'en soient les conséquences, du fait d'erreurs de fonctionnement des programmes informatiques qu'il propose, de défaillances ou de virus entrainant des pertes de données ou tout autre dommages à l'équipement informatique du joueur.

Article 21

Le joueur accepte que tous ses échanges avec le PMU concernant la plateforme de jeux : emails, SMS et appels téléphoniques soient enregistrés et conservés. Ces enregistrements seront la propriété du PMU et pourront être utilisés comme preuve dans le cas d'un litige, ou pour améliorer le service à la clientèle.

Article 22

Le PMU se réserve la possibilité d'exploiter et d'utiliser une plateforme ou un système de tables, de serveurs et de bases de données partagés permettant aux utilisateurs du Service PMU poker de jouer avec des joueurs entrant dans les jeux, tables et tournois à partir d'autres sites Internet en .fr et/ou avec des joueurs titulaires d'un compte ouvert sur un site fonctionnant sur la même plateforme de jeux faisant l'objet d'un agrément par un Etat membre de l'Union européenne ou d'un Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen, sous réserve de l'existence d'une convention conclue dans les conditions prévues au second alinéa du V de l'article 34 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne. Si une plateforme de jeux/tables partagés est utilisée, le joueur accepte qu'il soit regroupé dans ces jeux/tables communs, à la seule discrétion du PMU.

L'accès aux jeux, tables et tournois incluant des joueurs entrants à partir de sites européens tels que définis ci-avant est toutefois réservé aux seuls joueurs dont le compte est à l'état définitif tel que prévu à l'article 2 du titre I du présent règlement.

Article 23

En utilisant le service PMU poker, le joueur a la possibilité d'accéder à des jeux et tournois à argent virtuel (« Jeux à argent virtuel » ou « Tournois à argent virtuel »). Aucune dépense, hors frais de connexion ou de communication, n'est nécessaire ou requise dans le cadre des Jeux à argent virtuel.

Les fonds à « argent virtuel » appelées jetons, constitués à cet effet, n'ont aucune valeur et sont séparés des fonds à « argent réel ». Ils ne sont pas transférables vers le compte à « argent réel » du joueur et ne peuvent être retirés. Dans ce cas le PMU ne peut garantir l'enregistrement exact des jetons ni leur conservation sur le compte du joueur. En outre, le PMU se réserve le droit de fixer une limite maximale du nombre de jetons pour les Compte en argent virtuel.

Article 24

Le joueur accepte que le logiciel générateur de nombres aléatoires de PMU poker (« **GNA** ») détermine le battage et la distribution des cartes et des autres événements aléatoires nécessaires dans le Service PMU poker.

En cas de distorsion, pour quelque cause que ce soit, entre les résultats affichés par le logiciel (tel qu'installé et exécuté sur le matériel informatique du joueur) et le serveur du PMU, seul le résultat affiché sur le serveur du PMU fait foi**.**

Article 25 Offres promotionnelles destinées aux joueurs de poker en ligne

Les dispositions définies ci-après s'appliquent à toutes les offres promotionnelles accessibles via la plate-forme du PMU ou bien via des pages Web.

Article 25.1 Principes généraux communs

Le PMU pourra à tout moment décider, si bon lui semble, de mettre en œuvre une offre promotionnelle d'une nature juridique choisie par lui dans le respect du cadre législatif et réglementaire en vigueur.

Chaque joueur aura la faculté d'accepter de bénéficier de l'offre qui lui sera faite, la participation à celle-ci se traduisant alors par l'acceptation pleine et entière des conditions applicables à l'offre considérée.

Chaque promotion pourra être destinée soit à l'ensemble des joueurs, soit encore à une partie d'entre eux remplissant certaines conditions spécifiques définies par les organisateurs.
Chaque offre promotionnelle aura une durée limitée dans le temps, la fin de l'offre étant annoncée spécifiquement. Si aucune date d'expiration n'est spécifiée, l'offre en cause viendra à échéance lorsque l'annonce de celle-ci disparaîtra de la plate-forme de jeu.

La participation à chaque offre sera limitée à une par personne physique (même nom, même prénom, même adresse postale, même adresse électronique) sauf disposition contraire annoncée par les organisateurs.

En aucun cas, les récompenses promises dans le cadre d'une offre promotionnelle (quelle que soit la nature de celle-ci) ne pourront être perçues sous une forme autre que celle qui a été annoncée.

Le bénéfice d'offres annoncées simultanément n'est pas cumulatif sauf spécification contraire des organisateurs.

Article 25.2 Conditions spécifiques à certaines offres

Dans le cadre de toute offre, les organisateurs auront le loisir de déroger aux principes énoncés précédemment ou encore d'y adjoindre des conditions spécifiques que les bénéficiaires de l'offre s'engagent alors à respecter pleinement.

Article 25.3 Évolutivité et fin des offres

Les organisateurs auront la faculté, s'ils l'estiment utile, de faire évoluer les modalités de déroulement de certaines offres ou également d'en modifier la durée tant sous la forme d'un raccourcissement que sous la forme d'une prorogation.

Dans ce cas, une information préalable sera portée à la connaissance des personnes auxquelles les offres correspondantes ont été annoncées.

Article 25.4 Droits concédés par les participants aux offres

Certaines offres impliquent, de par leur nature même, que les participants concèdent aux organisateurs des droits privatifs (sur leur nom et leur image, notamment).

Pour les offres considérées, la participation vaudra expressément concession aux organisateurs des droits correspondants.

Chapitre 2 : REGLES DU JEU

Article 26 Règles de base

Les différentes variantes du poker suivent le schéma de base suivant :

- Les joueurs constituent un pot central contenant des jetons représentant de l'argent virtuel ou réel selon le cas.
- On distribue des cartes aux joueurs (une main) dont certaines et parfois toutes sont faces cachées.
- Les mises sont faites par rapport à la valeur des cartes obtenues lors des tours d'enchères.
- Une fois que les tours d'enchères sont terminés, c'est le joueur qui a la meilleure main, ou le dernier joueur restant une fois que tous les autres joueurs se sont couchés, qui gagne.

Le jeu de cartes

Un jeu comprend 52 cartes réparties en quatre couleurs qui contiennent chacune treize rangs.

. Les quatre couleurs

Les couleurs ont toutes la même valeur, aucune couleur n'est supérieure à une autre.

. Les treize rangs

Au poker, l'As est la carte la plus haute et le 2 (Deux) la carte la plus basse. Cependant, l'As peut être utilisé comme carte basse pour former une quinte 5-4-3-2-As.

Le classement des mains

Quelle que soit la variante de poker considéré, le classement des mains reste le même.

Une main de poker est constituée de cinq cartes. Les mains appartiennent à différentes catégories, comme les quintes ou les paires. C'est le joueur qui a la main la plus forte qui l'emporte.

La hiérarchie des mains

1. Quinte royale

2. Quinte Flush

3. Carré

4. Full

5. Couleur

6. Suite

7. Brelan

8. Double paire

9. Paire

10. Carte forte

En cas d'égalité avec les mains suivantes : carré, brelan, double paire ou paire, la plus forte des cartes dépareillées, l'acolyte (kicker en anglais) permet de désigner le gagnant du pot. Par exemple, si le joueur A possède : Roi de trèfle, Roi de cœur, 6 de pique, 6 de cœur, Dame de cœur, et le joueur B : Roi de pique, Roi de carreau, 6 de trèfle, 6 de carreau, 9 de carreau, le joueur A l'emportera grâce à sa Dame de cœur en acolyte.

Les mains hautes ont été répertoriées précédemment. Une main basse est une main qui contient cinq cartes différentes, inférieures ou égales à 8. Par exemple: As-2-4-7-8.

Article 27 Types de jeu et variantes de poker

Les 2 grands modes de jeu

Les joueurs auront le choix entre **2 grands modes de jeu :**

Le cash game : les joueurs rentrent et sortent d'une table à leur guise, et gagnent ou perdent le montant des jetons qu'ils ont joués sur la table.

Les Tournois et Sit&go : les joueurs payent chacun un même droit d'entrée (buy in en anglais) dans le tournoi, et se voient attribuer le même nombre de jetons (qui ont une valeur fictive). Les gagnants du Tournoi se partagent le total des droits d'entrée selon une répartition préétablie.

Pour certains tournois « Sit&go », dénommés « Sit&go Jaqpot », un tirage aléatoire, effectué au démarrage de la partie, détermine un jackpot correspondant à un multiple du droit d'entrée.
Le vainqueur du Sit&Go remporte la dotation, sauf dans le cas d'une partie avec un multiplicateur supérieur à 50 où les 3 joueurs sont récompensés.
Le montants maximums de jackpot pour chaque droit d'entrée sont portés à la connaissance des parieurs au moment de l'inscription.

Les variantes de poker proposées sur le site du PMU sont :

1. Le Texas Hold'em
2. L'Omaha

1. Le Texas Hold'em

Les joueurs reçoivent deux cartes dites fermées, c'est-à-dire que seul le joueur qui les possède peut les voir et les utiliser. Plus tard, cinq cartes communes, que tout le monde peut voir et utiliser, sont placées sur la table. Les joueurs peuvent constituer leur main de cinq cartes en utilisant au choix les deux, une ou aucune de leurs cartes fermées, combinées aux cartes communes.

La partie est divisée en quatre tours d'enchères qui se font dans le sens des aiguilles d'une montre, autour de la table. Les enchères commencent à partir du joueur qui se trouve à la gauche du bouton Donneur. Ce bouton se décale d'un rang vers la gauche à la fin de chaque partie. Lors d'une partie en ligne, le bouton Donneur remplace le véritable croupier.

