

PMU : REGLEMENT DES PARIS EN LIGNE

TITRE I : CONDITIONS GENERALES DE FONCTIONNEMENT DU COMPTE UNIQUE ..	4
TITRE II – REGLEMENT DES PARIS HIPPIQUES EN LIGNE	8
<i>Chapitre 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES</i>	8
<i>Chapitre 2 : ENREGISTREMENT DES PARIS</i>	9
<i>Chapitre 3 : RESULTAT ET CALCUL DES RAPPORTS</i>	12
<i>Chapitre 4 : PAIEMENT</i>	15
TITRE III – LES PARIS HIPPIQUES	16
PARI SIMPLE	16
PARI " PAR REPORTS "	20
PARI COUPLÉ	21
PARI COUPLE ORDRE INTERNATIONAL	27
PARI 2sur4	29
PARI TIERCÉ	32
PARI TRIO	38
PARI TRIO ORDRE	41
PARI TRIO ORDRE INTERNATIONAL	46
PARI QUARTÉ PLUS	49
PARI MULTI	57
PARI QUINTÉ PLUS	66
TITRE IV : DISPOSITIONS GENERALES APPLICABLES AUX PARIS SPORTIFS EN LIGNE	87
TITRE V - LES PARIS SPORTIFS.....	99
A - FOOTBALL	99
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le football.....	99
2) Chapitre 2 : Les offres de paris.....	100
B - TENNIS	119
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le tennis.....	119
2) Chapitre 2 : Les offres de paris.....	119
C - RUGBY	124
1) Chapitre 1 Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le rugby.....	124
2) Chapitre 2 Les offres de paris.....	124
D - BASKET EUROPÉEN	135
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le basket Européen.	135
2) Chapitre 2 : Les offres de paris.....	135
E - BASKET AMÉRICAIN	140
1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le basket américain.	140
2) Chapitre 2 Les offres de paris.....	140
F - SPORTS MECANIQUES	144

1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les sports mécaniques.....	144
2)	Chapitre 2 Les offres de paris sur les sports mécaniques.....	145
3)	Chapitre 3 : Les offres de paris uniquement sur le sport automobile.....	145
G - GOLF		147
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le golf.....	147
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris sur un tournoi de 72 trous.....	147
3)	Chapitre 3 : Les offres de paris sur les 18 trous de chaque tour d'un tournoi.....	149
4)	Chapitre 4 : Les offres de paris sur 36 trous d'un tournoi.....	151
5)	Chapitre 5 : Les offres de paris sur les tournois en « match play ».....	152
6)	Chapitre 6 : Autres offres de paris.....	153
H - HANDBALL		155
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le handball.....	155
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	155
I - CYCLISME		161
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le cyclisme.....	161
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	161
J - VOLLEYBALL		164
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le volleyball.....	164
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	164
K - ATHLETISME		166
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les compétitions d'athlétisme.....	166
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	166
L - BADMINTON		168
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le badminton.....	168
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	168
M – BASEBALL/BASEBALL JAPONAIS		170
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le baseball.....	170
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	170
N - BOXE		171
1)	Chapitre 1 Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur la boxe.....	171
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	172
O - HOCKEY SUR GLACE AMERICAIN		173
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey sur glace américain.....	173
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	173
P HOCKEY SUR GLACE EUROPEEN		176
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey sur glace européen.....	176
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	176
Q - SPORTS D'HIVER		179
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur les sports d'hiver.....	179
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	179
R – FOOTBALL AMERICAIN		180
1)	Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le football américain.....	180
2)	Chapitre 2 : Les offres de paris.....	180
S - AUTRES SPORTS		183
1)	AVIRON.....	183
2)	BILLARD.....	183
3)	EQUITATION.....	184
4)	ESCRIME.....	184
5)	HORSE-BALL.....	185
6)	JUDO.....	186
7)	NATATION.....	187
8)	PELOTE BASQUE :.....	187

9) PETANQUE ET JEU PROVENÇALE	188
10) SPORT BOULES :	189
11) TAEKWONDO	189
12) TENNIS DE TABLE	190
13) VOILE.....	190
14) WATER POLO.....	191
TITRE VI - REGLEMENT DU POKER	193
CHAPITRE 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES	193
CHAPITRE 2 : REGLES DU JEU	198
1. Le Texas Hold'em	200
2. L'Omaha	200
ANNEXE AU REGLEMENT DU JEU POKER DU PMU	209
<i>Principes essentiels :</i>	209
<i>Points PMU : principe et conditions</i>	209
<i>Conséquence de l'inactivité de l'adhérent au programme</i>	209

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, à savoir fonctionnant selon un principe de compensations successives de créances et dettes réciproques faisant apparaître un solde. Quel que soit le vecteur d'enregistrement utilisé, une même personne physique ne peut être titulaire que d'un seul compte.

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 en ligne au PMU, 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.

Le PMU demande au titulaire de choisir un code confidentiel et, si sa demande est acceptée, lui communique son numéro de compte. 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 après avoir scanné ou numérisé les pièces précitées.

Ce numéro de compte et ce code sont strictement personnels et le PMU est déchargé 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, exclusivement par carte de paiement, 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 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 secret à l'adresse du titulaire. Le titulaire a 42 jours pour saisir son code secret et rendre ainsi son compte définitif.

Durant la période comprise entre l'ouverture de son compte 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 et d'enjeux par périodes de sept jours reconductibles;
- d'autre part, le montant du solde créditeur de son compte 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 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 provisoire dont le dossier est incomplet à l'issue du délai de 30 jours tel que visé ci avant sera automatiquement désactivé.

Tout compte 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 cinq ans.

Tout compte provisoire dont le titulaire n'a pas saisi son code secret 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 réservé en comptabilité durant un délai de cinq ans.

Ces clôtures ainsi que leur motif seront notifiés au titulaire.

Le titulaire du compte clôturé dans les conditions définies au présent article pourra toutefois, durant le délai de cinq 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, en communiquant au PMU l'intégralité des pièces visées à l'article 2.

Article 3

Le titulaire du compte 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 et la justification de leur imputation au compte sur lequel cette carte fonctionne.

Les sommes portées au crédit de ce compte joueur ne bénéficient d'aucun intérêt.

Article 4

Le titulaire de compte 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 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 relatives à la lutte contre le blanchiment.

La loi du 6 janvier 1978 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 dont le destinataire est le PMU. Par conséquent la demande d'ouverture d'un compte joueur emporte renonciation à l'exercice du droit prévu au premier alinéa de l'article 38 de la loi du 6 janvier 1978.

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 déclarés à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés, 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.

Le titulaire de compte bénéficie, conformément aux dispositions des articles 39 et 40 de la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique aux fichiers et aux libertés, d'un droit d'accès et de rectification pour les données le concernant auprès du PMU :

PMU Service Client
TSA 61 501
75 734 Paris Cedex 15

ou sur la page « contacts » accessible en 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 cinq ans à compter de la clôture du compte 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 visé par l'opposition.

Le PMU procédera à la clôture du compte de tout titulaire faisant l'objet d'une interdiction de jeu en application de la réglementation en vigueur.

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

Le versement du solde créditeur de compte définitif revenant au titulaire est fait, sans délai, sous réserve des opérations éventuellement en cours, par virement sur le compte bancaire 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.

Ces clôtures ainsi que leur motif seront notifiés au titulaire sous un délai de trois jours ouvrés.

Il incombe à chaque titulaire de compte 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 ou sa clôture définitive.

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 par virement sous réserve que le RIB du compte bancaire dont il émane ait été communiqué au PMU lors de sa demande d'ouverture de compte. Il a également la possibilité d'approvisionner son compte par carte de paiement pour un montant par transaction et dans une limite mensuelle portés à sa connaissance par un message sur l'écran.

Un titulaire peut suspendre le fonctionnement de son compte 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 est clôturé et il ne pourra solliciter aucune nouvelle ouverture avant l'expiration d'un délai de trois ans à compter de cette clôture.

Le titulaire du compte peut s'il le souhaite mettre fin ou modifier ces aménagements. Toutefois, un délai minimum, porté à sa connaissance, pourra être nécessaire à la prise en compte technique de cette modification.

Article 7

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

Le titulaire ne peut engager des jeux ou paris sur son compte 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.

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

Dans l'hypothèse où le compte d'un titulaire serait crédité à tort, il incombe au titulaire d'en aviser le PMU sans délai. Tout gain porté à tort au crédit du compte, sera réputé nul et remboursé au PMU

Le règlement des sommes dont le retrait est demandé par le titulaire sur son solde créditeur, correspondant exclusivement à des gains, à l'exclusion de tous bonus ou abondements ayant été portés au crédit de son compte 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. 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 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 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 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 9

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 organisées par des sociétés habilitées à cet effet 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, le déroulement des épreuves étant régi par les divers codes des courses.

Les divers types de paris hippiques du PMU 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 10

Les enjeux engagés par les parieurs sur un type de pari donné, sont redistribués entre les parieurs gagnants de ce même type de pari, selon les modalités règlementaires propres à chacun d'eux.

Des dotations spécifiques du PMU ou d'annonceurs pourront ponctuellement, pour un type de pari donné, être affectées à l'attribution aléatoire ou non de lots en numéraire ou en nature.

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

Article 13

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 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 14

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 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.

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.

Aucun pari, même en cours d'exécution, ne doit être enregistré après le départ confirmé de la course. 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.

Article 15. Numérotage

La liste officielle des partants au PMU disponible sur le site du PMU indique les modes de paris acceptés dans les différentes épreuves, les numéros de ces épreuves, la liste des chevaux et leur jockey déclarés partants, ainsi que le numéro affecté à chacun de ces chevaux.

Article 16

Si la liste officielle des partants du PMU ou si les données du système informatique utilisé pour l'enregistrement des paris sur le site du PMU comporte une inexactitude ou une omission, le PMU peut procéder au remboursement ou à la suspension de l'enregistrement de tout ou partie des paris.

Article 17 Chevaux non-partants

I – La liste officielle des partants du PMU 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.

Les chevaux n'ayant pas participé à la course en application du code des courses sont considérés comme non partants.

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 a la possibilité avant le départ de la course, pour les types de paris n'offrant pas la possibilité de désigner le cheval de complément, d'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 paragraphe II ci-dessous.

II – 1, Les parieurs peuvent, s'ils le désirent, 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 19 ci-dessous 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 :

- 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 ne prend pas part à la course, 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 prenant part à la course, 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 "

- 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) Le cheval de complément n'est pris en compte que pour remplacer le ou l'un des chevaux de base désignés par le parieur.

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

- c) Si un des chevaux de base 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 paragraphe 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 paragraphe 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 18. 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 le PMU ou un annonceur prenne ponctuellement en charge le règlement de tout ou partie du montant de l'enjeu de tout ou partie des parieurs.

Ces 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, sur l'hippodrome ou en dehors des hippodromes et, dans ce dernier cas, selon le type de réseaux ou moyens d'enregistrement.

Article 19

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 central du PMU, en fonction des paris du même type, engagés par l'ensemble des parieurs des réseaux et vecteurs du PMU 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.

Chapitre 3 : RESULTAT ET CALCUL DES RAPPORTS

Article 20

- 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 n'ayant pas pris part à la course, ainsi, éventuellement, que ceux qui ont été disqualifiés.

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 21

Les paris enregistrés sur le site du PMU peuvent être regroupés avec ceux de même nature recueillis hors les hippodromes dans les réseaux et vecteurs du PMU et ceux enregistrés sur les hippodromes où se déroulent les courses 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 du PMU 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 22

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 sont déterminés par la répartition des enjeux centralisés, après application de la déduction proportionnelle sur enjeux telle que figurant ci-dessous.

Déduction opérée proportionnellement aux sommes engagées au PMU.

Paris "Simple" et "Par Reports" (en pourcentage)	Autres Paris (en pourcentage)
13,6824	25,9972

Le calcul des rapports est arrondi au décime inférieur. 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 de l'ensemble des déductions fixées par le présent règlement et de la part de ces sommes reversées aux parieurs gagnants.

Lorsque le rapport calculé est inférieur à 1,10 €, le paiement est fait, sauf dispositions particulières applicables au pari "MULTI", sur la base du rapport de 1,10 € par unité de mise par amputation des arrondis sur rapports disponibles à l'issue des calculs de répartition de la course considérée.

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 réglementaires en vigueur.

Article 23

Pour un type de pari donné, après application des règles qui précèdent, et sauf dispositions particulières applicables à certains types de paris, si le montant total des paiements est supérieur au montant de la masse à partager augmentée, le cas échéant, des arrondis sur rapports disponibles à l'issue des calculs de répartition de la course, le PMU peut décider, sauf abondement par amputation du produit brut des paris, le remboursement des paris correspondants.

Article 24

Lorsque le rapport brut calculé atteint ou dépasse une certaine valeur, il est soumis, à l'exception du rapport « Tirelire », à une déduction progressive sur rapport fixée pour chaque type de pari selon le barème, figurant ci-dessous. Les rapports nets payés aux parieurs sont égaux aux rapports bruts diminués, le cas échéant, de cette déduction.

Barème de la déduction progressive sur les rapports réalisés au PMU

RAPPORT UNITAIRE à l'issue des opérations de répartition pour une mise de 1	TAUX DE LA DEDUCTION (en pourcentage)		
	Rapport compris entre	Paris du groupe 0	Paris du groupe I
0 et 30.....	0	0	0
30,1 et 40.....	0	6,80	7,00
40,1 et 50.....	0	7,30	9,00
50,1 et 60.....	0	7,90	11,00
60,1 et 80.....	0	8,40	13,00
80,1 et 100.....	0	9,30	15,00
100,1 et 120.....	0	10,50	15,00
120,1 et 140.....	0	11,60	17,00
140,1 et 160.....	0	13,60	17,00
160,1 et 200.....	0	15,60	19,00
200,1 et 250.....	0	18,20	21,00
250,1 et 350.....	0	19,55	21,00
350,1 et 500.....	0	19,55	21,00
500,1 et 1000.....	0	23,15	23,00
Au-delà de 1000,1.....	23,15	23,15	25,00

Pour l'application de la déduction progressive sur rapport, les différents modes de paris font l'objet d'un classement en trois groupes tel que défini ci-dessous.

Les différents types de paris susceptibles d'être engagés au PMU sont classés comme suit :

Paris du groupe 0	Paris du groupe I	Paris du groupe II
Pari "Simple"	Pari "Trio"	Pari "Tiercé"
Pari "Par reports"	Pari "Trio Ordre"	
Pari "2sur4"	Pari "Trio Ordre International"	
Pari « Couplé »	Pari "Multi"	
	Pari "Quarté Plus" : Rapport Bonus	Pari "Quarté Plus" : Rapports ordre exact et ordre inexact
	Pari "Quinté Plus" : Rapports Bonus 3, Bonus 4sur5 et Bonus 4.	Pari "Quinté Plus" : Rapports ordre exact, ordre inexact

Pour certains types de paris, le terme « rapport » mentionné à l'alinéa ci-dessus, s'entend, pour la détermination du taux de la déduction progressive, du rapport déterminé pour le minimum d'enjeu le plus élevé pour le pari considéré. Ces modalités particulières sont précisées dans les dispositions propres à chaque type de pari considéré.

La déduction progressive sur rapport est calculée en fonction du rapport unitaire conformément au barème ci dessus. Le montant de la déduction progressive sur rapport est arrondi au décime d'euro inférieur. Le rapport revenant aux parieurs après exercice de la déduction ne pourra, dans chaque tranche, être inférieur au rapport net le plus élevé de la tranche précédente.

II - En cas d'application des dispositions relatives à la proportion minimum des rapports, le paragraphe I du présent article s'entend préalablement au rétablissement des proportions des rapports concernés.

Dans ce cas le terme « masse à partager » s'entend pour les calculs de répartition, de la masse à partager initiale du rapport concerné diminuée de la déduction progressive sur rapport.

Article 25

Lorsqu'un même type de pari, donne lieu à l'enregistrement, en France ou en masse commune avec d'autres pays, pour des minima d'enjeux, exprimés en euros, différents, les rapports définissent la somme à payer en proportion de ces différents minima.

Si le total des mises gagnantes à un rang de rapport donné est inférieur au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré, le rapport correspondant est pondéré dans une proportion égale au quotient résultant de la division du total des mises gagnantes pour le rapport considéré par le minimum d'enjeu le plus élevé auquel le 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 qui est dévolue, selon le type de pari et, le cas échéant, le rapport considéré, dans les conditions suivantes :

a) Pour le pari " Quinté Plus " :

Dans le cas où une tirelire est constituée au titre du " rapport tirelire ", son montant est affecté au " Fonds tirelire ". Dans ce cas les dispositions propres à ce type de pari sont applicables.

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports dans l'ordre exact est ajouté au bénéfice à répartir affecté au calcul du rapport dans un ordre inexact des mêmes cinq chevaux, sous réserve que le total des mises gagnantes à ce rang de rapport soit au moins égal au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré.

Dans le cas contraire le montant de la tirelire ainsi constituée est affecté selon les dispositions ci-dessous.

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports dans l'ordre inexact ou au titre de l'alinéa précédent est ajouté à la masse à partager affecté au calcul du rapport " Bonus 4 " sous réserve que le total des mises gagnantes à ce rang de rapport soit au moins égal au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré.

Dans le cas contraire le montant de la tirelire ainsi constituée est affecté selon les dispositions ci-dessous.

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports " Bonus 4 " ou au titre de l'alinéa précédent est ajouté à la masse à partager affecté au calcul du rapport " 4 sur 5 ", sous réserve que le total des mises gagnantes à ce rang de rapport soit au moins égal au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré.

Dans le cas contraire le montant de la tirelire ainsi constituée est affecté selon les dispositions ci-dessous.

Le montant de la tirelire constituée au titre du rapport " 4 sur 5 " ou au titre de l'alinéa précédent, est ajouté à la masse à partager affecté au calcul du rapport " Bonus 3 " sous réserve que le total des mises gagnantes à ce rang de rapport soit au moins égal au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré.

Dans le cas contraire le montant de la tirelire ainsi constituée est affecté selon les dispositions ci-dessous.