Les blinds

Avant qu'une partie ne commence, les deux joueurs assis à gauche du donneur placent des mises dites "blinds". On les appelle blinds (ce qui veut dire aveugle en anglais) parce qu'elles sont placées avant que les joueurs n'aient vu les cartes. Les blinds permettent de s'assurer qu'il y a de l'argent dans le pot dès le début de la partie. Le joueur situé immédiatement à la gauche du donneur place le petit blind, et le joueur à sa gauche place le gros blind.

Le pré-flop

Chaque joueur reçoit deux cartes qu'il est le seul à pouvoir voir, ce sont des cartes fermées. Ensuite, le premier tour d'enchères commence avec le joueur qui se trouve à la gauche de celui ayant placé le gros blind. Ce joueur, qui est le premier à parler, peut :

►Suivre : miser un montant égal à celui du gros blind.

►Relancer : augmenter le montant des mises.

►Se coucher : abandonner ses cartes et quitter la partie.

Lorsque le tour d'enchères revient au joueur qui a placé le gros blind, celui-ci peut annoncer "parole" et ainsi rester dans la partie sans rien ajouter au pot. Cependant, si un adversaire a relancé, ce joueur a trois possibilités : il peut se coucher, suivre ou sur-relancer.

Le flop

Il s'agit de trois cartes communes, que tous les joueurs peuvent utiliser pour constituer leur main de cinq cartes. Elles sont placées faces découvertes sur la table et sont suivies d'un deuxième tour d'enchères.

Le tournant

Il s'agit de la quatrième carte commune placée face découverte sur la table. Les joueurs procèdent à un troisième tour d'enchères.

La rivière

C'est la cinquième et dernière carte commune à être révélée. Les joueurs procèdent au dernier tour d'enchères.

L'abattage

S'il reste plusieurs joueurs à ce stade de la partie, on procède à l'abattage au cours duquel les joueurs révèlent leurs cartes, et c'est la main la plus haute qui l'emporte. Si deux joueurs ont une main de même valeur, ils se partagent le pot.

2. L'Omaha

Les joueurs reçoivent quatre cartes fermées qu'ils sont les seuls à pouvoir voir, puis cinq cartes communes sont placées sur la table. Tout le monde peut les voir et les utiliser. Chaque joueur doit utiliser deux (et deux seulement) de ses cartes fermées et trois des cartes communes pour constituer sa main.

La partie est divisée en quatre tours d'enchères qui se font dans le sens des aiguilles d'une montre, autour de la table. Les enchères commencent à partir du joueur qui se trouve à la gauche du bouton Donneur. Ce bouton se décale d'un rang vers la gauche à la fin de chaque partie. Lors d'une partie en ligne, le bouton Donneur remplace le véritable croupier.

Les blinds

Avant qu'une partie ne commence, les deux joueurs assis à gauche du donneur placent des mises dites "blinds". On les appelle blinds (ce qui veut dire aveugle en anglais) parce qu'elles sont placées avant que les joueurs n'aient vu les cartes. Les blinds permettent de s'assurer qu'il y a de l'argent dans le pot dès le début de la partie. Le joueur situé immédiatement à la gauche du donneur place le petit blind, et le joueur à sa gauche place le gros blind.

Le pré-flop

Chaque joueur reçoit quatre cartes qu'il est le seul à pouvoir voir, ce sont des cartes fermées. Ensuite, le premier tour d'enchères commence avec le joueur qui se trouve à la gauche de celui ayant placé le gros blind. Ce joueur, qui est le premier à parler, peut :

►Suivre : miser un montant égal à celui du gros blind.
►Relancer : augmenter le montant des mises.
►Se coucher : abandonner ses cartes et quitter la partie.

Lorsque le tour d'enchères revient au joueur qui a placé le gros blind, celui-ci peut annoncer "parole" et ainsi rester dans la partie sans rien ajouter au pot. Cependant, si un adversaire a relancé, ce joueur a trois possibilités : il peut se coucher, suivre ou sur-relancer.

Le flop

Il s'agit de trois cartes communes, que tous les joueurs peuvent utiliser pour constituer leur main de cinq cartes. Elles sont placées faces découvertes sur la table et sont suivies d'un deuxième tour d'enchères.

Le tournant

Il s'agit de la quatrième carte commune qui est placée face découverte sur la table. Les joueurs procèdent à un troisième tour d'enchères.

La rivière

C'est la cinquième et dernière carte commune à être révélée. Les joueurs procèdent au dernier tour d'enchères.

L'abattage

S'il reste plusieurs joueurs à ce stade de la partie, on procède à l'abattage au cours duquel les joueurs révèlent leurs cartes et c'est la main la plus haute qui l'emporte. Si deux joueurs ont une main de même valeur, ils se partagent le pot.

Article 28 Les règles d'enchères

• Poker avec limite

Au cours d'une partie de poker avec limite, les mises et les relances effectuées par les joueurs sont prédéfinies et limitées à un certain montant défini à l'avance avant de commencer la partie. La limite est indiquée par le nom de la partie (1/2€, 3/6€, 20/40€…).

Au moment du pré-flop et du flop, toutes les mises doivent être au minimum de la même valeur que le gros blind et les relances un multiple du gros blind.
Au moment du tournant et de la rivière, la taille de toutes les mises et relances est doublée.

Il ne peut y avoir plus d'une mise et trois relances lors d'un tour de mise. Dès que la troisième relance est effectuée, la mise est plafonnée.

Par exemple, si un joueur prend part à une partie avec limite 1/2€, voici la valeur des blinds, des mises minimum et des relances maximum :

Blinds et mises

- Montant du petit blind : 0,5€
- Montant du gros blind : 1€
- Montant de petite mise : 1€
- Montant de la grosse mise : 2€

Mises minimum

- Pré-flop (avant le flop) : 1€
- Sur le flop (lorsque les 3 cartes communes ont été révélées) : 1€
- Sur le tournant (lorsque la quatrième carte commune a été révélée) : 2€
- Sur la rivière (lorsque la cinquième carte commune a été révélée) : 2€

Relances maximum

- Pré-flop (avant le flop) : jusqu'à 4€
- Sur le flop (lorsque les 3 cartes communes ont été révélées) : jusqu'à 4€
- Sur le tournant (lorsque la quatrième carte commune a été révélée) : jusqu'à 8€
- Sur la rivière (lorsque la cinquième carte commune a été révélée) : jusqu'à 8€

• **Poker sans limite (*NL*)**

Dans une partie de ce type, il n'y a pas de limite à la mise maximale que le joueur peut faire à n'importe quel tour d'enchères. Cependant, il existe une mise minimale qui correspond au gros blind. La valeur minimale d'une relance doit être au moins supérieure ou égale à la mise précédente ou à la relance qui a précédé lors du même tour d'enchères. Par exemple, si le premier joueur à agir mise 10 €, alors le second joueur doit relancer un minimum de 10 € (pot total de 20 €). Il n'y a pas de relance maximale, le joueur peut augmenter la valeur de celle-ci autant que de fois qu'il le souhaite. Cependant, si un joueur veut suivre une enchère, mais qu'il n'a pas assez de jetons pour le faire, il devra jouer son tapis (all-in en anglais). A partir de ce moment, le joueur en question ne pourra gagner que la portion du pot à laquelle il a contribué.

• **Poker avec limite de pot (*PL*)**

Dans une partie avec limite de pot, les joueurs peuvent miser n'importe quel montant compris entre le montant du gros blind et celui du pot. Le pot comprend la somme de toutes les mises et des relances faites pendant le tour d'enchères en cours.

Exemple : le pot situé au centre de la table contient 100 €. Lors du tour suivant, un joueur mise 20 € et les deux joueurs suivants misent également 20 €. Le quatrième joueur peut suivre à hauteur de 20 €, puis relancer jusqu'à 180 € maximum. Le montant de cette relance correspond aux 100 € du pot, la première mise de 20 €, les deux autres mises de 20 € et sa propre mise de 20 €, ce qui fait 180 €.

Article 29 Les caves et enjeux de table

Définition d'une cave

La cave (buy-in en anglais) est la somme d'argent requise pour qu'un joueur puisse prendre part à une partie de poker. Sur PMU Poker, les joueurs désirant rejoindre une table de jeu en argent réel doivent s'acquitter d'une cave minimale.

Caves minimales et maximales

Poker avec limite

Dans les parties avec limite, la cave minimale est égale à 10 fois le gros blind. Il n'y a pas de cave maximale.

Par exemple : dans une partie limitée à 5/10 € la valeur du gros blind est de 5 € donc la cave minimale est égale à 10x5 soit 50 €.

Poker avec limite de pot ou sans limite

Les parties avec limite de pot (PL) et sans limite (NL) telles qu'elles se déroulent sur PMU Poker ont une cave minimale et maximale.

Le montant maximum qu'un joueur peut apporter à une table dans une partie NL/PL est indiqué par le nom de celle-ci. Par exemple, dans une partie NL de 100 €, la cave maximale est de 100 €.

Le montant minimum qu'un joueur peut apporter à une table représente 20 % du maximum. Ainsi, dans une partie NL de 100 €, la cave minimale est de 20 €.