Le montant de la tirelire constitué au titre du ou d'un des rapports " Bonus 3 " ou au titre de l'alinéa précédent, est affecté au " Fonds tirelire ". Dans ce cas les dispositions propres à ce type de pari sont applicables.

b) Pour le pari " Tiercé " :

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports dans l'ordre exact est ajouté à la masse à partager, ou au bénéfice à répartir selon le cas, affecté au calcul du rapport dans un ordre inexact des mêmes trois chevaux, sous réserve que le total des mises gagnantes à ce rang de rapport soit au moins égal au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré.

Dans le cas contraire le montant de la tirelire ainsi constituée est affecté selon les dispositions ci-dessous.

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports dans l'ordre inexact ou au titre de l'alinéa précédent, est redistribué dans les mêmes conditions que celles visées au paragraphe e) ci-dessous.

c) Pour le pari " Quarté plus " :

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports dans l'ordre exact est ajouté à la masse à partager, ou au bénéfice à répartir selon le cas, affecté au calcul du rapport dans l'ordre inexact des mêmes quatre chevaux, sous réserve que le total des mises gagnantes à ce rang de rapport soit au moins égal au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré.

Dans le cas contraire le montant de la tirelire ainsi constituée est affecté selon les dispositions ci-dessous.

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports dans l'ordre inexact ou au titre de l'alinéa précédent, est ajouté à la masse à partager, ou au bénéfice à répartir selon le cas, affecté au calcul du rapport " Bonus " sous réserve que le total des mises gagnantes à ce rang de rapport soit au moins égal au minimum d'enjeu le plus élevé existant pour le pari considéré.

Dans le cas contraire le montant de la tirelire ainsi constituée est affecté selon les dispositions ci-dessous.

Le montant de la tirelire constituée au titre du ou d'un des rapports " Bonus " ou au titre de l'alinéa précédent, est redistribuée dans les mêmes conditions que celles visées au paragraphe e) ci-dessous.

d) Pour tous les autres types de paris,

Le montant de la tirelire constituée pour le type de pari considéré est ajouté à la masse à partager du même type de pari organisé la journée suivante sur la première course sur lequel il est proposé.

Si plusieurs réunions sont organisées lors de la journée suivante, la tirelire est distribuée sur la première course courue au titre de ces réunions et donnant lieu à l'enregistrement du type de pari considéré.

Chapitre 4 : PAIEMENT

Article 26

Les paris sont mis en paiement après l'affichage des rapports sur le site du PMU.

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.

Par ailleurs, 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 ne peut être recevable et le PMU peut, le cas échéant, débiter les comptes éventuellement crédités à tort.

TITRE III – LES PARIS HIPPIQUES

PARI SIMPLE

Minimum d'enjeu : 1,50 €

Article 27

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

1) Les paris " simple gagnant " sont enregistrés dans toutes les courses comportant au moins deux partants.

2) Les paris " simple placé " sont enregistrés dans toutes les courses comportant plus de trois partants.

Article 28

Un pari " simple gagnant " donne lieu au paiement d'un rapport "gagnant" lorsque le cheval désigné occupe la première place de l'épreuve, sous réserve des dispositions de l'article 29.

Un pari " simple placé " donne lieu au paiement d'un rapport " 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 du PMU est compris entre quatre et sept inclusivement,
- soit l'une des trois premières places lorsque le nombre des chevaux inscrits sur la liste officielle des partants du PMU est égal ou supérieur à huit.

Article 29 Écurie

Lorsque plusieurs chevaux déclarés partants dans une même course sont déclarés couplés au Pari Mutuel, on dit qu'ils font " écurie ".

Si l'un de ces chevaux est classé premier, tous les paris " simple gagnant " engagés sur les autres chevaux de l'écurie ayant pris part à la course ont droit au paiement du même rapport gagnant.

Article 30 Dead heat.

En cas d'arrivée " dead heat " :

- les paris " gagnant " engagés sur tous les chevaux classés à la première place ont droit au paiement d'un rapport " gagnant " ;
- les paris " placé " engagés sur les chevaux classés premier et deuxième dans les courses comportant moins de huit chevaux inscrits sur la liste officielle des partants du PMU et les paris " 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 du PMU ont droit au paiement d'un rapport " placé ".

Article 31. Chevaux non-partants.

Si, un cheval est déclaré non partant en application du Code des courses,, toutes les mises " gagnant " et " placé " sur ce cheval sont remboursées et leur montant déduit des enjeux " gagnant " et " placé ".

Article 32. Calcul des rapports.

Pour chaque type de pari, les enjeux totalisés, après application de la déduction proportionnelle sur enjeux et défalcation du montant des paris remboursés, déterminent la masse à partager. Le calcul des rapports bruts s'effectue comme suit :

1. Cas d'arrivée normale.

a) Calcul du rapport " gagnant " .

La masse à partager est répartie au prorata du nombre de mises sur le cheval classé premier.

Lorsque plusieurs chevaux font écurie, les mises sur ces divers chevaux sont totalisées et concourent à la détermination d'un rapport " gagnant " unique pour tous les chevaux de l'écurie.

b) Calcul des rapports " placé " .

Le montant de toutes les mises sur les divers chevaux payables est d'abord retiré de la masse à partager. Le reste ainsi obtenu, que l'on appelle bénéfice à répartir est divisé en autant de parties égales qu'il y a de chevaux payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre des mises sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

2. Cas d'arrivée " dead heat " .

a) Calcul des rapports " gagnant " .

Dans le cas de plusieurs chevaux classés premiers, le montant de toutes les mises sur les divers chevaux payables est d'abord retiré de la masse à partager. Le reste ainsi obtenu, que l'on appelle bénéfice à répartir, est divisé en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre des mises 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

Lorsque plusieurs chevaux font écurie, les mises sur les divers chevaux d'une écurie et éventuellement les parts du bénéfice à répartir afférentes à ces chevaux sont totalisées et concourent à la détermination d'un rapport " gagnant " unique pour tous les chevaux de la même écurie.

b) Calcul des rapports " placé " dans les courses comportant moins de huit chevaux inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.

S'il y a plus d'un cheval classé premier, le bénéfice à répartir est divisé en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre des mises sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts à payer pour chacun des chevaux payables.

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

c) Calcul des rapports " placé " dans les courses comportant plus de sept chevaux inscrits sur la liste officielles des partants du PMU.

S'il y a un seul cheval classé premier et un seul cheval classé deuxième, le bénéfice à répartir est divisé en trois parties égales, un tiers affecté au cheval classé premier, un tiers au cheval classé deuxième et un tiers partagé à nouveau en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre des mises 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, le bénéfice à répartir est divisé en deux parties, un tiers affecté au cheval classé premier et deux tiers partagés à nouveau en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés deuxièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du

nombre des mises 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, le bénéfice à répartir est divisé en trois parties égales ; un tiers est affecté à chacun des chevaux classés premiers, et un tiers est partagé à nouveau en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés troisièmes. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre des mises 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, le bénéfice à répartir est divisé en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre des mises sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables.

Article 33. Cas particuliers.

1) Pour les paris " simple gagnant ", lorsque dans une course comportant plusieurs chevaux classés premiers il n'y a aucune mise sur l'un d'eux, le bénéfice à répartir affecté à ce cheval est partagé par parts égales entre les autres chevaux classés premiers.

Pour les paris " simple placé ", s'il n'y a aucune mise sur l'un des chevaux payables, le bénéfice à répartir affecté à ce cheval est partagé dans les mêmes proportions entre les autres chevaux payables.

2) Les paris " simple gagnant " sont remboursés s'il n'y a aucune mise sur aucun des chevaux classés premiers.

Les paris " simple placé " sont remboursés s'il n'y a aucune mise sur aucun des chevaux payables " placé ".

3) Tous les paris " simple placé " sont remboursés lorsque le nombre des chevaux ayant pris part à la course est inférieur à quatre.

4) Tous les paris " simple gagnant " et " simple placé " 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 ayant comporté de quatre à sept chevaux partants inclusivement, ou inférieur à trois pour les courses ayant comporté plus de sept chevaux partants, la masse à partager " placé " est affectée en totalité au calcul des rapports des seuls chevaux classés à l'arrivée.

Article 34. - Enregistrement du pari " Simple " en masse commune internationale.

Le PMU, habilité à organiser des opérations de prises de paris collectés ou regroupés en France sur les courses étrangères, peut organiser des paris " Simple " en masse commune avec le pays considéré pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU.

Sauf stipulations particulières précisées aux articles 34.2 et 34.3 ci-dessous, ils sont soumis :

- a) aux dispositions des articles 27 et 28 et 30 à 33 ci-dessus.
- b) soit aux dispositions des articles 27 et 28 et 30 à 33 ci-dessus en remplaçant les termes "chevaux inscrits sur la liste officielle des partants du PMU par les termes "chevaux ayant effectivement pris part à la course".

Ces modalités sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article 34.1 - Écurie

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux déclarés partants dans une même course sont déclarés couplés au Pari Mutuel, on dit qu'ils font " écurie ".

Si l'un de ces chevaux est classé premier, tous les paris " simple gagnant " engagés sur les autres chevaux de l'écurie ayant pris part à la course ont droit au paiement du même rapport gagnant.

Ces modalités sont portées à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari considéré.

Article. 34.2. - Calcul des rapports

Pour chaque type de pari, les enjeux, totalisés après défalcation du montant des paris remboursés et des prélèvements en vigueur dans le pays où la course se déroule, déterminent la masse à partager.

" Simple gagnant " :

1) En cas d'arrivée normale, la masse à partager est répartie au prorata du nombre de mises sur le cheval classé premier.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux font écurie les mises sur ces divers chevaux sont totalisées et concourent à la détermination d'un rapport " gagnant " 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 :

a) soit divisée en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre de mises sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux classés premiers ;

b) soit diminuée du montant des mises sur le ou les divers chevaux payables. Le reste ainsi obtenu, que l'on appelle bénéfice à répartir, est divisé en autant de parties égales qu'il y a de chevaux classés premiers. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre de mises 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 sur lesquels s'appliquent les dispositions de l'article 14 des dispositions générales.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux font écurie, les mises sur les divers chevaux d'une écurie et éventuellement les parts du bénéfice à répartir afférentes à ces chevaux sont totalisées et concourent à la détermination d'un rapport " gagnant " 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.

" Simple placé " :

▪ Cas d'arrivée normale :

La masse à partager est divisée en autant de parties égales qu'il y a de chevaux payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre de mises sur chacun de ces chevaux. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacun des chevaux payables sur lesquels s'appliquent les dispositions de l'article 14 des dispositions générales.

▪ Cas d'arrivée " dead heat " :

Le calcul des rapports en cas d'arrivée " dead heat " est soumis aux dispositions des articles 32.2 (b et c), en remplaçant les références au " bénéfice à répartir " par des références à la " masse à partager " ; les termes : " augmentés de l'unité de mise " figurant aux alinéas 1 et 2 de l'article 32.2 (b) et aux alinéas 1 à 4 de l'article 32.2 (c) sont supprimés.

Article. 34.3.

a) Pour le pari " Simple gagnant ", lorsque, dans une course comportant plusieurs chevaux classés premiers, il n'y a aucune mise sur l'un d'eux, la fraction de la masse à partager affectée à ce cheval est, selon le pays où la course se déroule :

- **1)** soit partagée par parts égales entre les autres chevaux classés premiers;
- **2)** 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 " 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.

b) Tous les paris " Simple Gagnant " ou " Simple placé " 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.

PARI " PAR REPORTS "
Minimum d'enjeu : 1,50 €

Article 35

Un pari " par reports " est constitué par une succession de paris " simple ", soit " gagnant ", soit " placé " dans plusieurs courses consécutives ou non d'une même réunion, le gain ou le remboursement provenant d'un pari se reportant sur le pari immédiatement suivant.

Toutefois, les parieurs ont la faculté d'indiquer, pour chaque pari, s'ils désirent reporter la totalité, la moitié ou une partie, jusqu'à une somme maximum précisée, du gain ou du remboursement résultant de ce pari. Dans le cas d'un report par moitié, la somme reportée est arrondie au multiple supérieur du minimum d'enjeu. Tout reliquat de gain ou remboursement inférieur au minimum d'enjeu, non reporté, est définitivement acquis au parieur.

L'enjeu initial, de même que le report d'un gain ou d'un remboursement, ne peuvent dépasser un montant égal à 1 000 fois le minimum d'enjeu, toute somme non reportée étant définitivement acquise au parieur.

Article 36. Chevaux non-partants.

Lorsqu'un pari " par reports " comporte un cheval non-partant, le pari s'exécute sur les autres courses comme si le cheval non-partant avait procuré tant au " gagnant " qu'au " placé " un rapport égal à l'unité de mise.

Article 37. Course reportée.

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

Dans le cas où la chronologie des courses telle qu'elle est définie par la liste officielle des partants du PMU est modifiée, les paris " par reports " sont exécutés, à partir de la première course concernée par cette modification, en fin de réunion, dans l'ordre chronologique initial des courses, sur la base des rapports simples calculés.

PARI COUPLÉ

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire 1,50 €
Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 0,75 €

Article 38

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris dénommés "Couplé Gagnant" ou "Couplé Placé" peuvent être organisés.

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

Un pari "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, la liste officielle des partants du PMU peut mentionner que les parieurs ont à désigner les deux premiers chevaux de la course dans l'ordre exact d'arrivée.

Dans ce cas, l'enregistrement des paris est limité aux postes d'enregistrement et services du PMU ainsi qu'aux guichets des hippodromes, offrant cette possibilité.

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.

Un pari "Couplé Placé" est payable si les deux chevaux choisis occupent deux des trois premières places de l'épreuve.

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

Article 39. Dead heat.

Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables sont les suivantes :

1. Pari "Couplé Gagnant" :

a) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons "Couplé Gagnant" payables sont toutes les combinaisons 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, s'il s'agit d'une course sans ordre d'arrivée stipulé, les combinaisons "Couplé Gagnant" 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 "Couplé Gagnant" 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 "Couplé Gagnant", sauf dispositions de l'article 43-2.B, d).

2. Pari "Couplé Placé"

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

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 "Couplé Placé" 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 "Couplé Placé".

c) Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, les combinaisons "Couplé Placé" 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 "Couplé Placé" 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 "Couplé Placé".

Article 40. Chevaux non-partants.

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

b) Lorsqu'une combinaison "Couplé Gagnant" comporte un cheval non-partant et l'un des chevaux classés premiers à l'arrivée de la course, elle est réglée à un rapport "spécial gagnant" défini à l'article 41 paragraphe 3 ci-dessous.

Les combinaisons "Couplé Gagnant" comportant un cheval non-partant et un cheval faisant écurie avec l'un des chevaux classés premiers ne donnent pas droit au paiement du rapport "spécial gagnant".

c) Lorsqu'une combinaison "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 du PMU, ou parmi les trois premiers si la course comportait huit chevaux et plus, inscrits sur la liste officielle des partants du PMU, elle est réglée à un rapport "spécial placé" défini à l'article 41 paragraphe 3 ci-dessous.

d) Toutefois, les dispositions b) et c) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules "champ total" et "champ partiel" prévues à l'article 42 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 "Couplé" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions de l'article 17 paragraphe 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 ne prenant pas part à la course, le pari est traité selon les dispositions du paragraphe I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément qui prend part à la course 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 paragraphe I ci-dessus sont applicables.

Article 41. Calcul des rapports.

Pour chaque type de pari "Couplé Gagnant" ou "Couplé Placé", le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du total des enjeux.

Après déduction du montant des paiements effectués sur les paris traités en paris "Simple Gagnant" ou "Placé", en application des dispositions de l'article 40 et de l'article 41, paragraphe 3 ci-dessous, on obtient la masse à partager.

Le calcul des rapports bruts, auxquels s'appliquent les dispositions du troisième alinéa du I de l'article 19.1 du présent arrêté, s'effectue comme suit :

1. Pari "Couplé Gagnant"

a) Cas d'arrivée normale :

Dans le cas d'une seule combinaison payable, la masse à partager est répartie au prorata du nombre de mises sur cette combinaison.

b) Cas d'arrivée "dead heat" :

Dans le cas de plusieurs combinaisons payables, le total des mises sur ces diverses combinaisons est retiré de la masse à partager.

Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons.

2. Pari "Couplé Placé"

Le montant de toutes les mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager ; le reste ainsi obtenu constitue le "bénéfice à répartir".

a) Cas d'arrivée normale :

Le bénéfice à répartir est divisé en trois parties égales. Chacune de ces parties est à son tour partagée au prorata du nombre de mises sur chacune de ces combinaisons. Les quotients ainsi obtenus augmentés de l'unité de mise constituent les rapports bruts pour chacune de ces combinaisons.

b) Cas d'arrivée "dead heat" :

1. Dans le cas de trois chevaux ou plus classés "dead head" à la première place, le bénéfice à répartir est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons "Couplé Placé" payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est à son tour partagée au prorata du nombre de mises sur chacune de ces combinaisons. Les quotients ainsi obtenus augmentés de l'unité de mise constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

2. Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux à la première place et d'un ou plusieurs chevaux à la troisième place, un tiers du bénéfice à répartir 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 portion du bénéfice à répartir ainsi définie est à son tour divisée en autant de parties égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est à son tour répartie au prorata du nombre de mises sur la combinaison payable correspondante. Les quotients ainsi obtenus augmentés de l'unité de mise constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables

3. Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la deuxième place, deux tiers du bénéfice à répartir 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 portion du bénéfice à répartir ainsi définie est à son tour divisée en autant de parties égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est à son tour répartie au prorata du nombre de mises sur la combinaison payable correspondante. Les quotients ainsi obtenus augmentés de l'unité de mise constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables

4. Dans le cas de "dead heat" de deux chevaux ou plus à la troisième place, un tiers du bénéfice à répartir 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 portion du bénéfice à répartir ainsi définie est à son tour divisée en autant de parties égales qu'elle comporte de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est à son tour répartie au prorata du nombre de mises sur la combinaison payable correspondante. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables ;

3. Cas des chevaux non-partants

1. Dans les courses avec ou sans ordre d'arrivée stipulé, comportant un ou plusieurs chevaux non-partants, le rapport "spécial gagnant" de la combinaison du cheval classé premier ou, en cas de "dead heat", de l'un des chevaux classés premiers et de l'un quelconque des chevaux non-partants tel qu'il a été prévu au paragraphe b)

de l'article 40 ci-dessus, est égal au rapport "Simple Gagnant" de ce cheval, sous réserve des dispositions des paragraphes 3 et 4 ci-dessous.