Enjeux de tables

Sur PMU Poker, tous les jeux et tournois respectent les protocoles d'enjeux de table suivants :

- **un joueur ne peut pas ajouter des jetons à son tapis en cours de partie**

Dans un jeu en argent réel, les joueurs ne peuvent ajouter des jetons à leur tapis (réserve de jetons) qu'entre les parties. Bien que certains tournois offrent des possibilités de rachat de jetons (re-buy et add-on en anglais), le joueur ne pourra en disposer qu'une fois la partie terminée et avant que la partie suivante ne commence. Les joueurs peuvent cependant ajouter et racheter des jetons pendant une partie s'ils n'y participent pas.

- **Un joueur ne peut pas retirer ses jetons de la table.**

Dans un jeu en argent réel, les joueurs ne peuvent pas retirer leurs jetons de la table en cours de partie et ce jusqu'à ce qu'ils quittent la table. Cette règle s'applique quel que soit le nombre de jetons qu'un joueur a apporté à la table.

Article 30 Déconnexion et annulation

Une application spécifique dénommée « Protection Déconnexion » a été mise en place par le PMU pour protéger les joueurs, au cas où leur connexion Internet serait inopinément interrompue, alors même qu'ils ont contribués au pot.

Ainsi, si un joueur est déconnecté, il lui sera permis de reprendre la partie (uniquement si cela relève de l'application « Protection Déconnexion ») et il pourra continuer de prétendre à la portion du pot à laquelle il a contribué financièrement avant ladite déconnexion.

Le PMU s'attache à offrir la meilleure politique en matière de protection contre les déconnexions à ses joueurs. Son but est de protéger les joueurs, tout en maintenant une surveillance convenable, afin d'éviter toute corruption du système.
La protection contre les déconnexions, ne s'applique qu'en cas de déconnexions véritables. Tout usage illicite de cette disposition telle que la déconnexion intentionnellement au site de poker par le joueur, entrainant l'application des dispositions de l'article 10 ci-dessus.

Le logiciel a été prévu pour détecter si un joueur a réellement été déconnecté accidentellement, avant de lui donner droit à la protection contre les déconnexions. Si un joueur essaie d'utiliser la protection contre les déconnexions, en se contentant de ne pas agir lorsque c'est son tour et en laissant le temps qui lui est imparti s'écouler, il sera considéré comme s'étant couché.

En cas de déconnexion le joueur s'engage à ouvrir une nouvelle session et reprendre le jeu aussi rapidement que possible.

Il appartient au joueur de déterminer avec son fournisseur d'accès les mesures pouvant être prises pour limiter les risques de déconnexion, le PMU déclinant toute responsabilité en cas de déconnexion de joueurs.

Si un joueur est déconnecté pendant une partie et qu'il dispose de la protection contre les déconnexions, cette disposition s'appliquera et le joueur pourra prétendre à la portion du pot à laquelle il a contribuée.

Il peut ainsi gagner ce qui était dans le pot au moment où il a été déconnecté.

La Protection Déconnexion normale n'est pas disponible sur certains types de tables (tous les tournois et autres tables spécifiques). La mention "Sans PR" figurera à côté de leurs noms. Sur ces tables, lorsqu'un joueur qui a contribué au pot est déconnecté, le système accordera un temps supplémentaire pour que ce joueur puisse se reconnecter et agir.

Le temps additionnel attribué dépend de la valeur actuelle du pot.

► Pour les jeux de type Stud, "Z" correspond à l'enchère basse.

► Pour les jeux avec flop, "Z" correspond au gros blind.

Sur les tables normales :

► Pas de temps additionnel si la valeur du pot est inférieure à 5 x Z.

► 20 secondes si la valeur du pot est comprise entre 5 x Z et 20 x Z.

► 30 secondes si la valeur du pot est comprise entre 20 x Z et 40 x Z.

► 45 secondes si la valeur du pot est comprise entre 40 x Z et 80 x Z.

► 60 secondes si la valeur du pot est supérieure à 80 x Z.

Sur les tables de duel :

► 20 secondes si la valeur du pot est comprise entre 0 et 5 x Z

► 30 secondes si la valeur du pot est comprise entre 5 x Z et 10 x Z.

► 45 secondes si la valeur du pot est supérieure à 10 x Z.

Le joueur déconnecté disposera d'un temps additionnel seulement s'il a contribué au pot et s'il ne dispose pas de l'option "Parole" à ce moment.

Les possibilités de reprise se résument au temps additionnel accordé à un joueur engagé pour qu'il puisse faire son choix, en cas de déconnexion au moment où c'est à lui d'agir.

Le joueur ne doit pas abuser de cette fonctionnalité. Tout usage intentionnel pouvant entrainer la perte de ses jetons et son argent.

Le joueur disposera de 60 secondes pour se reconnecter (temps additionnel compris). S'il se reconnecte à la 56ème seconde, il disposera alors d'au moins 20 secondes (laps de temps allouée pour miser). Il s'agit du laps de temps supplémentaire après une déconnexion.

Les tables et tournois offrant des possibilités de reprise ou la Protection Déconnexion sont :

Chaque table (normale, tournois à table unique et multi-tables) propose soit la Protection Déconnexion, soit les possibilités de reprise. Aucune table ne présente les deux fonctionnalités.

Tous les tournois disposent de possibilités de reprise.

Les tables de jeux en direct proposent soit la Protection Déconnexion, soit les possibilités de reprise.

Il n'existe pas de mention pour indiquer les possibilités de reprise des tournois à table unique et multi-tables affichés sur l'Écran principal.

La mention "Sans PR" sera ajoutée aux tables des listes de l'Écran principal si celles-ci disposent de possibilités de reprise.

Le joueur dispose des possibilités de reprise illimitées, tant que les conditions précitées sont satisfaites.

Un message sera adressé au joueur dans la fenêtre de discussion, si le système décide de lui accorder du temps additionnel suite à une déconnexion.

Si le joueur déconnecté a la possibilité d'annoncer parole, le système sélectionnera automatiquement cette option, sans accorder de temps additionnel.

Tournois à table unique de type "Sit & Go" et Protection Déconnexion

La Protection Déconnexion n'est pas disponible pour les tournois à table unique de type "Sit & Go". Le joueur sera considéré comme couché, s'il perd sa connexion.

Tournois multi-tables de type "Sit & Go" et Protection Déconnexion

La Protection Déconnexion n'est pas disponible pour ce type de tournois. Le joueur sera considéré comme couché, s'il perd sa connexion.

Tournois multi-tables et Protection Déconnexion

La Protection Déconnexion n'est pas disponible pour ce type de tournois. Le joueur sera considéré comme couché, s'il perd sa connexion

Conditions d'annulation

Jeux en mode réel

Chaque joueur sera remboursé du montant exact qu'il avait au moment de l'annulation.

Jeux en mode virtuel

Chaque joueur sera remboursé du montant exact qu'il avait en début de partie car les informations relatives aux parties en mode virtuel ne sont pas conservées.

Tournois à table unique de type "Sit & Go"

Le joueur qui est toujours engagé dans le tournoi au moment de l'annulation sera remboursé de sa cave et de son droit d'entrée. L'argent des caves des joueurs déjà éliminés sera divisé équitablement entre les joueurs restants, sans prendre en compte le nombre de jetons qu'ils leur restaient au moment de l'annulation.

Le joueur déjà éliminé du tournoi perdra sa cave et son droit d'entrée.

Tournois multi-tables

Le joueur éliminé avant le moment de l'annulation (pour raisons techniques) ne se verra pas remboursé sa cave ni de son droit d'entrée. Les joueurs qui sont toujours engagés dans le tournoi au moment de l'annulation seront dédommagés de la façon suivante :

1 Chaque joueur recevra un prix en espèces équivalant au montant qui aurait été attribué au prochain joueur éliminé.

2 La cagnotte, déduction faite du montant référé au point 1, sera partagée comme suit. 50% seront divisés à parts égales à tous les joueurs restants, et 50% seront distribués sur la base d'un pourcentage en fonction du nombre de jetons en leur possession au moment de l'annulation.

3 Les joueurs restants se verront également rembourser leurs droits d'entrée.

Arrangement

Si le joueur est déconnecté, alors qu'il était en train de négocier un arrangement, celui-ci se poursuivra comme si le joueur était encore en ligne.

L'un des scénarios suivants pourra se produire :

- Le joueur se reconnecte pendant que l'arrangement est encore en train de se faire, et il a le temps d'y participer.
- Le joueur ne se reconnecte pas avant la fin du temps imparti, l'arrangement est rejeté parce que le temps alloué pour le conclure s'est écoulé.
- D'autres joueurs ont rejeté l'arrangement pendant que le joueur était déconnecté, et le jeu a repris son cours.
- Une déconnexion est un rejet implicite de l'arrangement. L'arrangement ne peut être accepté à moins que TOUS les joueurs assis autour de la table ne l'approuvent. Il sera rejeté à moins que le joueur ne réussisse à se reconnecter et à le confirmer dans le temps qui lui est imparti.

Article 31 Termes et conditions promotions

Article 31.1

Les conditions ci-après s'appliquent à toutes les offres promotionnelles standards disponibles par le biais de la plateforme du PMU ainsi qu'aux offres promotionnelles spécifiques accessibles via des pages web. En participant à toute promotion, le joueur accepte d'être lié par les dispositions ci-dessous.
Il appartient au joueur de vérifier les termes et conditions standards des promotions et les modalités promotionnelles spécifiques applicables avant de participer à toute promotion.

En cas de conflit ou de distorsion entre les présentes conditions standards de promotion et les conditions promotionnelles spécifiques applicables et les conditions générales d'utilisation, le contrat de promotion spécifique prévaudra, suivi par les conditions standards de promotion, mais uniquement pour résoudre ce conflit ou la contradiction.