2. De même, le rapport "spécial placé" de la combinaison de l'un des chevaux classés aux deux ou trois premières places et de l'un quelconque des chevaux non-partants, tel qu'il a été prévu au paragraphe c) de l'article 40 ci-dessus, est égal au rapport "Simple Placé" de ce cheval, sous réserve des dispositions des paragraphes 3 et 4 ci-dessous.

3. Le rapport net "spécial gagnant" ne doit pas être supérieur au rapport net "Couplé Gagnant". Dans les cas de "dead heat" chaque rapport net "spécial gagnant" doit être au plus égal au plus petit rapport net "Couplé Gagnant" comportant ce même cheval ou au plus grand rapport net "Couplé Gagnant", s'il n'y en a pas comportant ce même cheval.

De même, le rapport net "spécial placé" de la combinaison de l'un des chevaux classés aux deux ou trois premières places et de l'un quelconque des chevaux non-partants doit être au plus égal au plus petit rapport net "Couplé Placé" comportant ce même cheval ou au plus grand rapport net "Couplé Placé" s'il n'y en a pas comportant ce même cheval.

S'il en est autrement, par application des règles énoncées aux paragraphes 1 et 2 ci-dessus, les calculs de répartition sont faits de sorte que les rapports "spécial gagnant" ou "spécial placé" payés aux parieurs soient respectivement égaux aux rapports "Couplé Gagnant" ou "Couplé Placé" correspondants.

4. Dans chacun des cas énoncés ci-dessus, les rapports "spécial gagnant" et "spécial placé" payés aux parieurs ne peuvent être inférieurs à 1,10 € par unité de mise .

La présente disposition s'applique en particulier lorsque les paris "Simple Gagnant" ou "Placé" sont remboursés.

Article 42. Formules.

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

Ils peuvent également enregistrer leurs paris "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 "Couplé" combinant entre eux deux à deux, un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

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

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

b) Dans le cas d'un pari "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 :

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

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 :

$$K \times (K-1) \text{ paris "Couplé Gagnant".}$$

2. Les formules "champ d'un cheval"

Elles englobent l'ensemble des paris "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 "Couplé Gagnant" sans ordre d'arrivée stipulé, si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total" englobe (N - 1) paris "Couplé". S'il s'agit d'un "champ partiel d'un cheval de base" avec une sélection de P chevaux, la formule englobe P paris "Couplé".

b) Dans le cas d'un pari "Couplé Gagnant" avec ordre d'arrivée stipulé, si la course comporte N chevaux officiellement partants, le "champ total" englobe (N - 1) paris "Couplé" en formule simplifiée et 2 x (N - 1) paris "Couplé" en formule "dans tous les ordres". Le "champ partiel d'un cheval de base" avec une sélection de P chevaux englobe P paris "Couplé" en formule simplifiée et 2 P paris "Couplé" 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 pour chaque course en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants du PMU, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 43. Cas particuliers.

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

2. Pari "Couplé Gagnant" :

A) Arrivée normale sans "dead heat" :

a) S'il s'agit d'une course sans ordre d'arrivée stipulé et s'il n'y a aucune mise sur la combinaison payable, la masse à partager est répartie au prorata des mises sur la combinaison des chevaux classés premier et troisième ou, à défaut de mises sur cette combinaison, au prorata des mises sur la combinaison des chevaux classés deuxième et troisième. A défaut de mises sur cette dernière combinaison, tous les paris "Couplé" sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés à l'article 40.I.b) ci-dessus.

b) S'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, à défaut de mises dans l'ordre exact d'arrivée sur la combinaison des chevaux classés premier et deuxième, la répartition s'effectue au prorata des mises sur la combinaison des deux mêmes chevaux classés dans l'ordre inverse : combinaison deuxième et premier ; à défaut de mises 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 de mise sur cette dernière combinaison, tous les paris "Couplé Gagnant" sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant, visés à l'article 40.I.b) ci-dessus.

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 aucune mise sur l'une des combinaisons payables, le bénéfice 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 aucune mise sur aucune des combinaisons payables, tous les paris "Couplé Gagnant" correspondants sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant visé à l'article 40.I.b) ci-dessus.

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 aucune mise sur aucune des combinaisons payables, la masse à partager est répartie sur les combinaisons des chevaux classés premiers et troisième. A défaut de mise sur ces combinaisons, tous les paris "Couplé Gagnant" sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant visé à l'article 40.I.b) ci-dessus.

S'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, dans le même cas, la masse à partager est répartie sur les combinaisons d'un des chevaux classés premiers désigné à la première place avec l'un quelconque des chevaux classés troisièmes. A défaut de mise sur ces combinaisons, la répartition s'effectue au prorata des

mises sur les combinaisons des mêmes chevaux dans l'ordre inverse. A défaut, tous les paris "Couplé Gagnant" sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant visé à l'article 40.I.b) ci-dessus.

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 aucune mise sur aucune des combinaisons payables, la masse à partager est répartie sur les combinaisons des chevaux classés deuxièmes "dead heat". A défaut de mise sur ces combinaisons, tous les paris "Couplé Gagnant" sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant visé à l'article 40.I.b) ci-dessus.

S'il s'agit d'une course avec ordre d'arrivée stipulé, dans le même cas, la masse à partager est répartie sur les combinaisons du cheval classé premier avec l'un quelconque des chevaux classés deuxièmes désigné à la première place. A défaut de mise sur ces combinaisons, la masse à partager est répartie sur les combinaisons des chevaux classés deuxièmes "dead heat". A défaut, tous les paris "Couplé Gagnant" sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant visé à l'article 40.I.b) ci-dessus.

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

S'il n'y a aucune mise sur l'une des combinaisons "Couplé Placé", le bénéfice à répartir afférent à cette combinaison est réparti dans les mêmes proportions entre les autres combinaisons "Couplé Placé" payables. A défaut de mise sur aucune des combinaisons "Couplé Placé" payables, tous les paris "Couplé Placé" sont remboursés y compris ceux comportant un cheval non-partant visés à l'article 40.I.c) ci-dessus.

PARI COUPLE ORDRE INTERNATIONAL

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire en formule simplifiée 1,50 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 0,75 €

Article. 44

Le PMU habilité à organiser des opérations de prises de paris collectés ou regroupés en France sur les courses étrangères peut organiser des paris " Couplé ordre international " pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU.

Sauf stipulations particulières précisées dans les articles 46 à 48 ci-dessous, ils sont soumis aux dispositions des articles 38 et 39 et 41 à 43 du pari « Couplé ».

Un pari " Couplé ordre international " consiste à désigner deux chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Article 45 - Écurie

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux déclarés partants dans une même course sont déclarés couplés au Pari Mutuel, on dit qu'ils font " 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. 46 - Chevaux non partants

Sont remboursés les paris engagés sur les combinaisons dans lesquelles un des chevaux au moins a été non-partant.

Article. 47. - Calcul des rapports

Le montant des paris remboursés et des prélèvements en vigueur dans le pays où la course se déroule est défalqué du total des enjeux pour obtenir la masse à partager.

1) Cas d'arrivée normale :

Dans le cas d'une seule permutation payable, la masse à partager est répartie au prorata du nombre de mises sur cette permutation.

2) Cas d'arrivée "dead heat" :

Dans les cas de plusieurs permutations payables, la masse à partager est :

1) soit divisée en autant de parties égales qu'il y a de permutations payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre de mises sur chaque permutation payable. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacune des permutations payables

2) a) soit diminuée du montant des mises sur la ou les permutations payables. Le reste ainsi obtenu, que l'on appelle bénéfice à répartir, est sous réserve des dispositions du 2) b) ci-dessous, divisé en autant de parties égales qu'il y a de permutations payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre de mises sur chaque permutation payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des permutations payables

b) Lorsque plusieurs chevaux font écurie en application de l'article 45 ci-dessus, les mises sur les diverses permutations payables composées de chevaux de la même écurie désignés aux mêmes rangs consécutifs

sont totalisées et concourent à la détermination d'un rapport unique.

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.

Art. 48. - Cas particuliers

1. Arrivée normale sans " dead heat " :

A défaut de mises dans l'ordre exact d'arrivée sur la combinaison payable, tous les paris " Couplé ordre international " sont remboursés.

2. Arrivée avec "dead heat :

a) Dans le cas d'arrivée " dead heat ", s'il n'y a aucune mise sur l'une des combinaisons payables, la fraction de la masse à partager afférente à cette combinaison 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 " suivant organisé en masse commune avec le même pays où la tirelire a été constituée.

b) 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 aucune mise sur aucune des combinaisons payables, tous les paris " Couplé ordre international " correspondants sont remboursés.

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 considéré.

PARI 2sur4

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire 3 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 1,50 €

Maximum d'enjeu 100 fois le minimum d'enjeu sur la même combinaison unitaire.

Article 49

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris dénommés " 2 sur 4 " peuvent être organisés.

Un pari " 2 sur 4 " consiste à désigner deux chevaux d'une même course. Un pari " 2 sur 4 " est payable si les deux chevaux choisis occupent deux des quatre premières places de l'épreuve.

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

Article 50. " Dead heat "

Dans le cas d'arrivée " dead heat ", les combinaisons payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de " dead heat " de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables au rapport " 2 sur 4 " sont toutes les combinaisons deux à deux des chevaux classés premiers.

b) Dans le cas de " dead heat " de trois chevaux classés à la première place et d'un ou, éventuellement, de plusieurs chevaux classés " dead heat " à la quatrième place, les combinaisons " 2 sur 4 " payables sont, d'une part, les combinaisons deux à deux des chevaux classés premiers 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 " 2 sur 4 ".

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 " 2 sur 4 " payables sont, d'une part, la combinaison des deux chevaux classés " dead heat " à la première place, 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, enfin 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 " 2 sur 4 " 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 " 2 sur 4 ".

e) Dans le cas de " dead heat " de trois chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons " 2 sur 4 " 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 " 2 sur 4 " 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 " 2 sur 4 ".

g) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons " 2 sur 4 " payables sont, celle du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième ; celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés troisièmes ; celles du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés troisièmes ; celles 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 " 2 sur 4 " payables sont, celle du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième ; celle du cheval classé premier avec le cheval classé troisième ; celles du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés quatrième ; celle du cheval classé deuxième avec le cheval classé troisième ; celles du cheval classé deuxième avec chacun des chevaux classés quatrième ; celles du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrième. En aucun cas, les combinaisons entre eux des chevaux classés " dead heat " à la quatrième place ne peuvent donner lieu au paiement du rapport " 2 sur 4 ".

Article 51. Chevaux non-partants

I – a) Sont remboursées les combinaisons " 2 sur 4 " dans lesquelles les deux chevaux ont été non-partants.

b) Lorsqu'une combinaison " 2 sur 4 " comporte un cheval non-partant et l'un des chevaux classés parmi les quatre premiers à l'arrivée de la course, elle est réglée à un rapport " spécial placé " défini à l'article 52 (§ 2, a et c) ci-dessous.

c) Toutefois, les dispositions du paragraphe b) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules champ total et champ partiel prévues à l'article 53 b) 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 " 2 sur 4 ", de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions de l'article 17, paragraphe II, des dispositions générales.

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 ne prenant pas part à la course, le pari est traité selon les dispositions du paragraphe I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément qui prend part à la course 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 paragraphe I ci-dessus sont applicables.

Article 52. Calcul des rapports

1. Cas des courses sans chevaux non-partants :

Le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du total des enjeux.

La masse à partager ainsi obtenue est divisée par le total des mises sur les différentes combinaisons payables pour obtenir le rapport brut " 2 sur 4 "

2. Cas des courses comportant un ou plusieurs chevaux non-partants :

a) Dans les courses comportant un ou plusieurs chevaux non partants, le montant des enjeux correspondant aux paris " 2 sur 4 " comportant, après prise en compte du cheval de complément désigné par le parieur, si celui-ci a utilisé cette faculté conformément aux dispositions de l'article 17, paragraphe II, un cheval non-partant est déduit du montant total des enjeux.

On obtient ainsi deux masses d'enjeux, l'une constituée des paris " 2 sur 4 " comportant un et un seul cheval non-partant, appelée " masse d'enjeux transformés ", l'autre appelée " masse d'enjeux " " 2 sur 4 " ;

b) Le calcul du rapport " 2 sur 4 " s'effectue à partir de la masse d'enjeux " 2 sur 4 " en application des dispositions du paragraphe 1 ci-dessus ;

c) Le rapport spécial placé visé à l'article 51 b) ci-dessus est calculé comme suit :

- après avoir défalqué la déduction proportionnelle sur enjeux de la "masse d'enjeux transformés", on obtient la "masse à partager transformée" ;

- la " masse à partager transformée " est divisée par le total des mises sur les différentes combinaisons " 2 sur 4 " comportant un cheval non-partant et l'un des chevaux classés aux quatre premières places de la course pour obtenir le rapport brut " spécial placé "

Article 53. Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris " 2 sur 4 " 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 " 2 sur 4 " combinant entre eux, deux à deux, un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur désigne K chevaux, sa formule englobe :

$$\frac{K \times (K - 1)}{2} \text{ paris " 2 sur 4 " .}$$

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

Les formules " champ total d'un cheval " englobent l'ensemble des paris " 2 sur 4 " 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 " 2 sur 4 ".

Les formules " champ partiel d'un cheval " englobent l'ensemble des paris " 2 sur 4 " 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 " 2 sur 4 ".

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

c) Ceux des paris, englobés dans une formule, qui comportent des chevaux n'ayant pas participé à la course, sont traités selon les dispositions de l'article 51 ci-dessus.

Article 54

1. Tous les paris " 2 sur 4 " sont remboursés lorsque moins de deux chevaux sont classés à l'arrivée.
2. S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons " 2 sur 4 " payables, tous les paris " 2 sur 4 " sont remboursés, y compris ceux comportant un cheval non-partant visés à l'article 51 b) ci-dessus.

PARI TIERCÉ

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire en formule simplifiée 1 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 0,50 €

Maximum d'enjeu 20 fois le minimum d'enjeu sur la même combinaison unitaire

Article 55

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris " tiercé ", pouvant être également dénommés "Classic Tiercé", peuvent être organisés.

Un pari " 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 " tiercé " est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve, sauf cas prévus aux articles 57 et 62. Il donne lieu à un rapport dit " dans l'ordre exact " si l'ordre stipulé par le parieur est conforme à l'ordre d'arrivée de l'épreuve. Il est payable à un rapport dit " dans l'ordre inexact " ou " de base ", lorsque l'ordre d'arrivée stipulé par le parieur est différent de l'ordre d'arrivée de l'épreuve.

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

Article 56. Dead heat.

Dans le cas d'arrivée " dead heat ", les combinaisons payables sont les suivantes :

a) Dans le cas de " dead heat " de trois chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons gagnantes du pari " tiercé " sont les combinaisons des chevaux classés premiers pris trois à trois. Pour chaque combinaison il y a un rapport unique 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 gagnantes du pari " tiercé " sont les combinaisons des deux chevaux classés premiers avec chacun des chevaux classés troisièmes. Pour chaque combinaison, il y a un rapport unique dans l'ordre exact pour les deux permutations possibles dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places. Il y a un rapport de base 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 gagnantes du pari " tiercé " 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 dans l'ordre exact pour les deux permutations possibles dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place. Il y a un rapport de base 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 gagnantes du pari " tiercé " sont les combinaisons du cheval classé premier avec le cheval classé deuxième et avec chacun des chevaux classés troisièmes. Pour chaque combinaison, le rapport dans l'ordre exact 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 de base 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.

Article 57. Chevaux non-partants.

I – a) Sont remboursées les combinaisons " tiercé " dont les trois chevaux n'ont pas pris part à la course.

b) Lorsqu'une combinaison " tiercé " comporte deux chevaux non-partants parmi les trois chevaux désignés, le pari est traité comme un pari " simple gagnant " sur le troisième cheval. Il est réglé à un rapport spécial défini à l'article 60 ci-dessous, sous réserve que ce cheval soit classé premier à l'arrivée de la course.

En aucun cas un rapport spécial n'est réglé aux combinaisons comportant deux chevaux non-partants et un cheval faisant écurie avec l'un des chevaux classés premiers.

c) Lorsqu'une combinaison " tiercé " comporte un cheval non-partant parmi les trois chevaux désignés, le pari correspondant est traité comme un pari " couplé gagnant " sur les deux chevaux ayant participé à la course. Il est réglé à un rapport spécial défini à l'article 60 ci-dessous, sous réserve que ces deux chevaux aient été classés aux deux premières places de l'épreuve.

d) Toutefois, les règles de traitement énoncées aux paragraphes 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 " tiercé " de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions de l'article 17, paragraphe II ci dessus.

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 ne prenant pas part à la course, le pari est traité selon les dispositions du paragraphe I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément qui prend part à la course 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 paragraphe I ci-dessus sont applicables.

Article 58. Calcul des rapports.

Le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du total des enjeux.

Après déduction du montant des paiements effectués sur les paris traités en paris " simple gagnant " et en paris " couplé gagnant ", en application des articles 54 et 60, on obtient la masse à partager.

Le calcul des rapports bruts s'effectue comme suit :

1. Cas d'arrivée normale :

La masse à partager est divisée en deux parties égales. Chacune de ces parties est à son tour répartie au prorata du nombre de mises sur la permutation dans l'ordre exact pour donner le rapport brut dans l'ordre exact, et du nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact pour donner le rapport brut de base. Les rapports nets correspondants sont payés aux parieurs sous réserve des dispositions de l'article 59 ci-dessous.

2. Cas d'arrivée " dead heat " :

a) Dans le cas de " dead heat " à la première place de trois chevaux ou plus, le total des mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager.

Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque combinaison payable, chacune de celles-ci regroupant les six permutations des trois chevaux entrant dans la combinaison. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables

b) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux à la première place et d'un cheval ou plus à la troisième place, le total des mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager. Le bénéfice à

répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parties est à son tour divisée en deux parties égales, l'une affectée aux deux permutations dans l'ordre exact de la combinaison considérée, l'autre aux quatre permutations dans l'ordre inexact de cette même combinaison. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur les permutations correspondantes. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables, sous réserve des dispositions de l'article 59 ci-dessous

c) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux ou plus à la deuxième place, le total des mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager. Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parties est à son tour divisée en deux parties égales, l'une affectée aux deux permutations dans l'ordre exact de la combinaison considérée, l'autre aux quatre permutations dans l'ordre inexact de cette même combinaison. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur les permutations correspondantes. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables, sous réserve des dispositions de l'article 59 ci-dessous

d) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux ou plus à la troisième place, le total des mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager. Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parties est à son tour divisée en deux parties égales, l'une affectée à la permutation des trois chevaux dans l'ordre exact d'arrivée, l'autre aux cinq permutations des trois mêmes chevaux dans un ordre inexact. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur les permutations correspondantes. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables, sous réserve des dispositions de l'article 59 ci-dessous

3. Rapport minimum dans l'ordre inexact :

a) Si l'application des règles énoncées aux paragraphes 1 et 2 ci-dessus conduit à un rapport dans l'ordre inexact inférieur à 1,10 €, il est fait application de l'article 22. Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager affectée au calcul du rapport dans l'ordre exact est obtenue en défalquant de la masse à partager totale le montant des paiements à 1,10 € des mises dans l'ordre inexact. Si, à l'issue de ces opérations, le rapport dans l'ordre exact est inférieur à 1,10 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

b) Dans le cas visé au paragraphe a) ci-dessus les dispositions de l'article 59 ci-dessous ne sont pas applicables.

Article 59 Proportions minima des rapports.

a) Dans le cas d'une arrivée normale, le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact doit être au moins égal à cinq fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

S'il en est autrement par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 58 ci-dessus, la totalité de la masse à partager est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient cinq le nombre de mises sur la permutation dans l'ordre exact et du coefficient un le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le " rapport de base " brut des permutations des trois chevaux dans un ordre inexact.

Le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact est alors égal à cinq fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes trois chevaux dans un ordre inexact.

b) Dans le cas d'arrivée " dead heat " prévu au paragraphe 2.d) de l'article 58 ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes trois chevaux, le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact doit être au moins égal à cinq fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact. S'il en est autrement par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 58 ci-dessus, la fraction de la masse à partager afférente à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations de ces trois chevaux, en affectant du coefficient cinq le nombre de mises sur la permutation de ces trois chevaux dans l'ordre exact et du coefficient un le nombre de mises sur les permutations des mêmes trois chevaux dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport brut pour les permutations de ces trois chevaux dans un ordre inexact. Le rapport net payé à la

permutation dans l'ordre exact est alors égal à cinq fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes trois chevaux dans un ordre inexact.

c) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes 2. b) et 2. c) de l'article 58 ci-dessus, pour chaque combinaison, le rapport net payé aux permutations dans un ordre exact doit être au moins égal à deux fois le rapport net payé aux permutations des mêmes trois chevaux dans un ordre inexact. S'il en est autrement par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 58 ci-dessus, la fraction de la masse à partager afférente à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations de ces trois chevaux, en affectant du coefficient deux le nombre de mises sur les permutations de ces trois chevaux dans un ordre exact et du coefficient un le nombre de mises sur les permutations des mêmes trois chevaux dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport brut pour les permutations de ces trois chevaux dans un ordre inexact. Le rapport net payé aux permutations dans un ordre exact est alors égal à deux fois le rapport de base net payé à la permutation des mêmes trois chevaux dans un ordre inexact.

Article 60. Rapports spéciaux. Cas de chevaux non-partants.

a) Dans les courses comportant un ou plusieurs chevaux non-partants, le rapport spécial de la combinaison, ou en cas de " dead heat " de chaque combinaison, des chevaux classés aux deux premières places et de l'un quelconque des chevaux non-partants tel qu'il a été prévu au paragraphe c) de l'article 57 ci-dessus, est égal au rapport " couplé gagnant " des deux mêmes chevaux, sous réserve des dispositions des paragraphes b) et e) ci-dessus.

b) Le rapport spécial net visé au paragraphe a) ci-dessus ne doit pas être supérieur au rapport de base net du pari " tiercé ". Dans les cas de " dead heat ", chacun de ces rapports nets doit être au plus égal au plus petit rapport de base net du pari " tiercé " comportant les mêmes chevaux ou à défaut au plus grand rapport de base net du pari " tiercé " comportant un seul de ces deux chevaux ; ou enfin à défaut au plus grand rapport de base net du pari " tiercé " .

S'il en est autrement par application de la règle énoncée au paragraphe a) ci-dessus, les calculs de répartition sont faits de sorte que chaque rapport spécial concerné payé aux parieurs soit égal au rapport de base du pari " tiercé " correspondant.

c) Le rapport spécial de la combinaison, ou en cas de " dead heat ", de chaque combinaison, du cheval classé premier et de deux des chevaux non-partants, tel qu'il a été prévu au paragraphe b) de l'article 57 ci-dessus, est égal au rapport " simple gagnant " de ce cheval, sous réserve des dispositions des paragraphes d) et e) ci-dessus.

d) Le rapport net visé au paragraphe c) ci-dessus ne doit pas être supérieur au rapport de base net du pari " tiercé " .

Dans les cas de " dead heat ", chacun de ces rapports nets doit être au plus égal au plus petit rapport de base net du pari " tiercé " comportant le même cheval ; ou à défaut au plus grand rapport de base net du pari " tiercé " s'il n'y en a pas comportant ce même cheval.

S'il en est autrement, par application de la règle énoncée au paragraphe c) ci-dessus, les calculs de répartition sont faits de sorte que chaque rapport spécial concerné payé aux parieurs soit égal au rapport de base du pari " tiercé " correspondant.

e) Dans chacun des cas énoncés ci-dessus, les rapports spéciaux visés aux paragraphes a), b), c) et d) ci-dessus ne peuvent être inférieurs à 1,10 € par unité de mise. La présente disposition s'applique en particulier lorsque les paris " simple gagnant " et " couplé gagnant " sont remboursés.

Article 61. Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris " 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 " 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 :

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

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 :

$K \times (K-1) \times (K-2)$ combinaisons unitaires.

Les formules " champ total de deux chevaux " englobent l'ensemble des paris " 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 $6 \times (N-2)$ 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.

Les formules " champ partiel de deux chevaux " englobent l'ensemble des paris " 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 " tiercé " en formule dans tous les ordres et P paris " tiercé " 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.

Les formules " champ total d'un cheval " englobent l'ensemble des paris " 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 $3 \times (N-1) \times (N-2)$ combinaisons unitaires en formule dans tous les ordres et $(N-1) \times (N-2)$ 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.

Les formules " champ partiel d'un cheval " englobent l'ensemble des paris "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 $3 \times P \times (P-1)$ combinaisons unitaires en formule dans tous les ordres et $P \times (P-1)$ 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.

Les valeurs des formules " champ total d'un ou de deux chevaux " sont déterminées pour chaque course en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants du PMU, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

Ceux des paris englobés dans la formule qui comportent un ou plusieurs chevaux n'ayant pas participé à la course sont traités selon les dispositions de l'article 57 relatif aux chevaux non-partants.

Article 62. Cas particuliers.

a) Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari " tiercé ", il n'y a aucune mise 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 du bénéfice à répartir afférente à cette permutation est affectée à la détermination du rapport des permutations des mêmes chevaux dans l'ordre inexact.

S'il n'y a aucune mise sur les permutations dans l'ordre inexact des trois premiers chevaux classés ou en cas de " dead heat " sur les permutations dans l'ordre inexact de l'une des combinaisons des chevaux classés aux trois premières places, la part du bénéfice à répartir afférente à ces permutations est affectée à la détermination du rapport de la permutation des mêmes chevaux dans l'ordre exact.

En cas de " dead heat ", s'il n'y a aucune mise ni dans l'ordre exact, ni dans l'ordre inexact sur l'une des combinaisons payables, le bénéfice à répartir afférent à cette combinaison est réparti dans les mêmes proportions entre les autres combinaisons payables.

Si enfin il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons des trois premiers chevaux classés ni dans l'ordre exact d'arrivée, ni dans l'ordre inexact, la totalité de la masse à partager est affectée à la combinaison des chevaux classés premier, deuxième et quatrième. A défaut de mises sur cette combinaison, la masse à partager est affectée à la combinaison des chevaux classés premier, troisième et quatrième ; à défaut sur la combinaison des chevaux classés deuxième, troisième et quatrième ; à défaut de mises sur cette combinaison, tous les paris " tiercé " sont remboursés, y compris ceux visés à l'article 57 ci-dessus.

Dans le cas prévu à l'alinéa précédent, et si la course ne comportait que trois chevaux classés à l'arrivée, la masse à partager serait répartie entre tous les parieurs ayant désigné les deux premiers chevaux classés sans tenir compte de l'ordre d'arrivée. A défaut de mises sur cette combinaison, tous les paris " tiercé " sont remboursés, y compris ceux visés à l'article 57 ci-dessus.

b) En aucun cas un rapport spécial ne peut être réglé aux combinaisons comportant un cheval non-partant et les chevaux classés premier et troisième, aux combinaisons comportant un cheval non-partant et les chevaux classés deuxième et troisième ou aux combinaisons comportant deux chevaux non-partants et le cheval classé deuxième.

PARI TRIO

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire 1,50 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 0,75 €

Maximum d'enjeu 120 fois le minimum d'enjeu sur la même combinaison unitaire

Article 63

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris de combinaison à trois chevaux sans ordre d'arrivée stipulé dénommés paris "Trio" peuvent être organisés.

Un pari "Trio" consiste à désigner trois chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.

Sauf stipulations particulières précisées dans les articles 64 à 67 ci-dessous, ils sont soumis aux dispositions des articles 55 à 62 en remplaçant les références au rapport "Tiercé" de base par des références au rapport "Trio".

Un pari "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 aux articles 57 et 67.

Article 64. Dead Heat

Dans le cas d'arrivée "dead heat", les combinaisons payables 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.

Article 65. Calcul des rapports

Le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du total des enjeux.

Après déduction du montant des paiements effectués sur les paris traités en paris "Simple Gagnant" et en paris "Couplé Gagnant" en application des articles 57 et 60, on obtient la masse à partager.

Le calcul des rapports bruts, auxquels s'appliquent les dispositions du troisième alinéa du I de l'article 19.1 du présent arrêté, s'effectue comme suit :

1. Cas d'arrivée normale:

La masse à partager est répartie au prorata du nombre de mises sur la combinaison payable.

2. Cas d'arrivée "dead heat":

Dans le cas de plusieurs combinaisons payables, le total des mises sur ces diverses combinaisons est retiré de la masse à partager. Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

Article 66. Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "Trio" 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 combinant entre eux trois à trois un certain nombre de chevaux sélectionnés par le parieur.

Si le parieur sélectionne K chevaux, sa formule englobe:

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

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.

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 :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires.}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires.}$$

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

Article 67. Cas particuliers.

a) En cas de "dead heat", lorsqu'il n'y a aucune mise sur l'une des combinaisons des trois premiers chevaux classés, le bénéfice à répartir afférent à cette combinaison est réparti selon les mêmes proportions entre les autres combinaisons payables.

S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons des trois premiers chevaux classés, la masse à partager est affectée à la combinaison des chevaux classés premier, deuxième et quatrième ou à défaut sur la combinaison des chevaux classés premier, troisième et quatrième, ou à défaut sur la combinaison des chevaux classés deuxième, troisième et quatrième.

A défaut de mise sur cette dernière combinaison et par dérogation à l'article 57 c) la masse à partager est répartie au prorata des mises sur les combinaisons des chevaux classés aux deux premières places avec l'un quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.

A défaut et par dérogation à l'article 57 b) la masse à partager est répartie au prorata du total des mises sur le cheval classé premier avec deux quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.

A défaut de mise sur ces dernières combinaison, tous les paris "Trio" sont remboursés.

b) Si une course sur laquelle fonctionne le pari "Trio" comporte un ou plusieurs chevaux non-partants et si, dans cette course, le pari "Couplé" n'a pas fonctionné ou n'a pas donné lieu à un rapport pour la combinaison des chevaux classés aux deux premières places à l'arrivée, les rapports spéciaux prévus à l'article 60 a) pour la combinaison, ou, en cas de "dead heat", pour chaque combinaison, de l'un des chevaux non-partants avec deux chevaux classés aux deux premières places, sont égaux à la moitié du plus petit rapport "Trio" comportant les mêmes deux chevaux ; ou, à défaut, à la moitié du plus grand rapport "Trio" comportant un seul de ces deux chevaux ; ou enfin, à défaut, à la moitié du plus grand rapport "Trio". Ces rapports spéciaux restent soumis aux dispositions de l'article 60 e).

PARI TRIO ORDRE

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire en formule simplifiée 1,50 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 0,75 €

Maximum d'enjeu 20 fois le minimum d'enjeu sur la même combinaison unitaire

Article 68

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris dénommés "Trio Ordre" peuvent être organisés.

Un pari "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 "Trio Ordre" est payable si les trois chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve, sauf cas prévus aux articles 70 et 74, ci-dessous 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 69 – Dead Heat

Dans le cas d'arrivée "Dead-Heat", les permutations payables sont les suivantes :

- a)** Dans le cas de "Dead-Heat" de trois chevaux ou plus classés à la première place, les permutations payables du pari "Trio Ordre" 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 permutations payables du pari "Trio Ordre" sont celles 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 permutations payables du pari "Trio Ordre" sont celles 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 permutations payables du pari "Trio Ordre" sont celles des 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 avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Article 70 – Chevaux non partants

l) a) Sont remboursées les combinaisons "Trio Ordre" dont les trois chevaux n'ont pas pris part à la course.

- b)** Lorsqu'une combinaison "Trio Ordre" comporte deux chevaux non partants parmi les trois chevaux désignés, le pari est traité comme un pari "Simple gagnant" sur le troisième cheval. Il est réglé à un rapport spécial défini à l'article 72 ci-dessous, sous réserve que ce cheval soit classé premier à l'arrivée de la course.

En aucun cas, un rapport spécial n'est réglé aux combinaisons comportant deux chevaux non partants et un cheval faisant écurie avec l'un des chevaux classés premiers.

c) Lorsqu'une combinaison "Trio Ordre" comporte un cheval non partant parmi les trois chevaux désignés, le pari correspondant est traité comme un pari "Couplé Ordre" sur les deux chevaux ayant participé à la course. Il est réglé à un rapport spécial défini à l'article 72 ci-dessous, sous réserve que ces deux chevaux occupent les deux premières places de l'épreuve et qu'ils aient été désignés dans l'ordre exact d'arrivée.

d) Toutefois, les règles de traitement énoncées aux paragraphes 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 "Trio Ordre" de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions de l'article 17, paragraphe II.

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 ne prenant pas part à la course, le pari est traité selon les dispositions du paragraphe I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément qui prend part à la course 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 paragraphe I ci-dessus sont applicables.

Article 71 – Calcul des rapports

Le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du total des enjeux.

Après déduction du montant des paiements effectués sur les paris traités en paris "Simple gagnant" et en paris "Couplé Ordre" en application des articles 70 et 72, on obtient la masse à partager.

Le calcul des rapports bruts, auxquels s'appliquent les dispositions du troisième alinéa du I de l'article 19.1 du présent arrêté, s'effectue comme suit :

1. Cas d'arrivée normale

La masse à partager est répartie au prorata du nombre de mises sur la permutation payable.

2. Cas d'arrivée "Dead-Heat"

Dans le cas de plusieurs permutations payables, le total des mises sur ces diverses permutations est retiré de la masse à partager. Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de permutations payables différentes par les chevaux qui les composent. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque permutation payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des permutations payables.

Article 72– Rapports spéciaux – Cas de chevaux non partants.

a) Dans les courses comportant un ou plusieurs chevaux non partants, le rapport spécial de la permutation ou en cas de "Dead-Heat" de chaque permutation, composée du cheval classé premier désigné à la première place avec le cheval classé deuxième désigné soit à la deuxième soit à la troisième place, ou du cheval classé premier désigné à la deuxième place avec le cheval classé deuxième désigné à la troisième place et de l'un quelconque des chevaux non partants tel qu'il a été prévu au paragraphe c) de l'article 70 ci-dessus, est égal au rapport "Couplé Ordre" des deux mêmes chevaux, sous réserve des dispositions des paragraphes b) et e) ci-dessous.

b) Le rapport spécial net visé au paragraphe a) ci-dessus ne doit pas être supérieur au rapport net du pari "Trio Ordre".

Dans les cas de "Dead-Heat", chacun de ces rapports nets doit être au plus égal au plus petit rapport net du pari "Trio Ordre" comportant les mêmes chevaux ou à défaut, au plus grand rapport net du pari "Trio Ordre" comportant un seul de ces chevaux ou enfin, à défaut, au plus grand rapport net du pari "Trio Ordre".

S'il en est autrement par application de la règle énoncée au paragraphe a) ci-dessus, les calculs de répartition sont faits de sorte que chaque rapport spécial concerné payé aux parieurs soit égal au rapport net du pari "Trio Ordre" correspondant.

c) Le rapport spécial de la combinaison, ou en cas de "Dead-Heat" de chaque combinaison du cheval classé premier et de deux des chevaux non partants, tel qu'il a été prévu au paragraphe b) de l'article 70 ci-dessus, est égal au rapport "Simple gagnant" de ce cheval, sous réserve des dispositions des paragraphes d) et e) ci-dessus.

d) Le rapport net visé au paragraphe c) ci-dessus ne doit pas être supérieur au rapport net du pari "Trio Ordre".

Dans les cas de "Dead-Heat", chacun de ces rapports nets doit être au plus égal au plus petit rapport net du pari "Trio Ordre" comportant le même cheval ou à défaut, s'il n'y en a pas comportant ce même cheval, au plus grand rapport net du pari "Trio Ordre".