Article 31.2 Promotions et périodes promotionnelles

Le PMU à toute latitude pour proposer des offres promotionnelles.

Celles-ci peuvent prendre la forme d'offres de bonus (en argent réel ou sous une autre forme), de tirages au sort, de compétitions, de concours, de ligues, de tournois ou bien encore une combinaison de ces dernières. La description de ces promotions sera faîte dans les communications telles que les e-mails, pop-ups ou lettres.

La période de temps pendant laquelle chaque promotion s'exécutera (durée de la promotion) sera précisée dans le contrat de promotion spécifique applicable. Chaque promotion sera clôturée automatiquement à la fin de la période de promotion indiquée. Dans le cas où aucune durée de promotion n'est spécifiée la promotion prendra fin lorsqu'elle disparaitra de la plate-forme de jeu.

Article 31.3 Communication Promotion

Sauf disposition contraire figurant dans la communication de la promotion, la participation à chaque promotion est ouverte aux joueurs mais est limitée à une par personne, famille, ménage, adresse ou organisation à laquelle la communication de la promotion est adressée. Le PMU se réserve le droit de limiter la participation à certaines promotions aux joueurs qui répondent aux critères de sélection spécifiques. Là où une promotion permet plusieurs participants, le PMU se réserve le droit, à sa seule discrétion, de limiter le nombre de participants.

Sauf indication contraire dans la communication de la promotion, une promotion est destinée à un destinataire ou une catégorie de destinataire fixe et ne peut pas être transférée.

Article 31.4 Conditions d'éligibilité aux promotions

Pour être admissible à participer à toute promotion, le joueur doit satisfaire à l'ensemble des conditions et critères d'éligibilité spécifiques figurant dans les conditions de l'offre promotionnelle.

Pour être éligible à une promotion déclarée être destinée aux nouveaux joueurs, le joueur ne doit pas disposer d'un compte ouvert sur le site pmu.fr.

Le bénéfice des promotions n'est pas cumulatif.

L'identité de chaque participant à une promotion sera déterminée par tout ou partie des éléments suivants : nom, adresse, adresse de courriel, numéro de carte de crédit, de frais, de débit, adresse IP et autres formes d'identification qui peut être exigé. Le PMU se réserve le droit de demander à tout joueur souhaitant participer à certaines promotions toutes informations complémentaires.

Si un joueur non éligible participe à une promotion, le PMU se réserve le droit, de demander le retour de tout bonus, de paiement, de récompense ou d'autre prix, y compris via le compte du joueur.

Le PMU se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier tout joueur qui tenterait de tricher ou de dénaturer ou tenterait de trafiquer le processus d'écriture, ou l'opération de promotion, ou dont la conduite serait en violation des règles ou contraire à l'esprit du règlement de la promotion concernée.

Article 31.5 Participation aux offres promotionnelles

La participation à toute promotion est volontaire. Le joueur à toute latitude de refuser de participer à toute promotion en ignorant simplement la communication pertinente de la promotion.

Pour participer à une promotion, le joueur doit suivre les instructions énoncées dans la communication de la promotion, sur la page d'accueil web présentant cette promotion et, le cas échéant, les modalités de promotion spécifiques applicables.

Dans le cas où la communication de promotion ou de la page d'accueil web indiquent qu'aucun achat n'est nécessaire pour participer à la promotion, le joueur a la possibilité d'y participer en envoyant un simple e-mail à l'adresse spécifiée.

Sauf indication contraire dans le contrat de promotion spécifique applicable, l'entrée dans chaque promotion ne peut-être être utilisée qu'une seule fois.

Article 31.6 Qualification des dépôts

Sauf si les conditions promotionnelles spécifiques applicables indiquent qu'aucune obligation d'achat n'est nécessaire pour participer à la promotion (ou toute autre dispense), la participation à toute promotion est sujette au fait que le joueur ait effectué le dépôt/transfert minimum requis dans son portefeuille poker.

Article 31.7 Restrictions

Pour certaines promotions, certaines conditions d'attribution ou, le cas échéant, de restriction de retrait du portefeuille poker doivent être remplies, en plus des critères généraux d'éligibilité énoncées dans les présentes conditions promotionnelles standards, avant qu'un bonus puisse être utilisé, joué ou, le cas échéant, encaissé. Ces exigences ou restrictions supplémentaires seront contenues dans la promotion spécifique applicable.

Lorsque dans une promotion, il est exigé qu'un certain nombre de mains doivent être joué, sauf indication contraire dans les conditions promotionnelles spécifiques applicables, les mains jouées sur les tables d'un tournoi (sauf si la promotion porte sur un tournoi) ou sur des tables en argent virtuel ne seront pas prises en compte.

Lorsque dans une promotion, il est exigé qu'un certain nombre de "points PMU" doivent être accumulés, sauf indication contraire dans le contrat de promotion spécifique applicable, la référence aux "points PMU" signifie points standard PMU accumulés pendant la période de promotion uniquement.

Article 31.8 Paiement des bonus

Sauf disposition contraire figurant dans les conditions promotionnelles spécifiques applicables à une offre donnée, tous les bonus d'argent réel seront versés dans le portefeuille poker des joueurs admissibles dans un délai de sept (7) jours à compter de la participation du joueur à l'offre promotionnelle.

En cas de paiement erroné d'un bonus d'argent réel ou d'un paiement excédentaire à un joueur, le PMU se réserve le droit de recouvrer le montant en cause.

Article 31.9 Prix

Les joueurs qui gagnent un prix à la suite de toute promotion consistant en un tirage au sort, concours, Ligue ou un tournoi de qualification doivent accepter le prix pertinent "tels quels" et il n'y a aucun droit à une alternative de trésorerie, à moins que le PMU, à sa seule discrétion, choisisse d'offrir une telle alternative de trésorerie (qui peut être dans ce cas inférieure à la valeur totale du prix). Le PMU se réserve le droit, à tout moment, de remplacer n'importe quel prix par un ou plusieurs prix de valeur sensiblement équivalente.

Tous les prix seront tirés au sort au cours de la période ou dans le délai spécifié dans le contrat de promotion spécifique applicable et, sauf indication contraire, un prix en valeur monétaire sera payé dans le portefeuille poker du gagnant. Dans le cas où le prix n'est pas en valeur monétaire, le PMU contactera le gagnant à l'aide des coordonnées de son compte. Si le gagnant n'a pu être contacté à l'issue d'un délai de 30 jours à compter de sa désignation, le PMU se réserve le droit de désigner un autre gagnant en lieu et place du gagnant initial ou de renoncer à remettre le prix, sans que sa responsabilité puisse être recherchée envers le gagnant du fait de la non remise du prix.

Si dans un concours, une Ligue ou un tournoi un joueur ne participe pas, pour quelque raison et quelque motif que ce soit, au tour suivant après sa qualification, le joueur sera considéré comme renonçant à sa place et ne sera pas admissible/éligible au prix pouvant être attribué au prochain tour ou au prix final.

Le gagnant est le seul responsable pour le paiement de toute taxe applicable à l'égard du prix qu'il aura perçu et pour tous les frais associés au prix ou à son utilisation, y compris, sans limitation, les frais de se conformer à toutes les exigences des lois locales applicables.

Lorsqu'un prix se compose d'un événement, d'une activité, de vacances ou de l'utilisation d'un service, le gagnant est seul responsable du respect de toute réservation ou autres conditions ou instructions du fournisseur ou organisateur et doit être en mesure de se conformer aux restrictions de dates et d'heures à l'égard du prix (qui peut ne pas être reprogrammées) et autres restrictions d'admissibilité imposées par le fournisseur ou l'organisateur.

Le contrat à l'égard de ces événements, activité, vacances ou service sera conclu directement entre le gagnant et le fournisseur ou l'organisateur. Le PMU ne pourra voir sa responsabilité recherchée du fait du déroulement de ces événements ou activités qui relèvent de la seule responsabilité du fournisseur ou de l'organisateur. Le PMU ne fournira aucune forme d'assurance, y compris, sans limitation, toute responsabilité publique ou l'annulation d'assurance, à l'égard de tout prix consistant en un événement, des activités, des vacances ou des services.

Article 31.10 Tirage au sort

Le processus de tirage est défini comme suit :

a) Chaque entrée soumise par chaque joueur de qualification à un tirage au sort sera au hasard triée dans une feuille de calcul Microsoft Excel et attribuée un numéro de ticket unique aléatoire, en commençant par le numéro 1 pour le nombre total d'entrées pour la question de draw.in prix (chaque un "ID unique");

b) La fonction de génération de nombre aléatoires dans Microsoft Excel doit être utilisée pour déterminer les numéros gagnants uniques correspondant au nombre de gagnants à tirer pour le tirage au sort en question.

c) Par "Arbitre de tirage" on entend notre chef des promotions ou les collaborateurs sous son autorité;

d) Le tirage au sort aura lieu à Paris dans nos locaux par l'Arbitre de tirage et sera encadré par un membre de notre service juridique.

Article 31.11 Propriété intellectuelle

En participant à toute opération promotionnelle le joueur s'engage à coopérer à l'ensemble des actions publicitaires ou de communication que le PMU pourrait être amené à produire ou organiser. Le joueur s'engage également à signer, sur simple demande, un formulaire de décharge irrévocable permettant, au PMU, d'utiliser gratuitement son nom, son image, tout commentaire, information et tout enregistrement audio et visuelle ou de diffusion à des fins promotionnelles, dans n'importe quel support, partout dans le monde.