S'il en est autrement, par application de la règle énoncée au paragraphe c) ci-dessus, les calculs de répartition sont fait de sorte que chaque rapport spécial concerné payé aux parieurs soit égal au rapport du pari "Trio Ordre" correspondant.

e) Dans chacun des cas énoncés ci-dessus, les rapports spéciaux visés aux paragraphes a), b), c) et d) ci-dessus ne peuvent être inférieurs à 1,10 € par unité de mise sauf application des dispositions de l'article 23. La présente disposition s'applique en particulier lorsque les paris "Simple gagnant" et "Couplé Ordre" sont remboursés.

Article 73 – Formules

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris "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 "Trio Ordre" 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 la sélection que dans un ordre relatif stipulé correspondant à une seule permutation. La formule correspondante, dénommée "formule simplifiée" englobe

$$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2)}{6} \quad \text{Permutations des chevaux désignés}$$

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 $K \times (K - 1) \times (K - 2)$ permutations des chevaux désignés.

Les formules "Champ total de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "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 $6 \times (N-2)$ 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.

Les formules "Champ partiel de deux chevaux" englobent l'ensemble des paris "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 "Trio Ordre" en formule complète et P paris "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.

Les formules "Champ total d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "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 $3 \times (N-1) \times (N-2)$ permutations des chevaux désignés en formule complète et $(N-1) \times (N-2)$ 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.

Les formules "Champ partiel d'un cheval" englobent l'ensemble des paris "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 $3 \times P \times (P-1)$ permutations des chevaux désignés en formule complète et $P \times (P-1)$ 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.

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

Article 74 – Cas particuliers

1) Tous les paris "Trio Ordre" en ce compris ceux visés à l'article 70 ci-dessus, sont remboursés lorsque moins de trois chevaux sont classés à l'arrivée.

2) Arrivée normale sans "Dead-Heat"

Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari "Trio Ordre", il n'y a aucune mise sur la permutation des trois premiers chevaux désignés dans l'ordre exact d'arrivée, la répartition s'effectue au prorata des mises sur la combinaison des mêmes trois chevaux désignés premier, troisième et deuxième, à défaut de mise sur cette permutation, la répartition s'effectue au prorata des mises sur la combinaison des mêmes trois chevaux désignés troisième, deuxième et premier, à défaut sur la permutation des mêmes trois chevaux désignés deuxième, premier et troisième.

A défaut de mise sur cette dernière permutation, la masse à partager est répartie au prorata du total des mises sur les permutations des mêmes trois chevaux désignés deuxième, troisième et premier et troisième, premier et deuxième.

A défaut et par dérogation à l'article 70.I c), la masse à partager est répartie au prorata du total des mises sur le cheval classé premier désigné à la première place, avec le cheval classé second désigné à la deuxième place avec l'un quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.

Enfin, à défaut et par dérogation à l'article 70.I b), la masse à partager est répartie au prorata du total des mises sur le cheval classé premier désigné à la première place avec deux quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.

A défaut de mise sur ces dernières combinaisons, tous les paris "Trio Ordre" sont remboursés.

3) Arrivée avec "Dead-Heat"

a) Dans le cas d'arrivée "Dead-Heat", s'il n'y a aucune mise sur l'une des permutations payables, le bénéfice à répartir afférent à cette permutation est réparti dans les mêmes proportions entre les autres permutations payables.

b) Dans le cas d'arrivée "Dead-Heat", s'il n'y a aucune mise sur aucune des permutations payables, la répartition s'effectue sur les permutations des mêmes trois chevaux désignés premier, troisième et deuxième. S'il n'y a aucune mise sur l'une de ces permutations payables, le bénéfice à répartir afférent à cette permutation est réparti dans les mêmes proportions entre les autres permutations payables.

c) A défaut de mise sur aucune de ces permutations payables, la répartition s'effectue sur les permutations des mêmes trois chevaux désignés troisième, deuxième et premier. S'il n'y a aucune mise sur l'une de ces permutations payables, le bénéfice à répartir afférent à cette permutation est réparti dans les mêmes proportions entre les autres permutations payables.

d) A défaut, de mise sur aucune de ces permutations payables, la répartition s'effectue sur les permutations des mêmes trois chevaux désignés deuxième, premier et troisième. S'il n'y a aucune mise sur l'une de ces permutations payables, le bénéfice à répartir afférent à cette permutation est réparti dans les mêmes proportions entre les autres permutations payables.

e) A défaut de mise sur ces dernières permutations, la répartition s'effectue au prorata du total des mises sur les permutations des mêmes trois chevaux désignés deuxième, troisième et premier et troisième, premier et deuxième.

S'il n'y a aucune mise sur l'une de ces permutations payables, le bénéfice à répartir afférent à cette permutation est réparti dans les mêmes proportions entre les autres permutations payables.

f) A défaut de mise sur aucune de ces permutations payables, et par dérogation à l'article 71.2, la masse à partager est répartie de la façon suivante :

- en cas de dead heat de deux chevaux à la première place, au prorata du total des mises sur les permutations des chevaux classés premiers désignés à la première ou à la seconde place, avec l'un quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.
- en cas de dead heat de trois chevaux ou plus à la première place, au prorata du total des mises sur les permutations de deux des chevaux classés premiers désignés à la première, à la seconde ou à la troisième place, avec l'un quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.
- en cas de dead heat de deux chevaux ou plus à la deuxième place, au prorata du total des mises sur les permutations du cheval classé premier désigné à la première place, d'un des chevaux classés deuxièmes désigné à la deuxième place, avec l'un quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.
- en cas de dead heat de deux chevaux ou plus à la troisième place, au prorata du total des mises sur les permutations du cheval classé premier désigné à la première place, du cheval classé deuxième désigné à la deuxième place, avec l'un quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.

g) A défaut de mise sur ces dernières permutations et par dérogation aux articles 70.I b) et 71.2, la masse à partager est répartie au prorata du total des mises sur le ou l'un des chevaux classés premiers désigné à la première place avec deux quelconque des chevaux de la course inscrits sur la liste officielle des partants du PMU.

h) A défaut de mise sur ces dernières permutations, tous les paris "Trio Ordre" sont remboursés.

4) En aucun cas, un rapport spécial ne peut être réglé aux combinaisons comportant un cheval non partant et les chevaux classés premier et troisième, aux combinaisons comportant un cheval non partant et les chevaux classés deuxième et troisième ou aux combinaisons comportant deux chevaux non partants et le cheval classé deuxième ou troisième.

5) Si une course sur laquelle fonctionne le pari "Trio Ordre" comporte un ou plusieurs chevaux non partant et si, dans cette course, le pari "Couplé Ordre" n'a pas fonctionné ou n'a pas donné lieu à un rapport pour la combinaison des chevaux classés aux deux premières places désignés dans l'ordre exact d'arrivée, les rapports spéciaux prévus à l'article 72 a) ci-dessus pour la permutation ou, en cas de "dead-heat" pour chaque permutation de l'un des chevaux non partants avec deux chevaux classés aux deux premières places désignés dans l'ordre exact d'arrivée, sont égaux à la moitié du plus petit rapport "Trio Ordre" comportant les mêmes deux chevaux ou à défaut, à la moitié du plus grand rapport "Trio Ordre" comportant un seul de ces deux chevaux ou enfin, à défaut, à la moitié du plus grand rapport "Trio Ordre". Ces rapports spéciaux restent soumis aux dispositions de l'article 72 e).

PARI TRIO ORDRE INTERNATIONAL

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire en formule simplifiée 1,50 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 0,75 €

Article 75

Le PMU, habilité à organiser des opérations de prises de paris collectés ou regroupés en France sur les courses françaises ou étrangères peut organiser pour certaines épreuves, désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris dénommés " Trio ordre international ".

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.

L'enregistrement des paris est limité aux postes d'enregistrement et services du PMU ainsi qu'aux guichets des hippodromes offrant cette possibilité.

Article 76 - Écurie.

Dans les pays offrant cette possibilité, lorsque plusieurs chevaux déclarés partants dans une même course sont déclarés couplés au Pari Mutuel, on dit qu'ils font " 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 77- "Dead heat".

Dans le cas d'arrivée " dead heat ", les permutations payables sont les suivantes :

- a)** Dans le cas de " dead heat " de trois chevaux ou plus classés à la première place, les permutations payables du pari " Trio ordre international " 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 permutations payables du pari " Trio ordre international " sont celles 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 permutations payables du pari " Trio ordre international " sont celles 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 permutations payables du pari " Trio ordre international " sont celles des 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 avec chacun des chevaux classés troisièmes.

Article 78 - Chevaux non partants.

Sont remboursés les paris engagés sur les combinaisons dans lesquelles un des chevaux au moins a été non partant.

Article 79 - Calcul des rapports.

Le montant des déductions de toute nature autorisées par la réglementation en vigueur dans le pays où la course se déroule est défalqué du total des enjeux.

Le calcul des rapports bruts, auxquels s'appliquent les dispositions du troisième alinéa du I de l'article 19.1 du présent arrêté lorsque la course concernée se déroule en France, s'effectue comme suit :

1. Cas d'arrivée normale :

La masse à partager est répartie au prorata du nombre de mises sur la permutation payable.

2. Cas d'arrivée "dead heat" :

Dans le cas de plusieurs permutations payables, la masse à partager est, selon le pays où la course se déroule :

1) soit divisée en autant de parties égales qu'il y a de permutations payables différentes. Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque permutation payable. Les quotients ainsi obtenus constituent les rapports bruts pour chacune des permutations payables

2) soit répartie au prorata du nombre de mises sur les permutations payables. Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut pour chacune des permutations payables

3) a) soit diminuée du montant des mises sur la ou les permutations payables. Le reste ainsi obtenu, que l'on appelle bénéficiaire à répartir, est, sous réserve des dispositions du 3) b) ci-dessous, divisé en autant de parties égales qu'il y a de permutations payables. Chacune de ces parts est à son tour partagée au prorata du nombre de mises sur chaque permutation payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des permutations payables

b) Lorsque plusieurs chevaux font écurie en application de l'article 76 ci-dessus, les mises sur les diverses permutations payables composées de chevaux de la même écurie désignés aux mêmes rangs consécutifs sont totalisées et concourent à la détermination d'un rapport unique.

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 80 - 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.

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 :

$$\frac{K \times (K - 1) \times (K - 2)}{6} \text{ permutations des chevaux désignés}$$

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 $K \times (K - 1) \times (K - 2)$ permutations des chevaux désignés.

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 $6 \times (N - 2)$ 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.

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.

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 $3 \times (N-1) \times (N-2)$ permutations des chevaux désignés en formule dans tous les ordres et $(N-1) \times (N-2)$ 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.

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 $3 \times P \times (P-1)$ permutations des chevaux désignés en formule dans tous les ordres et $P \times (P-1)$ 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.

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

Ceux des paris englobés dans la formule qui comportent un ou plusieurs chevaux n'ayant pas participé à la course sont remboursés après la course.

Article 81. - Cas particuliers.

a) Dans le cas d'arrivée " dead heat " dans une course, s'il n'y a aucune mise sur l'une des permutations payables, la fraction de la masse à partager afférente à cette permutation est :

- 1) soit répartie dans les mêmes proportions entre les autres permutations payables,
- 2) 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 " Trio ordre international " suivant organisé en masse commune avec le même pays où la tirelire a été constituée.

Ces modalités particulières selon le pays considéré 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 aucune mise sur la permutation des trois premiers chevaux classés dans l'ordre exact d'arrivée ou, en cas de " dead heat ", s'il n'y a aucune mise sur aucune des permutations payables, tous les paris " Trio ordre international " correspondants sont remboursés.

c) Lorsqu'une course sur laquelle fonctionne le pari "Trio ordre international" compte moins de trois chevaux à l'arrivée, tous les paris "Trio ordre international" sont remboursés.

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.

PARI QUARTÉ PLUS

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire en formule simplifiée 1,30 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 0,65 €

Maximum d'enjeu 20 fois le minimum d'enjeu sur la même combinaison unitaire

Article 82

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris dénommés " Quarté Plus " peuvent être organisés.

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

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

Il donne lieu à un rapport dit " Quarté dans l'ordre exact " 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 " Quarté dans l'ordre inexact " ou " de base " 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 89.

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

Article 83

I. Dans le cas d'arrivée " dead heat ", les combinaisons payables à un rapport " Quarté " sont les suivantes :

a) Dans le cas de " dead heat " de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables à un rapport " Quarté " sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris quatre à quatre. Pour chaque combinaison il y a un rapport unique 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 à un rapport " Quarté " sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les six permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux trois premières places.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quarté " 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, l'ordre exact comporte les quatre permutations dans lesquelles les deux chevaux classés premiers ont été désignés aux deux premières places.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quarté " sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé troisième et avec chacun des chevaux classés quatrième.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quarté " sont les combinaisons du cheval classé premier avec chacun des chevaux classés deuxième pris trois à trois.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les six permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact 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 deuxième et d'un ou plusieurs chevaux classés quatrième, les combinaisons payables à un rapport " Quarté " sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxième et avec chacun des chevaux classés quatrième.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quarté " sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec les chevaux classés troisième pris deux à deux.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quarté " sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième et du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrième.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les quatre chevaux de l'arrivée classés dans l'ordre exact.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte 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 89.

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 troisième 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 84. Cas de chevaux non-partants.

I – En cas de chevaux non-partants :

a) Sont remboursées les combinaisons " Quarté Plus " dont au moins deux chevaux n'ont pas pris part à la course.

b) Lorsqu'une combinaison " 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 paragraphe b) ci-dessus ne s'applique pas aux formules champ total et champ partiel prévues à l'article 88 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 " Quarté Plus " de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions de l'article 17, paragraphe II.

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 ne prenant pas part à la course, le pari est traité selon les dispositions du paragraphe I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément qui prend part à la course 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 paragraphe I ci-dessus sont applicables.

Article 85. Calcul des rapports.

Le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du total des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager "Quarté Plus".

60 % de cette masse à partager appelée masse à partager " Quarté " sont affectés au calcul des rapports " Quarté " ; 40 % de cette masse appelée masse à partager " Bonus " est affecté au calcul des rapports " Bonus ".

Le calcul des rapports bruts, auxquels s'appliquent, pour les paris enregistrés au pari mutuel urbain et aux guichets des hippodromes raccordés à son système d'information central, les dispositions du troisième alinéa du I de l'article 19.1 du présent arrêté, s'effectue comme suit :

I. Rapports " Quarté ".

1. Cas d'arrivée normale

Dans le cas d'une seule permutation dans l'ordre exact d'arrivée et de vingt trois permutations donnant droit au rapport de base, 25/60ème de la masse à partager " Quarté " est affecté au calcul du rapport dans l'ordre exact ; 35/60ème de la masse à partager " Quarté " est affecté au calcul du rapport dans l'ordre inexact.

Chacune de ces parties est à son tour répartie au prorata du nombre de mises sur la permutation dans l'ordre exact pour donner le rapport brut dans l'ordre exact et du nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact pour donner le rapport brut de base, sous réserve des dispositions de l'article 86 ci-dessous.

2. Cas d'arrivée " dead heat "

a) Dans le cas de " dead heat " à la première place de quatre chevaux ou plus, le total des mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager " Quarté ". Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque combinaison payable, chacune de celles-ci regroupant les 24 permutations des 4 chevaux entrant dans la combinaison. Les quotients ainsi obtenus augmentés de l'unité de mise constituent les rapports bruts à payer pour chacune des combinaisons " Quarté " payables

b) Dans les autres cas de " dead heat ", le total des mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager " Quarté ". Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

25/60ème de chacune de ces parties est affecté aux permutations dans l'ordre exact ; 35/60ème est affecté aux permutations dans un ordre inexact.

Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur les permutations correspondantes. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts à payer, sous réserve des dispositions de l'article 86.6 ci-dessous.

3. Rapport minimum dans l'ordre inexact

a) Si l'application des règles énoncées aux paragraphes 1 et 2 ci-dessus, conduit à un rapport dans l'ordre inexact inférieur à 1,10 €, il est fait application de l'article 22. Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager affectée au calcul du rapport " Quarté " dans l'ordre exact est obtenue en défalquant de la masse à partager " Quarté " le montant des paiements à 1,10 € des mises dans l'ordre inexact. Si, à l'issue de ces opérations, le rapport dans l'ordre exact est inférieur à 1,10 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

b) Dans le cas visé au paragraphe a) ci-dessus, les dispositions des articles 86 et 87 ci-dessous ne sont pas applicables.

II. Rapports " Bonus "

1. Cas d'arrivée normale

Dans le cas d'une seule combinaison payable au rapport " Bonus ", la masse à partager " Bonus " est répartie au prorata du nombre de mises sur la combinaison payable y compris, le cas échéant, celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe b) de l'article 84 ci-dessus.

2. Cas d'arrivée " dead heat "

Dans le cas de plusieurs combinaisons payables, le total des mises sur ces diverses combinaisons, y compris, le cas échéant, sur celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe b) de l'article 84 ci-dessus est retiré de la masse à partager " Bonus ". Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent ; chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons payables.

3. Rapport minimum " Bonus "

a) Si l'application des règles énoncées aux paragraphes 1 et 2 ci-dessus conduit à un rapport " Bonus " inférieur à 1,10 €, il est fait application de l'article 22. Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager affectée au calcul des rapports " Quarté " est obtenue en défalquant de la masse à partager totale le montant des paiements à 1,10 € des mises " Bonus ". Si, à l'issue de ces opérations, le rapport " Quarté " dans l'ordre exact ou le rapport " Quarté " dans l'ordre inexact est inférieur à 1,10 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

b) Dans le cas visé au paragraphe a) ci-dessus les dispositions de l'article 87 ci-dessous ne sont pas applicables.