Article 31.12 Modification

Le PMU se réserve le droit de modifier, interrompre ou mettre fin à toute promotion, ou n'importe quel aspect de celle ci, à tout moment, avec ou sans préavis, pour quelque raison que ce soit, y compris, sans limitation, s'il y a eu toute impression, de production, de distribution ou d'autres erreurs dans toute communication de promotion ou sur la plate-forme, ou dans le cas où il y a eu une erreur dans la préparation ou la conduite de toute promotion ayant une incidence sur le résultat de la promotion ou le nombre de participants ou de la valeur des prix.

Article 32. Service « Tchat »

<u>Accessibilité</u> :

Le Tchat Poker PMU est disponible, au sein du logiciel Poker PMU, pour tout titulaire d'un compte PMU Poker ayant procédé à l'installation du logiciel Poker dans les conditions précédemment mentionnées.

Ce service est constitué de « salons de discussions » disponibles dans le cadre de chaque table à laquelle le joueur peut participer, et/ou dans le cadre de chaque tournoi auquel ce joueur participe.

La finalité du Tchat PMU Poker est de permettre des échanges en direct, dans une fenêtre de conversations communes, au sein d'une même table et/ou d'un même tournoi organisé sur www.pmu.fr.

<u>Conditions d'utilisation</u> :

Dans le cadre de l'utilisation du service Tchat PMU Poker, l'utilisateur est soumis aux présentes dispositions, il les accepte dans leur intégralité, et sans aucune réserve.

L'utilisateur du service Tchat PMU Poker s'engage à n'y diffuser aucun propos :

- Portant atteinte à tous contenus faisant l'objet d'une protection par un Droit de Propriété Intellectuelle

- Portant atteinte à l'ordre public ou aux bonnes mœurs

- Incitant à la commission de tous crimes ou délits, et plus généralement toutes atteintes aux biens ou aux personnes notamment visées par le Chapitre IV de la loi du 29 juillet 1981 sur la liberté de la presse, tels que (sans que cette liste ne soit limitative) :
    - propos visant à encourager la discrimination, la haine, l'injure en raison d'une appartenance à une religion, une ethnie, une orientation sexuelle, …
    - propos grossiers, insultants ou diffamatoires
    - propos à caractère pornographique

Concernant le choix et la diffusion d'un avatar par l'utilisateur, ce dernier s'engage à ce que cet avatar soit conforme en tous points aux présentes conditions quant à sa forme, son contenu, sa symbolique.
L'utilisateur s'engage également, dans l'utilisation de son pseudonyme, à respecter les mêmes règles et principes qu'énoncés précédemment.

L'utilisateur s'engage, dans son avatar, son pseudonyme, ou ses propos, à n'usurper aucune identité en se faisant passer pour toute autre personne.

Modération :

Le Tchat PMU Poker fait l'objet d'une modération afin d'éviter tous propos contrevenant aux dispositions du présent Règlement.

Cette modération est réalisée par des systèmes automatisés et par une intervention humaine, afin de prendre les dispositions nécessaires, conformément à la loi du 21 juin 2004 pour la Confiance dans l'Economie Numérique.
L'utilisateur est informé que tout propos, avatar, ou pseudonyme contraire aux présents principes, pourra être sanctionné par les modérateurs du Tchat et du logiciel Poker, de façon temporaire et/ou définitive, en fonction de la gravité du manquement, de façon discrétionnaire, et donner lieu à une suspension temporaire ou définitive du logiciel Poker, et/ou du compte pmu.fr de l'utilisateur.

De façon générale, l'utilisateur s'engage à adopter un comportement courtois vis-à-vis des autres utilisateurs et des membres de l'équipe de modération.

ANNEXE AU REGLEMENT DU JEU POKER DU PMU

Conditions générales du programme de fidélité du PMU

Ce programme évolutif vient compléter le règlement du PMU.

Principes essentiels :

- Par « Points PMU », on entend les points gagnés à l'occasion de parties de poker jouées en argent réel sur le service PMU Poker ;
- L'accumulation des « Points PMU », sauf période promotionnelle particulière, se fait à raison d'un point à chaque euro de prélèvement généré par le joueur ;
- La période de validité des « Points PMU » est sur la semaine en cours. A l'issue de chaque semaine, le nombre de points du joueur revient à 0 ;
- « Semaine », dans le cadre du Programme de Fidélité, est entendue comme du lundi 00:00:00.00 au dimanche 23:59:59.99.

Pour adhérer au programme de fidélité de PMU Poker, il est nécessaire d'avoir au préalable ouvert un compte sur www.pmu.fr.

Points PMU : principe et conditions :

1. Des points PMU sont octroyés consécutivement aux parties de poker jouées en argent réel à raison d'un point pour un euro de prélèvement généré par l'opérateur (pour en savoir plus sur les points PMU, consulter le site web du PMU rubrique espace fidélité). Les Points PMU ne sont pas transférables vers le compte PMU et ne sont susceptibles d'être utilisées que dans le service PMU Poker ;
2. L'accumulation de Points PMU est soumise aux conditions indiquées sur le site ;
3. Le PMU se réserve le droit d'attribuer des Points PMU dans le cadre d'offres spécifiques ;
4. Chaque lundi 00:00:00.00, le solde de Points PMU du joueur revient automatiquement à 0 ;
5. Tout manquement aux conditions mentionnées aux présentes pourra entraîner l'exclusion du programme de fidélité et l'annulation des Points PMU accumulés.

TITRE VII : DISPOSITIONS GENERALES APPLICABLES AUX FORMULES DE PARIS MIXTES EN LIGNE

Définition

Les formules de paris mixtes sont les formules de paris permettant d'engager, en une seule fois, un pari portant à la fois sur une ou plusieurs offres de paris hippiques et de paris sportifs.

Sauf exception mentionnée dans les dispositions spécifiques à chaque formule de pari, celles-ci sont soumises aux dispositions des Titres II et III pour les paris hippiques et des Titres IV et V pour les paris sportifs qui les composent.

Enregistrement des paris

La prise de pari s'effectue par l'intermédiaire de grilles « Mixtes » et la validation s'effectue directement sur la grille sans passer par le bloc « Mes paris » pour les paris sportifs ou « Mon panier » pour les paris hippiques, l'ensemble des éléments de la prise de pari, à savoir les sélections dans les offres de pari, le montant de la mise totale, du gain potentiel pour les paris sportifs, apparaissant au fur et à mesure du remplissage de la grille.

TITRE VIII : LES FORMULES DE PARIS MIXTES

1 Formule de pari mixte dénommée « Turfoot ».

La formule de pari mixte « Turfoot » consiste, par l'intermédiaire de grilles comportant une à plusieurs offres de paris hippiques de type «e-Simple Placé » et une à plusieurs offres de paris sportifs de type 1N2 portant sur une ou plusieurs compétitions sportives, à désigner, pour chaque offre de pari, une et une seule sélection à partir de celles proposées.

Chaque sélection est considérée comme un pari unitaire indépendant et fait donc l'objet d'un enregistrement distinct sur la partie hippique ou sportive. Il en est de même pour la valorisation.

Une cagnotte, dont le montant est porté à la connaissance des parieurs au moment de la prise de pari, est proposée pour chaque offre « Turfoot ».

La cagnotte est répartie au prorata du nombre de grilles dont les 6 sélections sont gagnantes. En cas d'absence de grille gagnante, le montant de la cagnotte mise en jeu est ajouté au montant de la cagnotte prévu sur la grille suivante.

Le montant de l'enjeu pour chaque pari unitaire ainsi que le montant total de la grille, portés à la connaissance des parieurs au moment de la prise de pari, ne peuvent être modifiés.

Ce type de formule ne peut pas être réglé, en tout ou partie, par des paris gratuits ou offerts.

Grilles avec sélection annulée/remboursée ou faisant l'objet d'une demande de cash out

Hors cas de cheval non-partant, en cas d'annulation d'une des sélections hippiques d'une grille TURFOOT par le parieur ou dans le cas où un des paris sportifs d'une grille TURFOOT a fait l'objet d'une demande de cash out par le parieur, sa grille ne pourra être éligible à la cagnotte, même si l'ensemble des autres sélections est gagnante.

A contrario, si une grille contient une ou plusieurs sélections annulées/remboursées pour toute autre raison que le cas énoncé ci-dessus, cette grille sera éligible à la cagnotte si l'ensemble des autres sélections est gagnante.

TITRE IX : DISPOSITIONS GENERALES APPLICABLES AUX PARIS "FANTASY LEAGUE" DE PMU.fr.

L'offre de paris "Fantasy League" de pmu.fr est une offre de paris sportifs combinés sous la forme mutuelle.

Pour pouvoir engager ce type de pari, le client intéressé doit être titulaire d'un compte ouvert sur pmu.fr conformément aux dispositions du Titre I du présent règlement et doit choisir au préalable un pseudonyme.

Pour le choix de ce pseudonyme le titulaire du compte s'engage à n'usurper aucune identité en se faisant passer pour toute autre personne, choisir un pseudonyme qui ne peut porter atteinte à l'ordre public ou aux bonnes mœurs et, par le choix de son pseudonyme à ne pas inciter à la commission de tous crimes ou délits.

Les "Fantasy League" de pmu.fr font l'objet d'une modération afin d'éviter tous propos contrevenant aux dispositions du présent règlement.

Cette modération est réalisée par des systèmes automatisés et par une intervention humaine.