Article 86. Proportion minimum des rapports " Quarté "

a) Dans le cas d'une arrivée normale et dans le cas de l'arrivée " dead heat " prévu au paragraphe h) de l'article 83 § I ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes quatre chevaux, le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact doit être au moins égal à 8 fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 85 § I ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quarté " est répartie uniformément entre toutes les permutations payables, en affectant du coefficient 8 le nombre de mises sur la permutation dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur la permutation dans un ordre inexact ; on obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des quatre chevaux dans un ordre inexact. Le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact est alors égal à 8 fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes quatre chevaux dans un ordre inexact.

b) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes b) et e) de l'article 83 § I ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes quatre chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à 2 fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 85 § I ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quarté " est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 2 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des quatre chevaux dans un ordre inexact. Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à 2 fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes quatre chevaux dans un ordre inexact.

c) Dans le cas d'arrivée " dead heat " prévu au paragraphe c) de l'article 83 § I ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes quatre chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à 3 fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 85 § I ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quarté " est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 3 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des quatre chevaux dans un ordre inexact. Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à 3 fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes quatre chevaux dans un ordre inexact.

d) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes d), f) et g) de l'article 83 § I ci-dessus, pour chaque combinaison des quatre chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à 4 fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 85 § I ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quarté " est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 4 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des quatre chevaux dans un ordre inexact.

Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à 4 fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes quatre chevaux dans un ordre inexact.

Article 87. Proportion minimum des rapports " Bonus " .

Le rapport net "Bonus" ou l'un quelconque des rapports nets "Bonus" s'il y en a plusieurs, ne peut être supérieur au quart du rapport net payé à la combinaison "Quarté" dans l'ordre inexact, ou au quart de l'un quelconque des rapports nets payés aux combinaisons "Quarté" dans l'ordre inexact, s'il y en a plusieurs.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul énoncées au 1 du II de l'article 85, les rapports sont établis de la manière suivante :

La masse à partager "Bonus" est ajoutée à la masse à partager "Quarté" dans l'ordre inexact pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison "Quarté" dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est multiplié par 4. Ce nombre est ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes "Quarté" payables dans l'ordre inexact. Au nombre obtenu est ajouté celui des mises sur la combinaison "Bonus" ou sur les combinaisons "Bonus", s'il y en a plusieurs.

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut "Bonus". Le rapport net payé à la combinaison "Quarté" dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est alors égal à 4 fois le rapport net "Bonus".

Le nombre de mises sur cette combinaison "Quarté" dans l'ordre inexact multiplié par 4 fois le rapport brut "Bonus" constitue la masse à partager affectée à chacune des autres combinaisons "Quarté" dans l'ordre inexact, à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports "Quarté" dans l'ordre inexact.

Article 88. Formules

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris " 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 " 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 :

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3)}{24}$$
 paris " 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 24 permutations englobe, pour une sélection de K chevaux :

$$K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3)$$
 paris " Quarté Plus ".

c) Les formules " champ total de trois chevaux " englobent l'ensemble des paris " 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 de base " englobe :

$$24 \times (N - 3)$$
 paris " Quarté Plus ", en formule dans tous les ordres à vingt quatre permutations et
$$(N - 3)$$
 paris " 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 " 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 :

$$24 \times P$$
 paris " Quarté Plus ", en formule dans tous les ordres à vingt quatre permutations et
$$P$$
 paris " 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 " 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 de base " englobe :

$$12 \times (N-2) \times (N-3)$$
 paris " Quarté Plus ", en formule dans tous les ordres à vingt quatre permutations et
$$(N-2) \times (N-3)$$
 paris " 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 " 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 :

$12 \times P \times (P-1)$ paris " Quarté Plus ", en formule dans tous les ordres à vingt quatre permutations et $P \times (P-1)$ paris " 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 " 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 de base " englobe :

$4 \times (N-1) \times (N-2) \times (N-3)$ paris " Quarté Plus ", en formule dans tous les ordres à vingt quatre permutations et $(N-1) \times (N-2) \times (N-3)$ paris " 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 " 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 :

$4 \times P \times (P-1) \times (P-2)$ paris " Quarté Plus ", en formule dans tous les ordres à vingt quatre permutations et $P \times (P-1) \times (P-2)$ paris " 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.

Les valeurs des formules " champ total " d'un, de deux ou de trois chevaux de base sont déterminées pour chaque course en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants du PMU, compte tenu, le cas échéant des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

j) Ceux des paris englobés dans la formule qui comportent un ou plusieurs chevaux n'ayant pas participé à la course sont traités selon les dispositions de l'article 84 relatif aux chevaux non-partants.

Article 89. Cas particuliers.

a) Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari " Quarté Plus ", il n'y a aucune mise sur la permutation des quatre 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 quatre premières places, la masse à partager afférente à cette permutation est affectée à la détermination du rapport des permutations des mêmes chevaux dans l'ordre inexact.

S'il n'y a aucune mise sur les permutations dans l'ordre inexact des quatre premiers chevaux classés ou, en cas de " dead heat ", sur les permutations dans l'ordre inexact de l'une des combinaisons des chevaux classés aux quatre premières places, la masse à partager afférente à ces permutations est affectée à la détermination du rapport de la permutation des mêmes chevaux dans l'ordre exact.

En cas de " dead heat ", s'il n'y a aucune mise ni dans l'ordre exact, ni dans l'ordre inexact sur l'une des combinaisons payables, la masse à partager afférente à cette combinaison est répartie dans les mêmes proportions entre les autres combinaisons payables.

Si enfin il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons payables aux rapports " Quarté " ni dans l'ordre exact, ni dans un ordre inexact, la totalité de la masse à partager " Quarté Plus " est affectée au calcul des rapports " Bonus ".

b) En cas de " dead heat ", s'il n'y a aucune mise sur l'une des combinaisons " Bonus " payables, la masse à partager afférente à cette combinaison est affectée selon les mêmes proportions entre les autres combinaisons " Bonus " payables.

c) S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons " Bonus " payables, la totalité de la masse à partager " Quarté Plus " est affectée au calcul des rapports " Quarté ".

d) S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons payables " Quarté " dans l'ordre exact, ni " Quarté " dans l'ordre inexact, ni " Bonus ", la totalité de la masse à partager " Quarté Plus " est affectée à la détermination des rapports " 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 de mise sur ces combinaisons, la totalité de la masse à partager " Quarté Plus " est répartie 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 de mise sur ces combinaisons tous les paris " Quarté Plus " sont remboursés.

e) Lorsqu'une course ne comporte que trois chevaux classés à l'arrivée, la totalité de la masse à partager " Quarté Plus " 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 de mise sur ces combinaisons, tous les paris " Quarté Plus " sont remboursés.

Lorsqu'une course comporte moins de trois chevaux classés à l'arrivée, tous les paris " Quarté Plus " sont remboursés.

PARI MULTI

Minimum d'enjeu : pour le pari unitaire 3 €

Minimum d'enjeu : pour les autres types de formules 1,50 €

Maximum d'enjeu 200 fois le minimum d'enjeu sur la même combinaison unitaire

Article 90

Pour certaines épreuves désignées sur la liste officielle des partants du PMU, des paris dénommés " MULTI " peuvent être organisés.

Un pari " MULTI " consiste à désigner quatre, cinq, six ou sept chevaux d'une même course sans avoir à préciser leur ordre d'arrivée.

Un pari " 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 dix, tous les paris " MULTI " engagés sur cette épreuve sont remboursés.

Chaque cheval participant à la course est traité séparément dans la détermination des combinaisons payables, même ceux faisant écurie.

Article 91

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris " MULTI " sous forme de combinaisons unitaires :

- de quatre chevaux, dénommées " MULTI en 4 " ;
- de cinq chevaux, dénommées " MULTI en 5 " ;
- de six chevaux, dénommées " MULTI en 6 " ;
- de sept chevaux, dénommées " MULTI en 7 " ;

Quel que soit le nombre de chevaux choisis par le parieur il est fixé un seul et même enjeu minimum pour ce mode de pari.

Les parieurs peuvent également enregistrer leurs paris "Multi" sous forme de formules dites "champ" selon les dispositions de l'article 96 ci-dessous.

Article 92 " Dead heat "

Dans le cas d'arrivée " dead heat ", les combinaisons payables sont les suivantes :

- a)** Dans le cas de " dead heat " de quatre chevaux, ou plus, classés à la première place, les combinaisons " MULTI " 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 " MULTI " 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 " MULTI " 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 " MULTI " 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 " MULTI " 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 " MULTI " 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 " MULTI " 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 " MULTI " payables, sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec chacun des chevaux classés quatrièmes.

Article 93 Chevaux non-partants.

1. a) Sont remboursées les combinaisons " MULTI " de quatre chevaux (MULTI en 4) qui comportent un cheval ou plus n'ayant pas pris part à la course.

b) Sont remboursées les combinaisons " MULTI " de cinq chevaux (MULTI en 5) qui comportent deux chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.

c) Sont remboursées les combinaisons " MULTI " de six chevaux (MULTI en 6) qui comportent trois chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.

d) Sont remboursées les combinaisons " MULTI " de sept chevaux (MULTI en 7) qui comportent quatre chevaux ou plus n'ayant pas pris part à la course.

2. a) Les combinaisons " MULTI " de cinq chevaux (MULTI en 5) qui comportent un cheval non partant sont transformées en " MULTI " de quatre chevaux (MULTI en 4).

b) Les combinaisons " MULTI " de six chevaux (MULTI en 6) qui comportent un cheval non partant sont transformées en " MULTI " de cinq chevaux (MULTI en 5).

Les combinaisons " MULTI " de six chevaux (MULTI en 6) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en " MULTI " de quatre chevaux (MULTI en 4).

c) Les combinaisons " MULTI " de sept chevaux (MULTI en 7) qui comportent un cheval non partant sont transformées en " MULTI " de six chevaux (MULTI en 6).

Les combinaisons " MULTI " de sept chevaux (MULTI en 7) qui comportent deux chevaux non partants sont transformées en " MULTI " de cinq chevaux (MULTI en 5).

Les combinaisons " MULTI " de sept chevaux (MULTI en 7) qui comportent trois chevaux non partants sont transformées en " MULTI " de quatre chevaux (MULTI en 4).

Article 94 Calcul des rapports.

1. Le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

Le calcul des rapports bruts s'effectue comme suit :

Dans le cas d'arrivée normale et dans le cas d'arrivée " dead heat ", la masse à partager est répartie uniformément entre toutes les combinaisons " MULTI " payables, en affectant :

- du coefficient 3 le nombre de mises payables en " MULTI en 7 " ;
- du coefficient 7 le nombre de mises payables en " MULTI en 6 " ;
- du coefficient 21 le nombre de mises payables en " MULTI en 5 " ;
- du coefficient 105 le nombre de mises payables en " MULTI en 4 " .

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport de base brut pour chaque catégorie de rapport du pari " MULTI ", sous réserve des dispositions de l'article 95 ci-dessous

2. - Le rapport net payé à la combinaison " MULTI en 7 " est alors égal à 3 fois le rapport de base net.

- Le rapport net payé à la combinaison " MULTI en 6 " est alors égal à 7 fois le rapport de base net.
- Le rapport net payé à la combinaison " MULTI en 5 " est alors égal à 21 fois le rapport de base net.
- Le rapport net payé à la combinaison " MULTI en 4 " est alors égal à 105 fois le rapport de base net.

Article 95 Rapport minimum

1. Si l'application des règles énoncées à l'article 94, conduit à un rapport net " MULTI en 7 " inférieur à 1,05 €, il est fait application des dispositions de l'article 22.

Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,05 €, la masse à partager est diminuée du montant des paiements à 1,05 € des combinaisons " MULTI en 7 ".

2. Le calcul des rapports bruts des combinaisons " MULTI en 6 ", " MULTI en 5 " et " MULTI en 4 " s'effectue alors comme suit.

La masse à partager diminuée des paiements à 1,05 € des combinaisons " MULTI en 7 " est répartie uniformément entre toutes les combinaisons payables " MULTI en 6 ", " MULTI en 5 " et " MULTI en 4 " en affectant :

- du coefficient 1 le nombre de mises payables en " MULTI en 6 " ;
- du coefficient 3 le nombre de mises payables en " MULTI en 5 " ;
- du coefficient 15 le nombre de mises payables en " MULTI en 4 ".

On obtient ainsi le rapport brut de la combinaison " MULTI en 6 " sous réserve du paragraphe 3 ci-après

Le rapport net payé à la combinaison " MULTI en 5 " est alors égal à 3 fois le rapport net " MULTI en 6 ".

Le rapport net payé à la combinaison " MULTI en 4 " est alors égal à 15 fois le rapport net " MULTI en 6 ".

Si l'application de l'article 94 ou des règles énoncées ci-dessus conduit à un rapport net " MULTI en 6 " inférieur à 1,10 €, il est fait application des dispositions de l'article 22.

Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager, telle que résultant de l'application des dispositions du paragraphe 1 ci-avant, est diminuée du montant des paiements à 1,10 € des combinaisons " MULTI en 6 ".

3. Le calcul des rapports brut des combinaisons " MULTI en 5 " et " MULTI en 4 " s'effectue comme suit :

La masse à partager diminuée des paiements à 1,05 € des combinaisons " MULTI en 7 " et des paiements à 1,10 € des combinaisons " MULTI en 6 " est répartie uniformément entre toutes les combinaisons payables " MULTI en 5 " et " MULTI en 4 ", en affectant :

- du coefficient 1 le nombre de mises payables en " MULTI en 5 " ;
- du coefficient 5 le nombre de mises payables en " MULTI en 4 ".

On obtient ainsi le rapport brut de la combinaison " MULTI en 5 ", sous réserve du paragraphe 4 ci-après.

Le rapport net payé à la combinaison " MULTI en 4 " est alors égal à 5 fois le rapport net " MULTI en 5 ".

Si l'application de l'article 94 ou des règles énoncées ci-dessus conduit à un rapport net " MULTI en 5 " inférieur à 1,20 €, il est fait application des dispositions de l'article 22

Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,20 €, la masse à partager telle que résultant de l'application des dispositions des paragraphes 1 et 2 ci-avant, est diminuée du montant des paiements à 1,20 € des combinaisons " MULTI en 5 ".

4. Le calcul du rapport brut de la combinaison " MULTI en 4 " s'effectue comme suit :

La masse à partager diminuée des paiements à 1,05 € des combinaisons " MULTI en 7 ", des paiements à 1,10 € des combinaisons " MULTI en 6 " et des paiements à 1,20 € des combinaisons " MULTI en 5 " est répartie uniformément entre toutes les combinaisons payables " MULTI en 4 ".

On obtient ainsi le rapport brut de la combinaison " MULTI en 4 " .

Si l'application de l'article 94 ou des règles énoncées ci-avant conduit à un rapport net " MULTI en 4 " inférieur à 1,30 €, il est fait application des dispositions de l'article 22.

Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,30 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

Article 96. - Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris " MULTI en 4 " , " MULTI en 5 " , " MULTI en 6 " ou " MULTI en 7 " sous forme de formules dites "champ total" ou "champ partiel".

1. " MULTI en 4 " :

a) Les formules "champ de trois chevaux" en " 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 " MULTI en 4 " .

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires " MULTI en 4 " .

b) Les formules "champ de deux chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 2) \times (N - 3)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 4 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 4 " .}$$

c) Les formules "champ d'un cheval" en " 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 :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 4 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 4 " .}$$

2. " MULTI en 5 " :

a) Les formules "champ de quatre chevaux" en " 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 " MULTI en 5 ".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires " MULTI en 5 ".

b) Les formules "champ de trois chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 3) \times (N - 4)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 5 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 5 " .}$$

c) Les formules "champ de deux chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 5 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 5 " .}$$

d) Les formules "champ d'un cheval" en " 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 :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4)}{24} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 5 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3)}{24} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 5 "}$$

3. " MULTI en 6 " :

a) Les formules "champ de cinq chevaux" en " 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 " MULTI en 6 ".

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de cinq chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires " MULTI en 6 ".

b) Les formules "champ de quatre chevaux" en " 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 :

$$\frac{(N - 4) \times (N - 5)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 6 "}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1)}{2} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 6 "}$$

c) Les formules "champ de trois chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 3) \times (N - 4) \times (N - 5)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 6 "}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 6 "}$$

d) Les formules "champ de deux chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4) \times (N - 5)}{24} \text{ combinaisons unitaires " MULTI en 6 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3)}{24} \text{ combinaisons unitaires " MULTI en 6 " .}$$

e) Les formules "champ d'un cheval" en " 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 :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4) \times (N - 5)}{120} \text{ combinaisons unitaires " MULTI en 6 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3) \times (P - 4)}{120} \text{ combinaisons unitaires " MULTI en 6 " .}$$

4. " MULTI en 7 " :

a) Les formules "champ de six chevaux" en " 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 " MULTI en 7 " .

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de six chevaux de base" englobe P combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .

b) Les formules "champ de cinq chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 5) \times (N - 6)}{2} \text{ combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de cinq chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1)}{2} \text{ combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

c) Les formules "champ de quatre chevaux" en " 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 :

$$\frac{(N - 4) \times (N - 5) \times (N - 6)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de quatre chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2)}{6} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

d) Les formules "champ de trois chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 3) \times (N - 4) \times (N - 5) \times (N - 6)}{24} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de trois chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3)}{24} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

e) Les formules "champ de deux chevaux" en " 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

$$\frac{(N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4) \times (N - 5) \times (N - 6)}{120} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel de deux chevaux de base" englobe :

$$\frac{P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3) \times (P - 4)}{120} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

f) Les formules "champ d'un cheval" en " 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 :

$$\frac{(N - 1) \times (N - 2) \times (N - 3) \times (N - 4) \times (N - 5) \times (N - 6)}{720} \quad \text{combinaisons unitaires " MULTI en 7 " .}$$

Si le parieur a sélectionné P chevaux, le "champ partiel d'un cheval de base" englobe :

$$P \times (P - 1) \times (P - 2) \times (P - 3) \times (P - 4) \times (P - 5)$$

combinaisons unitaires " MULTI en 7 ".

720

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 du PMU, compte tenu, le cas échéant, des chevaux déclarés non partants au moment de l'enregistrement du pari.

Article 97 Cas particuliers

1. Lorsque dans une épreuve où fonctionne le pari " MULTI " il n'y a aucune mise sur la combinaison des quatre premiers chevaux classés ou en cas de " dead heat " sur aucune des combinaisons 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 de mise 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 de mise sur cette dernière combinaison, tous les paris " MULTI " sont remboursés.