L'utilisateur est informé que tout pseudonyme contraire aux présents principes pourra être modifié par les modérateurs. Un message d'information sera alors envoyé à l'utilisateur pour lui communiquer son nouveau pseudonyme et lui rappeler les règles s'appliquant sur le site.

De façon générale, l'utilisateur s'engage à adopter un comportement courtois vis-à-vis des autres utilisateurs et des membres de l'équipe de modération.

Le titulaire d'un compte joueur accepte les dispositions ci-avant dans leur intégralité et sans aucune réserve, et est informé que tout comportement contraire aux présents principes pourra être sanctionné et donner lieu à une suspension temporaire ou définitive de son compte pmu.fr.

Le PMU utilise une plateforme permettant aux utilisateurs du Service PMU "Fantasy League" de jouer avec des joueurs entrant dans les jeux à partir d'autres sites Internet en .fr fonctionnant sur la même plateforme de jeux. En engageant un pari sur ce service, le joueur accepte qu'il soit regroupé dans ces jeux communs.

Article 1 - Définitions.

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

- **"Jeu" :** ce terme désigne l'ensemble des règles propres à chaque formule de jeu mentionnée au titre X du présent règlement; un jeu porte sur un championnat et sur un droit d'entrée,

- **"Droit d'entrée"** : ce terme désigne le prix pour valider une équipe,

- **"Rencontre"** : manifestation sportive opposant deux équipes retenues dans la composition d'un jeu,

- **"Sélectionneur"** : ce terme désigne le parieur, titulaire d'un compte joueur, participant au jeu,

- **"Equipe"** : ensemble des joueurs choisis par le sélectionneur pour composer son équipe : un sélectionneur peut valider plusieurs équipes par jeu,

- **"Joueur"** : joueur d'une équipe pouvant être choisi par un sélectionneur pour composer son équipe.

Article 2 – Fonctionnement général.

Le jeu "Fantasy League" de pmu.fr est découpé en deux phases.

Une Phase de création qui dure jusqu'au début du premier match de la journée suivante.

Pendant cette phase le sélectionneur peut créer et modifier son (ou ses) équipe(s).

Un compteur est présent en page d'accueil de chaque championnat pour signaler aux sélectionneurs le temps restant pour valider une équipe.

Une Phase Matchs en cours qui commence 1 minute avant le premier match de la journée et qui se poursuit jusqu'à la publication des résultats et/ou du classement de la journée.

Pendant cette phase, le sélectionneur ne peut plus créer de nouvelle équipe ou changer des joueurs de ses équipes.

Le compteur présent disparaît et annonce que les matchs sont en cours.

Article 3 - Validation d’équipes.

Article 3.1 - Validation.

L’équipe d’un sélectionneur ne peut être validée tant qu’il n’a choisi l'ensemble des joueurs, affecté tous ses jokers et désigné son capitaine.

Si le sélectionneur quitte le mode création et qu’il revient à l’accueil, son équipe n’est pas sauvegardée.

Le sélectionneur doit impérativement appuyer sur le bouton "Valider" pour que son équipe soit enregistrée et son pari validé.

Les équipes ne sont pas sauvegardées si le sélectionneur ne valide pas son équipe.

Le sélectionneur a la possibilité de modifier son équipe plusieurs fois tant qu’il est en Phase de création, chaque nouveau pari venant se substituer au précédent. Il ne sera en revanche pas possible au sélectionneur d’annuler sa mise.

Article 3.2 - Jours et heures d'enregistrement des jeux.

Un joueur ne peut participer qu'aux jeux pour lesquels les créations d’équipes sont possibles.

Les jours et heures limites prévisionnelles d'enregistrement des prises de jeu au titre d'une équipe sont affichés sur le site.

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

Article 3.3 - Participation au jeu.

Les équipes des sélectionneurs participent au jeu, dès lors qu'elles ont été enregistrées dans les conditions prévues au présent règlement.

Article 3.4 - Récapitulatif.

Le récapitulatif de l’équipe est consultable dans la rubrique "MES EQUIPES" sur pmu.fr.

Article 3.5 - Contestation.

En cas de contestation entre le joueur et pmu.fr, seules les informations portées sur le récapitulatif de l’équipe font foi.

Article 3.6 - Enregistrement.

Les équipes ne sont valides qu'une fois l'enregistrement effectué sur les serveurs de pmu.fr. Jusqu'à l'acceptation de l’équipe par les serveurs, toute information concernant un jeu constitue une simple invitation à jouer et/ou parier.

Article 3.7 - Modification.

Une fois l'acceptation de l’équipe par les serveurs, toute prise de jeu devient irrévocable.

Article 3.8 - Solde.

Le sélectionneur ne peut valider une équipe que dans la seule limite de son solde créditeur et pour autant que celui-ci soit au moins égal au plus faible minimum d'enjeu fixé pour les divers types de paris "Fantasy League" de pmu.fr.

Article 3.9 - Adhésion au règlement.

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

Article 4 - Annulations d’équipe.

Article 4.1 - Report.

En cas de rencontre reportée de plus de 24 heures, les performances des joueurs de cette rencontre ne sont prises en compte pour aucun des jeux "Fantasy League" de pmu.fr.

Ainsi, si l’équipe d’un sélectionneur comprend un joueur dont la rencontre est reportée, le total de points marqués par ce joueur pour son équipe sera de 0.

Article 4.2 - Annulation.

Si plus de 50% des matchs d'un jeu sont reportés de plus de 24 heures, la journée est annulée et toutes les équipes validées sont remboursées.

Article 4.3 - Match avancé.

Dans le cas où une rencontre comptant pour un jeu serait jouée avant l'heure de début de la phase des matchs en cours, cette rencontre est considérée comme nulle et l'ensemble des points marqués par des joueurs présents dans les équipes ayant joué sont de 0.

Article 5 - Gagnants - Jeu sur un match ou une journée de championnat.

Les gagnants d'un jeu sont désignés dans un délai maximum de 72 heures après la fin du match (ou le dernier match comptant pour la journée de championnat pour un pari pris en mode Fantasy Journée).Pour cela, pmu.fr calcule les points de l'équipe ou des équipes de chaque sélectionneur. Les points de chaque sélectionneur sont comparés aux points de tous les autres sélectionneurs du match ou de la journée.

Un classement du plus grand au plus petit nombre de points est établi pour chaque match ou à chaque journée, permettant ainsi de désigner les gagnants.

Un sélectionneur peut jouer autant d'équipes qu'il le souhaite.

Article 6 - Répartition des Gains.

Article 6.1 - Les Gains Match ou Journées.

Avant chaque match ou au début de chaque journée, un montant minimum garanti à partager est attribué par jeu.

Les gains sont répartis pour chaque match ou journée de championnat selon le nombre d'équipes validées et un pourcentage défini (TRJ) qui permet de rétribuer les joueurs du 1er au Xème rang.

Le nombre de gagnants dépend du nombre d'équipes validées pour le jeu.

Pot correspondant	Gains à partager
Nombre d'équipes validées x montant du Droit d'entrée x TRJ	Maximum (Nombre d'équipes validées x montant du Droit d'entrée)

Le nombre de gagnants (rangs payés) en fonction du nombre d'équipes validées au moment de la consultation est disponible pour chaque offre "Fantasy League" de pmu.fr dans la rubrique "dotation" de l'offre détaillée.

Article 6.2 - Cas d'égalité.

En cas d'égalité de points entre plusieurs sélectionneurs dans un classement, chaque sélectionneur se voit attribuer un gain équivalent à la somme des gains qu'aurait dû gagner chaque sélectionneur pour son classement divisé par le nombre de sélectionneurs à égalité.

Exemple : Si les joueurs classés 1er et 2ème d'un jeu sont à égalité, chacun des deux sélectionneurs se voit attribué un gain de : (Gain du 1er + Gain du 2ème) / 2.

Article 7 - Gestion des Statistiques.

Article 7.1 - Statistiques utilisées.

Les statistiques produites par les sociétés spécialisées dans le codage de statistiques pour les différents championnats sont récupérées de façon automatique.

Article 7.2 - Calcul des points.

Le score de l'équipe d'un sélectionneur est calculé à partir des différents événements réalisés par les joueurs lors des matchs du championnat. De leurs actions découlent des statistiques qui attribuent des points au sélectionneur.

Le nombre de points attribués en fonction des actions (types de résultats) est disponible dans l'onglet " Comment jouer" de l'offre "Fantasy League" de pmu.fr à l'adresse suivante :
https://paris-sportifs.pmu.fr/fantasy-league.

Article 7.3 - Fantasy Journées.

Article 7.3.1 - Fantasy Journées Football.

Seuls sont pris en compte pour le calcul des points de l'équipe les points des 11 meilleurs joueurs parmi les 15 choisis en tenant compte des 4 remplaçants et de la formation choisie. Par exemple, un défenseur remplaçant qui totaliserait plus de points qu'un milieu titulaire n'est pas pris à sa place dans le calcul des points.

Exemple de comptabilisation des points avec une formation en 4-4-2.

Poste	Points totalisés	Comptabilisation dans le total de l'équipe
Gar	20	Oui
Def 1	20	Oui
Def 2	10	Non
Def 3	20	Oui
Def 4	20	Oui
Mil 1	10	Non
Mil 2	12	Oui
Mil 3	15	Oui
Mil 4	20	Oui
Att 1	50	Oui
Att 2	20	Oui
Gar Remplaçant	15	Non
Def Remplaçant	15	Oui
Mil Remplaçant	15	Oui
Att Remplaçant	15	Non

Nombre total de points de l'équipe pris en compte pour le classement = 227 points.