2. Lorsqu'une course comporte moins de quatre chevaux classés à l'arrivée, tous les paris " MULTI " sont remboursés.

PARI QUINTÉ PLUS

Minimum d'enjeu : 2 €

Mise de base pour le pari unitaire en formule simplifiée : 2 €

Mise de base pour les autres types de formules : 0,50 €

Maximum d'enjeu 20 fois la mise de base de 2 € sur la même combinaison unitaire

Article 98

1) Pour certaines épreuves, désignées sur la liste officielle du PMU, des paris dénommés " Quinté Plus " peuvent être organisés.

Un pari " Quinté Plus " consiste à désigner cinq chevaux d'une même course et à préciser leur ordre de classement à l'arrivée.

Un pari " Quinté Plus " est payable si au moins trois des cinq chevaux choisis occupent les trois premières places de l'épreuve, sauf cas prévu au paragraphe c) 2. ci-dessous.

a) Il donne lieu à un rapport dit " Quinté Plus dans l'ordre exact " 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 " Quinté Plus dans l'ordre inexact " ou de base, lorsque 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 parmi les cinq 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, sauf cas prévus à l'article 106, à un rapport dit :

1. " Bonus 4 " si ces quatre chevaux se sont classés aux quatre premières places de l'épreuve ;

2. " Bonus 4sur5 " si un de ces quatre chevaux s'est classé à la cinquième place ;

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 cinquième, donnent lieu à un rapport dit " Bonus 3 " sauf cas prévus à l'article 106.

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

2) Un " N° Plus " de 0001 à 3000 déterminé aléatoirement par le système central du PMU, est attribué lors de l'enregistrement du pari, à chaque combinaison unitaire ou formule " Quinté plus " au sens de l'article 105, engagée par le parieur.

I - Pari Quinté plus avec " Tirelire "

Après le départ de la course servant de support au pari " Quinté Plus ", le système central du PMU sélectionne de manière aléatoire un numéro et un seul compris entre 0001 à 3000, inclusivement, dénommé " N° Plus Gagnant ".

Lorsqu'une combinaison " Quinté Plus " donnant lieu à un rapport dit dans " l'ordre exact " visé à l'article 98 .1.1

a) comporte le " N° Plus Gagnant " elle donne droit également au paiement du rapport " Tirelire " selon les modalités définies à l'article 106.4.1) ci-dessous.

II – Autres rapports Quinté plus avec N° plus gagnant

a) Lorsqu'un pari " Quinté Plus " comporte la combinaison visée à l'article 98.1 b) et le " N° Plus Gagnant ", il donne droit à dix fois le rapport dans l'ordre inexact ou de base.

b) Lorsqu'un pari " Quinté Plus " comporte la combinaison visée à l'article 98.1 c) 1. et le " N° Plus Gagnant ", il donne droit à dix fois le rapport " Bonus 4 ".

c) Lorsqu'un pari " Quinté Plus " comporte la combinaison visée à l'article 98.1 c) 2. et le " N° Plus Gagnant ", il donne droit à dix fois le rapport " Bonus 4sur5 ".

d) Lorsqu'un pari " Quinté Plus " comporte la combinaison visée à l'article 98.1 d) et le " N° Plus Gagnant ", il donne droit à dix fois le rapport " Bonus 3 ".

e) Après application de l'article 100 II ci-dessous, si le pari engagé par le parieur comporte un ou plusieurs chevaux non-partants, les termes " rapport Bonus 4 ", " rapport Bonus 4sur5 " et " rapport Bonus 3 " visés au 98.1) § c) 1., c) 2. et d) ci-dessus, s'entendent au sens du total des rapports " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " résultant de l'application de l'article 100 I ci-dessous.

Article 99

1). Dans le cas d'arrivée " dead heat ", les combinaisons payables à un rapport " Quinté Plus " sont les suivantes :

a) Dans le cas de " dead heat " de cinq chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables à un rapport " Quinté Plus " sont toutes les combinaisons des chevaux classés premiers pris cinq à cinq. Pour chaque combinaison, il y a un rapport unique 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons des quatre chevaux classés à la première place avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les vingt-quatre permutations dans lesquelles les chevaux classés premiers ont été désignés aux quatre premières places.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons des trois chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la quatrième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " 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, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons des deux chevaux classés à la première place avec trois chevaux classés à la troisième place.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 payables à un rapport " Quinté Plus " 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, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 payables à un rapport " Quinté Plus " 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, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " 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, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons du cheval classé premier avec quatre des chevaux classés deuxièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte les vingt-quatre permutations dans lesquelles le cheval classé premier a été désigné à la première place.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons du cheval classé premier avec les trois chevaux classés deuxièmes et avec l'un des chevaux classés cinquièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes et avec deux des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " 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, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons du cheval classé premier et du cheval classé deuxième avec trois des chevaux classés troisièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " 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, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième avec deux des chevaux classés quatrièmes.

Pour chaque combinaison, l'ordre exact comporte 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, l'ordre inexact comporte 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 à un rapport " Quinté Plus " 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, l'ordre exact comporte la désignation des quatre premiers chevaux à leurs places respectives à l'arrivée.

Pour chaque combinaison, l'ordre inexact comporte 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 " Bonus 4 " sont les suivantes, sauf cas prévu à l'article 106.

a) Dans le cas de " dead heat " de quatre chevaux ou plus classés à la première place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 4 " 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 au rapport " Bonus 4 " 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 au rapport " Bonus 4 " 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 au rapport " Bonus 4 " 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 au rapport " Bonus 4 " 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 au rapport " Bonus 4 " 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 au rapport " Bonus 4 " 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 au rapport " Bonus 4 ", 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 au rapport " Bonus 4 " 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 " Bonus 4sur5 " sont les suivantes, sauf cas prévu à l'article 106.

a) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant trois des chevaux classés premiers, avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant trois des chevaux classés premiers avec un des chevaux classés cinquièmes, et avec 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 de deux chevaux ou plus classés à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant deux des trois chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la quatrième place et avec un cheval classé à un rang supérieur au cinquième ou celles comportant deux des trois chevaux classés à la première place avec trois des chevaux classés à la quatrième place.

c) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant les trois chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la cinquième place, ou celles comportant les trois chevaux classés à la première place avec un des chevaux classés cinquième et un des chevaux classés au delà de la cinquième place, ou celles comportant deux des chevaux classés premiers, avec le cheval classé quatrième, et avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant deux des chevaux classés premiers, avec le cheval classé quatrième, avec un des chevaux classés cinquièmes, et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

d) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant un des chevaux classés à la première place, avec quatre des chevaux classés à la troisième place, ou celles comportant un des chevaux classés à la première place, avec trois des chevaux classés à la troisième place, et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

e) 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 à un rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place avec l'un des deux chevaux classés à la troisième place et avec deux des chevaux classés à la cinquième place, ou celles comportant les deux chevaux classés à la première place avec l'un des deux chevaux classés à la troisième place avec un des chevaux classés à la cinquième place et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant un des deux chevaux classés à la première place avec les deux chevaux classés à la troisième place et avec deux des chevaux classés à la cinquième place, ou celles comportant un des deux chevaux classés à la première place avec les deux chevaux classés à la troisième place avec un des chevaux classés à la cinquième place et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

f) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons composées des deux chevaux classés à la première place et avec trois des chevaux classés à la quatrième place, ou celles comportant les deux chevaux classés à la première place avec deux des chevaux classés à la quatrième place et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant un des chevaux classés à la première place, avec le cheval classé à la troisième place et avec trois des chevaux classés à la quatrième place, ou celles comportant un des chevaux classés à la première place, avec le cheval classé à la troisième place avec deux des chevaux classés à la quatrième place et avec un cheval classé au delà de 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, d'un cheval classé à la quatrième place et de un ou plusieurs chevaux classés à la cinquième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant les deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place et avec deux chevaux classés à la cinquième place, ou celles comportant les deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place avec un des chevaux classés à la cinquième place et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant les deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la quatrième place et avec deux chevaux classés à la cinquième place, ou celles comportant les deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place avec le cheval classé à la quatrième place et avec deux chevaux classés à la cinquième place, ou celles comportant un des deux chevaux classés à la première place avec le cheval classé à la troisième place avec le cheval classé à la quatrième place et avec un des chevaux classés à la cinquième place et avec un des chevaux classés au delà de la cinquième place.

h) Dans le cas de " dead heat " de quatre chevaux ou plus classés à la deuxième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant cinq des chevaux classés deuxièmes, ou celles comportant quatre des chevaux classés à la deuxième place avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

i) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons

comportant les trois chevaux classés deuxièmes avec deux des chevaux classés cinquième, ou celles comportant les trois chevaux classés deuxièmes avec l'un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé premier avec deux des chevaux classés deuxièmes avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec deux des chevaux classés deuxièmes avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un des chevaux classés au delà de la cinquième place.

j) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant le cheval classé premier avec un des chevaux classés deuxièmes avec deux des chevaux classés à la quatrième place et avec un cheval classé au delà de la cinquième place ou celles comportant le cheval classé premier avec un des chevaux classés deuxièmes avec trois des chevaux classés quatrièmes, ou celles comportant les deux chevaux classés deuxièmes avec trois des chevaux classés quatrièmes, ou celles comportant les deux chevaux classés deuxièmes avec deux des chevaux classés quatrièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

k) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons comportant le cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec les deux chevaux classés deuxièmes avec un des chevaux classés cinquième et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé premier avec un des chevaux classés deuxièmes avec le cheval classé quatrième et avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec un des chevaux classés deuxièmes avec le cheval classé quatrième avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant les deux chevaux classés deuxièmes avec le cheval classé quatrième avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant les deux chevaux classés deuxièmes avec le cheval classé quatrième avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

l) Dans le cas de " dead heat " de trois chevaux ou plus classés à la troisième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons composées du cheval classé premier et de quatre des chevaux classés troisièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec trois des chevaux classés troisièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé deuxième avec quatre des chevaux classés troisièmes, ou celles comportant le cheval classé deuxième avec trois des chevaux classés troisièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

m) 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 au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons du cheval classé premier avec les deux chevaux classés troisièmes et deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec les deux chevaux classés troisièmes avec un des chevaux classés cinquième et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé deuxième, avec les deux chevaux classés troisièmes avec deux des chevaux classés à la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé deuxième avec les deux chevaux classés troisièmes avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, un des chevaux classés troisièmes et avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, un des chevaux classés troisièmes, un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

n) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons composées du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, et de trois des chevaux classés quatrièmes, ou celles comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, deux des chevaux classés quatrièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé premier avec le cheval classé troisième avec trois des chevaux classés quatrièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec le cheval classé troisième avec deux des chevaux classés quatrièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième et trois des chevaux classés quatrièmes, ou celles comportant le cheval classé deuxième avec le cheval classé troisième avec deux des chevaux classés quatrièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

o) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux ou plus classés à la cinquième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 4sur5 " sont les combinaisons du cheval classé premier, du cheval classé deuxième, du cheval classé troisième et de deux chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec le cheval classé deuxième avec le cheval classé troisième avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé

premier avec le cheval classé deuxième avec le cheval classé quatrième avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec le cheval classé deuxième avec le cheval classé quatrième avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé premier avec le cheval classé troisième avec le cheval classé quatrième avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé premier avec le cheval classé troisième avec le cheval classé quatrième avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place, ou celles comportant le cheval classé premier avec le cheval classé troisième avec le cheval classé quatrième avec deux des chevaux classés cinquièmes, ou celles comportant le cheval classé deuxième avec le cheval classé troisième avec le cheval classé quatrième avec un des chevaux classés cinquièmes et avec un cheval classé au delà de la cinquième place.

4) Dans le cas d'arrivée " dead heat ", les combinaisons payables au rapport " Bonus 3 " sont les suivantes, sauf cas prévu à l'article 106.

a) Dans le cas de " dead heat " de trois chevaux ou plus à la première place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 3 " 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 au rapport " Bonus 3 " 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 au rapport " Bonus 3 " sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, deux des chevaux classés deuxième 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 au rapport " Bonus 3 " sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, un des chevaux classés troisième et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

e) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux ou plus à la quatrième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 3 " sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

f) Dans le cas de " dead heat " de deux chevaux ou plus à la cinquième place, les combinaisons payables au rapport " Bonus 3 " sont toutes les combinaisons comportant le cheval classé premier, le cheval classé deuxième, le cheval classé troisième et deux chevaux classés tous deux à des rangs supérieurs au cinquième.

Article 100 - Cas de chevaux non-partants.

I – a) Sont remboursées les combinaisons " Quinté Plus " dont trois chevaux ou davantage n'ont pas pris part à la course.

b) Lorsqu'une combinaison " Quinté Plus " comporte deux chevaux non-partants parmi les cinq chevaux désignés, elle donne droit à quatre fois le rapport " Bonus 3 ", 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) Lorsqu'une combinaison " Quinté Plus " comporte un cheval non-partant parmi les cinq chevaux désignés, elle donne droit à quatre fois le rapport " Bonus 4 ", 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.

d) Lorsqu'une combinaison " Quinté plus " autre que celles visées à l'alinéa c) ci-dessus, comporte un cheval non-partant parmi les cinq chevaux désignés, elle donne droit à quatre fois le rapport " Bonus 4 sur 5 " sous réserve que les quatre chevaux ayant participé à la course aient été classés parmi les cinq premières places de l'épreuve sans tenir compte de leur ordre respectif d'arrivée.

e) Lorsqu'une combinaison " Quinté Plus " comporte un cheval non-partant parmi les cinq chevaux désignés, elle donne droit à deux fois le rapport " Bonus 3 ", sous réserve que trois des 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 et que le quatrième cheval ait été classé à un rang supérieur au cinquième.

f) Toutefois, les règles énoncées aux paragraphes b), c) et d) ci-dessus ne s'appliquent pas aux formules champ total et champ partiel prévues à l'article 105 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 " Quinté plus " de désigner un cheval de complément, conformément aux dispositions de l'article 17, paragraphe II.

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 ne prenant pas part à la course, le pari est traité selon les dispositions du paragraphe I ci-dessus.

Si le parieur a désigné un cheval de complément qui prend part à la course 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 paragraphe I ci-dessus sont applicables.

Article 101 - Calcul des rapports

Le montant de la déduction proportionnelle sur enjeux et des paris remboursés est défalqué du montant des enjeux, on obtient ainsi la masse à partager.

3% de cette masse à partager sont réservés pour constituer un " Fonds Tirelire " selon les dispositions de l'article 106.4 ci-après.

33,75 % du solde de cette masse à partager, appelés masse à partager " Quinté Plus ", sont affectés au calcul des rapports " Quinté Plus " ; 15% du solde de cette masse, appelés masse à partager " Bonus 4 ", sont affectés au calcul des rapports " Bonus 4 " ; 25% du solde de cette masse appelés masse à partager " Bonus 4sur5 ", sont affectés au calcul du rapport " Bonus 4sur5 " ; 26,25% du solde de cette masse, appelés masse à partager " Bonus 3 ", sont affectés au calcul des rapports " Bonus 3 ".

Le calcul des rapports bruts s'effectue comme suit :

I. Rapports " Quinté Plus ".

1) Dans le cas de " dead heat " à la première place de cinq chevaux ou plus, le total des mises sur les diverses combinaisons payables est retiré de la masse à partager " Quinté Plus ". Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur chaque combinaison payable, chacune de celles-ci regroupant les cent vingt permutations des cinq chevaux entrant dans la combinaison. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts pour chacune des combinaisons " Quinté Plus " payables

2) Dans tous les autres cas d'arrivée, le total des mises sur les diverses combinaisons payables, y compris le cas échéant celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe a) de l'article 98.2) II ci-dessus, est retiré de la masse à partager " Quinté Plus ". Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

1500/3375^{ème} de chacune des ces parties sont affectés aux permutations dans l'ordre exact ; 1875/3375^{ème} sont affectés aux permutations dans un ordre inexact.

Chacune de ces parties est ensuite répartie au prorata du nombre de mises sur les permutations correspondantes y compris le cas échéant celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe a) de l'article 98. 2) II.

Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts, sous réserve des dispositions des articles 102, 103 et 104 ci-dessous.

3) Rapport minimum dans l'ordre inexact.

a) Si l'application des règles énoncées aux paragraphes 1 et 2 ci-dessus conduit, pour une combinaison, à un rapport dans l'ordre inexact inférieur à 1,10 €, il est fait application de l'article 22.

Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la fraction de la masse à partager réservée pour constituer le " Fonds Tirelire ", visé au deuxième alinéa de l'article 101, est diminuée du montant des paiements à 1,10 € des mises dans l'ordre inexact. Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager affectée au calcul du rapport dans l'ordre exact de cette combinaison est obtenue en défalquant de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison le montant des paiements à 1,10 € des mises dans l'ordre inexact. Si, à l'issue de ces opérations, le rapport " Quinté Plus " dans l'ordre exact est inférieur à 1,10 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

b) Dans le cas visé au paragraphe a) ci-dessus, les dispositions des articles 102, 103 et 104 ci-dessous ne sont pas applicables.

II. Rapport " Bonus 4 " .

1) Cas d'arrivée normale :

a) Dans le cas d'une seule combinaison payable au rapport " Bonus 4 ", la masse à partager " Bonus 4 " est répartie au prorata du nombre de mises sur la combinaison payable, y compris le cas échéant celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe b) de l'article 98.2) II, et de celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe c) de l'article 100 I ci-dessus

b) Par dérogation aux dispositions du a) ci-dessus, si le rapport " Bonus 4 " est inférieur à 1,10 € et, simultanément, inférieur ou égal aux rapports " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " ou à l'un des deux rapports seulement, les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 ", et " Bonus 3 " payés aux parieurs soient égaux.

c) Dans le cas visé au b) ci-dessus, les dispositions de l'article 103 ci-dessous ne sont pas applicables.

2) Cas d'arrivée " dead heat " :

a) Dans les cas de " dead heat ", le total des mises sur les diverses combinaisons payables, y compris, le cas échéant, celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe b) de l'article 98.2) II et du paragraphe c) de l'article 100.I ci-dessus est retiré de la masse à partager " Bonus 4 ". Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent.