Article 7.3.2 - Fantasy Journées Basketball.

Seuls sont pris en compte pour le calcul des points de l'équipe les points des 5 meilleurs joueurs parmi les 9 choisis en tenant compte des 4 remplaçants.

Article 7.4 - Fantasy Matchs.

Article 7.4.1 - Football.

Sont pris en compte pour le calcul des points de l'équipe les points des 7 joueurs.

Article 7.4.2 - Basketball.

Sont pris en compte pour le calcul des points de l'équipe les points des 7 joueurs.

Article 7.5 - Statistiques.

L'ensemble des statistiques et des points des joueurs du championnat sont disponibles dans les "fiches joueurs" accessibles en cliquant sur l'icône information à côté du nom du joueur. Il y a 2 tableaux, l'un s'intitulant "progression" et l'autre "statistiques".

L'onglet **"Progression"** permet de voir les points que le joueur a faits à chaque journée affichant la progression du joueur au cours du championnat.

L'onglet **"Statistiques"** permet d'accéder aux Points du Joueur.

Article 7.6 - Poste du joueur.

Seul pmu.fr définit pour chaque joueur le poste auquel il peut être sélectionné.

En fonction du poste du joueur, les points liés à une même action peuvent être différents.

Le nombre de points (coefficient) attribués en fonction des actions (types de résultats) et du poste est disponible par compétitions dans l'onglet "Comment jouer" de l'offre "Fantasy League" de pmu.fr à l'adresse suivante : https://paris-sportifs.pmu.fr/fantasy-league.

Article 7.7 - Modification d'un résultat.

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

Article 7.8 - Absence de résultat.

Tous les gains correspondant à des paris portant sur le résultat final d'un évènement sportif, ne peuvent faire l'objet d'un versement au joueur que sur la base du résultat officiel annoncé par l'autorité délégataire compétente. A l'exception des compétitions organisées par la LFP, en l'absence d'un résultat officiel annoncé par l'autorité délégataire compétente, tous les paris dont le résultat n'est pas connu au moment de l'arrêt du déroulement de l'évènement sportif sont annulés.

Article 7.9 - Temps réglementaire.

Le résultat qui fait foi est celui qui est établi après le temps de jeu normal (ou temps réglementaire), y compris le temps additionnel. Les prolongations ou séances de tirs au but n'ont aucune influence sur le dénombrement des statistiques sauf dans les cas contraires mentionnés sur le site.

Article 7.10 - Terrain neutre, huis clos et autres mentions spéciales portant sur un événement.

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

Si le lieu d'une rencontre est modifié, toutes les équipes déjà validées sont maintenues. L'ordre de citation des entités dans le cadre d'un pari est à la discrétion de pmu.fr et peut ne pas refléter l'ordre officiel proposé par l'organisateur. En aucun cas, le non-respect d'un ordre officiel ne peut entraîner automatiquement l'annulation d'un pari sauf en cas de confusion quant à la détermination de l'équipe qui joue à domicile.

Article 8 - Interruption d'un événement sportif avant la fin du temps imparti.

Si une rencontre est interrompue avant la fin du temps imparti, pour quelque raison que ce soit, à l'exception d'une reprise jusqu'à la fin programmée dudit événement dans les 24 heures suivant le coup d'envoi, les points des joueurs ayant participé à cette rencontre sont nuls.

Si une rencontre est interrompue avant la fin du temps imparti, pour quelque raison que ce soit, mais que le résultat est officiellement validé par l'organisateur de la compétition, les points des joueurs ayant participé à cette rencontre sont ceux comptabilisés au moment de l'interruption.

Article 9 - Liste des types de résultats et définitions Statistiques et Points.

La liste des types de résultats proposés et leurs définitions sont dénommés "statistiques" dans le présent règlement et sont utilisées pour les jeux de "Fantasy League" de pmu.fr.

Article 9.1 - LFP Ligue 1.

Les statistiques prises en compte, leur définition ainsi que les points attribués pour chaque statistique dans la cadre du jeu portant sur la Ligue 1 française sont disponibles dans l'onglet "Comment jouer" de l'offre "Fantasy League" de pmu.fr à l'adresse suivante :
https://paris-sportifs.pmu.fr/fantasy-league.

Article 9.2 - Premier League / Série A / Liga.

Les statistiques prises en compte, leur définition ainsi que les points attribués pour chaque statistique dans la cadre du jeu portant sur la Premier League Anglaise, la Série A Italienne et la Liga Espagnole sont disponibles dans l'onglet "Comment jouer" de l'offre "Fantasy League" de pmu.fr à l'adresse suivante :
https://paris-sportifs.pmu.fr/fantasy-league.

Article 9.3 - Champion's League et affiches Européennes.

Les statistiques prises en compte, leur définition ainsi que les points attribués pour chaque statistique dans la cadre du jeu portant sur la Ligue des Champions et sur les affiches européennes sont disponibles dans l'onglet "Comment jouer" de l'offre "Fantasy League" de pmu.fr à l'adresse suivante :
https://paris-sportifs.pmu.fr/fantasy-league.

Article 9.4 – Coupe du Monde.

Les statistiques prises en compte, leur définition ainsi que les points attribués pour chaque statistique dans la cadre du jeu portant sur la Coupe du Monde sont disponibles dans l'onglet "Comment jouer" de l'offre "Fantasy League" de pmu.fr à l'adresse suivante :
https://paris-sportifs.pmu.fr/fantasy-league.

Article 9.5 - NBA.

Les statistiques prises en compte, leur définition ainsi que les points attribués pour chaque statistique dans la cadre du jeu portant sur la NBA sont disponibles dans l'onglet "Comment jouer" de l'offre "Fantasy League" de pmu.fr à l'adresse suivante :
https://paris-sportifs.pmu.fr/fantasy-league.

Article 10 - Compatibilité.

Le jeu est compatible avec Internet Explorer 9+, Firefox, Chrome.

TITRE X : LES PARIS "FANTASY LEAGUE".

Chapitre 1 - Fantasy Journées Football.

Article 1 - Principes.

Le Fantasy Journées Football est un jeu de gestion d'équipe de Football.

A chaque journée de championnat, le sélectionneur constitue une équipe en sélectionnant 15 joueurs (11 joueurs de champs et 4 remplaçants) parmi l'ensemble des joueurs officiels d'une compétition ou d'un championnat, selon le budget qui est mis à sa disposition.

Pour cela une somme fictive identique qui varie selon le jeu, appelée budget, est attribuée à tous les sélectionneurs.

Les joueurs que les sélectionneurs ont sélectionnés dans leurs équipes leur rapportent des points.

Pmu.fr publie un classement en fonction du nombre de points obtenus par chaque sélectionneur à la fin de chaque jeu.

Les sélectionneurs les mieux classés se partagent le pot conformément aux dispositions de l'article 6.1 du titre IX du présent règlement.

Article 1-1-1 - Remplaçants.

Le sélectionneur doit choisir un remplaçant par ligne tactique. Les remplaçants sont donc composés obligatoirement d'un gardien, d'un défenseur, d'un milieu et d'un attaquant.

Article 1.1.2 - Formations.

Une équipe est formée à partir de quatre lignes tactiques:

- gardien (GAR)

- défense (DEF)

- milieu (MIL)

- attaquant (ATT)

Cette équipe peut être disposée suivant six formations différentes:

- 4-4-2

- 4-3-3

- 3-4-3

- 3-5-2

- 5-4-1

- 4-5-1

Article 1.1.3 - Indépendance des jeux.

Les matchs et journées de championnats de Football proposés sont précisés sur pmu.fr.

Les jeux de Fantasy Journées sur chaque championnat sont indépendants.

Si un sélectionneur joue à plusieurs jeux, il bénéficie d'un classement par jeu.

Article 1.2 - Formules de jeu.

Article 1.2.1 - Droit d'entrée.

Pour chaque journée et championnat mentionné en 1.1.3, pmu.fr peut proposer 4 types de Droit d'entrée :

- 2€

- 5€

- 10€

- 50 €

Chacun de ces Droits d'entrée produit un classement indépendant.

Ainsi, un sélectionneur participant à un jeu à 2€ sur la Ligue 1 française n'est classé qu'avec d'autres sélectionneurs ayant choisi le Droit d'entrée à 2€ sur la Ligue 1 française.

Article 1.2.2 - Modes de jeu.

Le Fantasy Football propose 3 modes.

Article 1.2.2.1 - Mode Classique.

Une fois les 15 joueurs sélectionnés, le sélectionneur doit désigner le joueur qui portera le brassard de capitaine.

Les points du joueur ayant été désigné capitaine sont multipliés par 3.

Le sélectionneur ne peut pas choisir dans son équipe plus de 3 joueurs du même club.

Le sélectionneur ne peut pas valider une équipe incomplète.

Article 1.2.2.2 - Mode Pro.

Une fois les 15 joueurs sélectionnés, le sélectionneur doit désigner le joueur qui portera le brassard de capitaine.

Les points du joueur ayant été désigné capitaine sont multipliés par 3.

Le sélectionneur dispose également de 3 jokers qu'il doit placer sur 3 joueurs différents (autre que le capitaine).

Les points des joueurs ayant été désignés joker sont multipliés par 2.

Le sélectionneur ne peut pas choisir dans son équipe plus de 3 joueurs du même club.

Le sélectionneur ne peut pas valider une équipe incomplète.

Article 1.2.2.3 - Mode Expert.

Une fois les 15 joueurs sélectionnés, le sélectionneur doit désigner le joueur qui portera le brassard de capitaine.

Les points du joueur ayant été désigné capitaine sont multipliés par 3.

Le sélectionneur dispose également de 3 jokers qu'il doit placer sur 3 joueurs différents (autre que le capitaine).

Les points des joueurs ayant été désignés joker sont multipliés par 2.

Le sélectionneur ne peut pas choisir dans son équipe plus de 5 joueurs du même club.

Le budget du sélectionneur pour composer son effectif est plus important.

Le sélectionneur ne peut pas valider une équipe incomplète.

Article 1.3 - Création d'une Equipe.

Après avoir choisi le jeu, le sélectionneur peut créer son équipe.

Le sélectionneur a accès à tous les clubs et tous les joueurs du championnat choisi.

Le sélectionneur peut les trier selon plusieurs critères pour faire son choix.

Le sélectionneur a accès aux informations du joueur en cliquant sur l'icône d'information à côté du joueur.

Article 1.3.1 - Valeurs des Joueurs.

Les prix d'achat des joueurs sont fixés par pmu.fr.

Ce prix peut être ajusté au court du temps par pmu.fr afin de garder un équilibre pour la création des équipes tout au long de la saison.

Chaque joueur a une valeur définie en début de jeu. Cette valeur ne change pas au cours de celui-ci.

Article 1.3.2 – Liste des joueurs.

Seul pmu.fr définit la liste des joueurs proposés à la sélection et ne peut être tenu responsable en cas de présence de joueur finalement absent lors d'un match (en cas de blessure, transfert dans un autre club…).

Pmu.fr ne peut être tenu responsable de l'absence d'un joueur dans la liste proposée à la sélection.

Article 1.3.3 – La formation.

Une équipe est formée à partir de quatre lignes tactiques (gardien, défense, milieu, et attaque) qui peuvent être disposées suivant six formations différentes (4-4-2, 4-3-3, 3-4-3, 3-5-2, 5-4-1 et 4-5-1).

Article 1.3.4 – Le budget.

Pour constituer une équipe, le sélectionneur dispose d'un budget en M€ virtuel.

Chaque joueur a une valeur en M€.

L'addition du prix d'achat des joueurs composant l'équipe d'un sélectionneur ne peut dépasser le montant de son budget, sauf pour les jeux avec le mode expert.

Chapitre 2 - Fantasy Compétitions Basket.

Article 2.1 - Principes.

Le Fantasy Compétition Basket est un jeu de gestion d'équipe de basketball.

A chaque journée de championnat, le sélectionneur constitue une équipe en sélectionnant 9 joueurs (5 joueurs de champs et 4 remplaçants) parmi l'ensemble des joueurs officiels d'une compétition ou d'un championnat, selon le budget qui est mis à sa disposition.

Pour cela une somme fictive, appelée budget, de X millions d'euros est attribuée au sélectionneur. Les joueurs choisis par le sélectionneur dans son équipe lui rapportent des points.

Pmu.fr publie un classement en fonction du nombre de points obtenus par chaque sélectionneur à la fin de chaque jeu.

Les sélectionneurs les mieux classés se partagent le pot conformément aux dispositions de l'article 6.1 du titre IX du présent règlement.

Article 2.1.1 – Remplaçants.

Le sélectionneur doit choisir un remplaçant par ligne tactique. Les remplaçants sont donc composés obligatoirement d'un meneur, d'un arrière, d'un ailier et d'un pivot.

Article 2.1.2 – Formations.

Une équipe est formée à partir de quatre lignes tactiques:
- Meneurs

- Arrières

- Ailiers

- Pivots

Cette équipe peut être disposée suivant trois formations différentes:
- 1-2-1-1

- 1-1-2-1

- 1-1-1-2

Article 2.1.3 – Indépendance des jeux.

Les championnats de basketball proposés sont précisés sur pmu.fr.

Article 2.2 – Formules de jeu.

Article 2.2.1 – Droits d'entrée.

Pour chaque journée et championnat mentionné en 2.1.3, pmu.fr peut proposer 3 types de Droit d'entrée :

- 2€,

- 10€

- 50 €

Chacun de ces Droits d'entrée produit un classement indépendant.

Article 2.2.2 - Modes de jeux.

Le Fantasy Compétition Basket propose 3 modes.

Article 2.2.2.1 - Mode Classique.

Une fois les 9 joueurs sélectionnés, le sélectionneur doit désigner le joueur qui portera le brassard de capitaine. Les points du joueur ayant été désigné capitaine sont multipliés par 3.

Le sélectionneur ne peut pas choisir dans son équipe plus de deux joueurs du même club.

Le sélectionneur ne peut pas valider une équipe incomplète.

Article 2.2.2.2 – Mode Pro.

Une fois les 9 joueurs sélectionnés, le sélectionneur doit désigner le joueur qui portera le brassard de capitaine. Les points du joueur ayant été désigné capitaine sont multipliés par 3.

Le sélectionneur dispose également d'un joker qu'il doit placer sur un joueur différent du capitaine. Les points du joueur ayant été désignés joker sont multipliés par 2.

Le sélectionneur ne peut pas choisir dans son équipe plus de 2 joueurs du même club.

Le sélectionneur ne peut pas valider une équipe incomplète.

Article 2.2.2.3 – Mode Expert.

Une fois les 9 joueurs sélectionnés, le sélectionneur doit désigner le joueur qui portera le brassard de capitaine. Les points du joueur ayant été désigné capitaine sont multipliés par 3.

Le sélectionneur dispose également d'un joker qu'il doit placer sur un joueur différent du capitaine. Les points du joueur ayant été désignés joker sont multipliés par 2.

Le sélectionneur ne peut pas choisir dans son équipe plus de 3 joueurs du même club.

Le budget du sélectionneur pour composer son effectif est plus important.

Le sélectionneur ne peut pas valider une équipe incomplète.

Article 2.3 - Création.

Après avoir choisi le jeu, le sélectionneur peut créer son équipe.

Le sélectionneur a accès à tous les clubs et tous les joueurs du championnat de Basketball.

Le sélectionneur peut les trier selon plusieurs critères pour faire son choix.

Vous pouvez avoir accès aux informations du joueur en cliquant sur l'icône d'information à côté du joueur.

Article 2.3.1 - Valeurs des Joueurs.

Les prix d'achat des joueurs sont fixés par pmu.fr au début de la saison.

Ce prix peut être ajusté en cours de saison par pmu.fr afin de garder un équilibre pour la création des équipes.

Article 2.3.2 - Liste des joueurs.

Seul pmu.fr définit la liste des joueurs proposés à la sélection et ne peut être tenu responsable en cas de présence de joueur finalement absent lors du match (en cas de blessure, transfert dans un autre club…).

Article 2.3.3 - La Formation.

Une équipe est formée à partir de quatre lignes tactiques (Meneurs, Arrières, Ailiers, Pivots) qui peuvent être disposées suivant trois formations différentes (1-2-1-1 / -1-1-2-1 /1-1-1-2).

Article 2.3.4 - Le budget.

Pour constituer son équipe, le sélectionneur dispose d'un budget de X M€ virtuel.

Chaque joueur a une valeur en M€ virtuel.

L'addition du prix d'achat des joueurs composant l'équipe d'un sélectionneur ne peut dépasser le montant de son budget de XM€ sauf pour les jeux avec le mode expert.

Chapitre 3 - Fantasy Matchs.

Article 3.1 - Principes Matchs.

Le Fantasy Matchs est un jeu de gestion d'équipe de Football ou de Basketball.

A chaque journée de championnat, le sélectionneur choisit un match parmi les propositions de jeu faites sur le site.

Pour le football, il constitue une équipe en sélectionnant 7 joueurs parmi les deux équipes du match : 1 défenseur par équipe, 1 milieu par équipe, un attaquant par équipe et 1 gardien à choisir sur les 2 équipes.

Pour le basketball, il constitue une équipe en sélectionnant 7 joueurs parmi les deux équipes du match : 1 arrière par équipe, 1 ailier par équipe, 1 pivot par équipe et 1 meneur à choisir sur les 2 équipes

Les joueurs que les sélectionneurs ont sélectionnés dans leurs équipes leur rapportent des points.

Pmu.fr publie un classement en fonction du nombre de points obtenus par chaque sélectionneur à la fin de chaque jeu.

Les sélectionneurs les mieux classés se partagent le pot conformément aux dispositions de l'article 6.1 du titre IX du présent règlement.

Article 3.1.1 - Indépendance des jeux.

Les matchs de championnats de Football ou de Basketball proposés sont précisés sur pmu.fr.

Les jeux de Fantasy Matchs sur chaque championnat sont indépendants.

Si un sélectionneur joue à plusieurs jeux, il bénéficie d'un classement par jeu.

Article 3.2 - Création d'une Equipe.

Après avoir choisi le jeu, le sélectionneur peut créer son équipe.

Le sélectionneur a accès à tous les joueurs des deux équipes de la rencontre.

Le sélectionneur peut avoir accès aux informations du joueur en cliquant sur l'icône d'information à côté du joueur.

Article 3.2.1 - Liste des joueurs.

Seul pmu.fr définit la liste des joueurs proposés à la sélection et ne peut être tenu responsable en cas de présence de joueur finalement absent lors du match (en cas de blessure, transfert dans un autre club…).

Pmu.fr ne peut être tenu responsable de l'absence d'un joueur dans la liste proposée à la sélection.