Chacune de ces parties est ensuite respectivement répartie au prorata du nombre de mises sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise, constituent les rapports bruts « Bonus 4 » pour chacune des combinaisons payables

b) Si l'application des dispositions du a) ci-dessus conduit à un ou plusieurs rapports " Bonus 4 " inférieurs au double du rapport " Bonus 4sur5 ", les masses à partager " Bonus 4 " et " Bonus 4sur5 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises est multiplié par deux, le nombre est ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Bonus 4 ". Au nombre obtenu est ajouté celui des mises sur les combinaisons " Bonus 4sur5 ".

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 4sur5 "Le rapport net payé à la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises est alors égal à deux fois le rapport net " Bonus 4sur5 ".

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " visée à l'alinéa ci-dessus, multiplié par deux fois le rapport brut " Bonus 4sur5 " constitue la masse à partager, affectée à chacune des autres combinaisons " Bonus 4 " à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports " Bonus 4 ".

3) Rapport minimum " Bonus 4 " :

a) Si l'application des règles énoncées aux 1 et 2 ci-dessus conduit à un rapport " Bonus 4 " inférieur à 1,10 €, il est fait application de l'article 22. Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 € la fraction de la masse à partager réservée pour constituer le "Fonds Tirelire ", visé au deuxième alinéa de l'article 101, est diminuée du montant des paiements à 1,10 € des mises " Bonus 4 ". Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager affectée au calcul des rapports " Quinté Plus " est obtenue après avoir défalqué du total de la masse à partager " Quinté Plus " et de la masse à partager " Bonus 4 " le montant des paiements à 1,10 € des mises " Bonus 4 ". Si, à l'issue de ces opérations, le rapport " Quinté Plus " dans l'ordre exact ou le rapport " Quinté plus " dans l'ordre inexact est inférieur à 1,10 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

b) Lorsque les dispositions du paragraphe a) ci-dessus sont appliquées après celles de l'article 101. II 1) b) ci-dessus, les termes : " masse à partager Bonus 4 " s'entendent au sens des masses ayant servi au calcul du rapport unique " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 ", et les termes : " mises Bonus 4 " s'entendent au sens du total des mises " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 ".

c) Dans les cas visés au paragraphe a) ci-dessus, les dispositions de l'article 103 ci-dessous ne sont pas applicables.

III. Rapport " Bonus 4sur5 ".

1) Cas d'arrivée normale et cas d'arrivée " dead heat "

a) Dans le cas d'arrivée normale et dans le cas d'arrivée " dead heat ", la masse à partager " Bonus 4sur5 " est répartie au prorata du nombre de mises sur la ou les combinaisons payables y compris, le cas échéant, celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe c) de l'article 98.2) II et de celles résultant de l'application du paragraphe d) de l'article 100. I ci-dessus.

Le quotient ainsi obtenu constitue le rapport brut « Bonus 4 sur 5 » pour la ou chacune des combinaisons payables

b) Par dérogation aux dispositions du a) ci-dessus, si le rapport " Bonus 4sur5 " est inférieur à 1,10 € et, simultanément, inférieur ou égal au rapport " Bonus 3 " ou à l'un des rapports " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs, les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets " Bonus 3 " et " Bonus 4sur5 " payés aux parieurs soient égaux.

c) Dans le cas visé au b) ci-dessus, les dispositions de l'article 103 ci-dessous ne sont pas applicables.

2) Rapport minimum " Bonus 4sur5 "

a) Si l'application des règles énoncées au 1 ci-dessus conduit à un rapport " Bonus 4sur5 " inférieur à 1,10 €, il est fait application de l'article 22. Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 € la fraction de la masse à partager réservée pour constituer le " Fonds Tirelire " visé au deuxième alinéa de l'article 101 est diminuée du montant des paiements à 1,10 € des mises " Bonus 4sur5 ". Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager affectée au calcul des rapports " Quinté plus " est obtenue après avoir défalqué du total de la masse à partager " Quinté plus " et de la masse à partager " Bonus 4sur5 ", le montant des paiements à 1,10 € des mises " Bonus 4sur5 ".

Si à l'issue de ces opérations, le rapport " Quinté plus " dans l'ordre exact ou le rapport dans l'ordre inexact est inférieur à 1,10 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

b) Lorsque les dispositions du paragraphe a) ci-dessus sont appliquées après celles de l'article 101. III 1) b) ci-dessus, les termes " masse à partager Bonus 4sur5 " s'entendent au sens des masses ayant servi au calcul du rapport unique " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " et les termes " mises 4sur 5 " s'entendent au sens du total des mises " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 ".

c) Dans les cas visés aux a) et b) ci-dessus, les dispositions de l'article 103 ci-dessous ne sont pas applicables.

IV. Rapport " Bonus 3 ".

1) Cas d'arrivée normale :

Dans le cas d'une seule combinaison payable au rapport " Bonus 3 ", la masse à partager " Bonus 3 " est répartie au prorata du nombre de mises sur la combinaison payable, y compris, le cas échéant, celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe d) de l'article 98.2) II et des paragraphes b) et e) de l'article 100 I ci-dessus.

2) Cas d'arrivée " dead heat " :

Dans le cas de plusieurs combinaisons payables, le total des mises sur ces diverses combinaisons, y compris, le cas échéant, celles résultant de l'application des dispositions du paragraphe d) de l'article 98.2) II et des paragraphes b) et d) de l'article 100 ci-dessus, est retiré de la masse à partager " Bonus 3 ". Le bénéfice à répartir ainsi obtenu est divisé en autant de parties égales qu'il y a de combinaisons payables différentes par les chevaux qui les composent ; chacune de ces parties est ensuite respectivement répartie au prorata du nombre

de mises sur chaque combinaison payable. Les quotients ainsi obtenus, augmentés de l'unité de mise constituent les rapports bruts « Bonus 3 » pour chacune des combinaisons payables.

3) Rapport minimum " Bonus 3 "

a) Si l'application des règles énoncées aux paragraphes 1 et 2 ci-dessus conduit à un rapport " Bonus 3 " inférieur à 1,10 €, il est fait application de l'article 22 . Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la fraction de la masse à partager pour constituer le " Fonds Tirelire ", visé au deuxième alinéa de l'article 101, est diminuée du montant des paiements à 1,10 € des mises " Bonus 3 ". Si le rapport obtenu est toujours inférieur à 1,10 €, la masse à partager affectée au calcul du rapport " Quinté Plus " est obtenue en défalquant du total de la masse à partager " Quinté Plus " et de la masse à partager " Bonus 3 " le montant des paiements à 1,10 € des mises " Bonus 3 ". Si, à l'issue de ces opérations, le rapport " Quinté Plus " dans l'ordre exact ou le rapport " Quinté Plus " dans l'ordre inexact est inférieur à 1,10 €, les dispositions de l'article 23 sont applicables.

b) Dans le cas visé au paragraphe a) ci-dessus, les dispositions de l'article 103 ci-dessous ne sont pas applicables.

4) Si l'application des règles énoncées aux 1, 2 et 3 ci-dessus conduit à un rapport " Bonus 3 " supérieur au rapport " Bonus 4sur5 " et si, simultanément, ce rapport " Bonus 4sur5 " est inférieur à 1,10 €, les calculs de répartition sont effectués conformément aux dispositions du b) et du c), du 1, du III du présent article.

Article 102 - Proportion minimum des rapports " Quinté Plus "

a) Dans le cas d'une arrivée normale et dans le cas de l'arrivée " dead heat " prévu au paragraphe p) de l'article 99 (§ 1) ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux, le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact doit être au moins égal à cinquante fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 101 (§ I) ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations payables, en affectant du coefficient 50 le nombre de mises sur la permutation dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des cinq chevaux dans un ordre inexact

Le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact est alors égal à cinquante fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes cinq chevaux dans un ordre inexact.

b) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes b) et i) de l'article 99 (§ 1) ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à deux fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 101 (§ I) ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 2 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des cinq chevaux dans un ordre inexact

Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à deux fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes cinq chevaux dans un ordre inexact.

c) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes c) et e) de l'article 99 (§ 1) ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à quatre fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul énoncées à l'article 101 (§ I), la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 4 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des cinq chevaux dans l'ordre inexact

Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à quatre fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes cinq chevaux dans un ordre inexact.

d) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes d), j) et m) de l'article 99 (§ 1) ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à huit fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul énoncées à l'article 101 (§ I) ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 8 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact. On obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des cinq chevaux dans un ordre inexact.

Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à huit fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes cinq chevaux dans un ordre inexact.

e) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes f), g) et k) de l'article 99 (§ 1) ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à douze fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul énoncées à l'article 101 § I ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 12 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact.

Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à douze fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes cinq chevaux dans un ordre inexact.

f) Dans les cas d'arrivée " dead heat " prévus aux paragraphes h), l), n) et o) de l'article 99 (§ 1) ci-dessus, pour chaque combinaison des mêmes cinq chevaux, le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact doit être au moins égal à vingt-cinq fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul énoncées à l'article 101 (§ I) ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations payables en affectant du coefficient 25 le nombre de mises sur les permutations dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact.

Le rapport net payé aux permutations dans l'ordre exact est alors égal à vingt-cinq fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes cinq chevaux dans un ordre inexact.

Article 103 - Proportion minimum des rapports " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 "

Le rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, ne peut être supérieur au rapport net payé à la combinaison " Quinté Plus " dans l'ordre inexact, ou à l'un quelconque des rapports nets payés aux combinaisons " Quinté Plus " dans l'ordre inexact, s'il y en a plusieurs. Simultanément, d'une part, le rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, doit être au moins égal à deux fois le rapport net " Bonus 4sur5 " ; d'autre part, le rapport net " Bonus 4sur5 " doit être au moins égal à une fois et demie le rapport net " Bonus 3 " ou l'un des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs.

Si ces conditions ne sont pas cumulativement satisfaites par l'application des règles de calcul énoncées aux § 1 et 2 de l'article 101 (I, II et IV), au § 1 de l'article 101. III et à l'article 102 les rapports sont établis de la manière suivante :

a) Dans le cas où le rapport net " Bonus 4 ", ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, est supérieur au rapport net " Quinté plus " dans l'ordre inexact ou à l'un des rapports nets payés aux combinaisons " Quinté plus " dans l'ordre inexact s'il y en a plusieurs, et où simultanément d'une part, le rapport net " Bonus 4sur5 " est supérieur à la moitié du rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs ; d'autre part, le rapport " Bonus 3 " ou l'un des rapports " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs est supérieur au deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les masses à partager " Quinté plus " dans l'ordre inexact, " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison " Quinté plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est multiplié par 3, le nombre est ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Quinté plus " payables dans l'ordre inexact. Au nombre obtenu est ajouté le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises, multiplié par 3, ce nombre étant ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Bonus 4 ". Au total obtenu est ajouté le nombre des mises sur la ou les combinaisons " Bonus

4sur5 " multiplié par 1,5 et celui des mises sur la combinaison " Bonus 3 " ou sur les combinaisons " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs.

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 3 "

Si ce rapport unique brut est inférieur à 1,10 €, les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets payés " Quinté Plus " dans l'ordre inexact, " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " soient égaux.

Si le rapport unique brut est égal ou supérieur à 1,10 €, le rapport net payé à la combinaison " Quinté plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises et le rapport net payé à la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises sont alors égaux à trois fois le rapport net " Bonus 3 " et le rapport net payé à la ou aux combinaisons " Bonus 4sur5 " est alors égal à une fois et demie le rapport net " Bonus 3 ".

Le nombre de mises sur la combinaison " Quinté plus " dans l'ordre inexact visée à l'alinéa ci-dessus multiplié par trois fois le rapport brut " Bonus 3 " constitue la masse à partager affectée à chacune des autres combinaisons " Quinté plus " dans l'ordre inexact, à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports " Quinté plus " dans l'ordre inexact.

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " visée à l'alinéa ci-dessus, multiplié par trois fois le rapport brut " Bonus 3 " constitue la masse à partager, affectée à chacune des autres combinaisons " Bonus 4 " à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports " Bonus 4 ".

b) Dans le cas où le rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, est supérieur au rapport net " Quinté Plus " dans l'ordre inexact ou à l'un des rapports nets payés aux combinaisons " Quinté Plus " dans l'ordre inexact s'il y en a plusieurs et où simultanément, le rapport net " Bonus 4sur5 " est supérieur à la moitié du rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, mais que le rapport " Bonus3 " ou aucun des rapports " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs n'est supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les masses à partager " Quinté Plus " dans l'ordre inexact, " Bonus 4 " et " Bonus 4sur5 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison " Quinté Plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est multiplié par 2, le nombre est ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Quinté Plus " payables dans l'ordre inexact. Au nombre obtenu est ajouté le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises, multiplié par 2, ce nombre étant ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Bonus 4 ". Au total obtenu est ajouté le nombre des mises sur la ou les combinaisons " Bonus 4sur5 ".

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 4sur5 "

Si ce rapport unique brut est inférieur à 1,10 €, les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets payés " Quinté Plus " dans l'ordre inexact " Bonus 4 " et " Bonus 4sur5 " soient égaux.

Si le rapport unique brut est égal ou supérieur à 1,10 €, le rapport net payé à la combinaison " Quinté Plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises et le rapport net payé à la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises sont alors égaux à deux fois le rapport net " Bonus 4sur5 ".

Le nombre de mises sur la combinaison " Quinté Plus " dans l'ordre inexact visée à l'alinéa ci-dessus multiplié par deux fois le rapport brut " Bonus 4sur5 " constitue la masse à partager affectée à chacune des autres combinaisons " Quinté Plus " dans l'ordre inexact à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports " Quinté Plus " dans l'ordre inexact.

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " visée à l'alinéa ci-dessus, multiplié par deux fois le rapport brut " Bonus 4sur5 " constitue la masse à partager, affectée à chacune des autres combinaisons " Bonus 4 " à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports " Bonus 4 ".

Si après application des règles qui précèdent le rapport net " Bonus 3 " se trouve supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les calculs de répartition sont alors effectués en application des règles énoncées au paragraphe a) ci-dessus.

c) Dans le cas où le rapport net " Bonus 4sur5 " est supérieur à la moitié du rapport net " Bonus 4 " ou à l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, et où simultanément le rapport net " Bonus 3 " ou l'un des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs est supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 "

les masses à partager " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises est multiplié par 3, ce nombre est ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Bonus 4 ". Au nombre obtenu est ajouté celui des mises sur la ou les combinaisons " Bonus 4sur5 " multiplié par 1,5. A ce total est ajouté le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 3 " ou sur les combinaisons " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs.

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 3 "

Si ce rapport unique brut est inférieur à 1,10 €, les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets payés " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " soient égaux. Dans ce cas, les dispositions du paragraphe a) du présent article ne sont pas applicables.

Si le rapport unique brut est égal ou supérieur à 1,10 €, le rapport net payé à la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises est alors égal à trois fois le rapport net " Bonus 3 " et le rapport net payé " Bonus 4sur5 " est alors égal à une fois et demie le rapport net " Bonus 3 ".

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " visée à l'alinéa ci-dessus, multiplié par trois fois le rapport brut " Bonus 3 " constitue la masse à partager, affectée à chacune des autres combinaisons " Bonus 4 " à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports " Bonus 4 ".

Si après application des règles qui précèdent, le rapport net " Bonus 4 ", ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, se trouve supérieur au rapport net " Quinté plus " dans l'ordre inexact ou à l'un des rapports nets des combinaisons " Quinté plus " dans l'ordre inexact s'il y en a plusieurs, les calculs de répartition sont alors effectués en application des règles énoncées au paragraphe a) ci-dessus.

d) Dans le cas où le rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, est supérieur au rapport net " Quinté plus " dans l'ordre inexact ou à l'un quelconque des rapports nets payés aux combinaisons " Quinté plus " dans l'ordre inexact s'il y en a plusieurs, et où le rapport net " Bonus 4sur5 " n'est pas supérieur à la moitié du rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, et le rapport net " Bonus 3 " ou aucun des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs n'est supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les masses à partager " Quinté plus " dans l'ordre inexact et " Bonus 4 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison " Quinté plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Quinté plus " dans l'ordre inexact. Au nombre obtenu est ajouté le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " ou sur les combinaisons " Bonus 4 ", s'il y en a plusieurs.

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 4 "

Le rapport net payé à la combinaison " Quinté plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est alors égal au rapport net " Bonus 4 ".

Le nombre de mises sur cette combinaison " Quinté plus " dans l'ordre inexact multiplié par le rapport brut " Bonus 4 " constitue la masse à partager affectée à chacune des autres combinaisons " Quinté plus " dans l'ordre inexact à partir de laquelle sont calculées chacun des autres rapports " Quinté plus " dans l'ordre inexact.

Si après application des règles qui précèdent le rapport net " Bonus 4sur5 " se trouve supérieur à la moitié du rapport net " Bonus 4 ", mais que le rapport net " Bonus 3 " ou aucun des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs ne se trouve pas supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 " les calculs de répartition sont alors effectués en application des règles énoncées au paragraphe b) ci-dessus.

e) Dans le cas où le rapport net " Bonus 4sur5 " est supérieur à la moitié du rapport " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, et où le rapport net " Bonus 3 " ou aucun des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs n'est supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 " les masses à partager " Bonus 4 " et " Bonus 4sur5 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises est multiplié par 2, ce nombre est ensuite multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Bonus 4 ". Au nombre obtenu est ajouté celui des mises sur la ou les combinaisons " Bonus 4sur5 ".

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport brut " Bonus 4sur5 "

Si ce rapport unique brut est inférieur à 1,10 €, les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets payés " Bonus 4 " et " Bonus 4sur5 " soient égaux.

Si ce rapport unique brut est égal ou supérieur à 1,10 €, le rapport net payé à la combinaison " Bonus 4 " ayant recueilli le plus de mises est alors égal à deux fois le rapport net " Bonus 4sur5 ".

Le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " visée à l'alinéa ci-dessus, multiplié par deux fois le rapport brut " Bonus 4sur5 " constitue la masse à partager, affectée à chacune des autres combinaisons " Bonus 4 " à partir de laquelle sont calculés chacun des autres rapports " Bonus 4 ".

Si après application des règles qui précèdent le rapport net " Bonus 3 " où l'un des rapports " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs se trouve supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les calculs de répartition sont effectués en application des règles énoncées au paragraphe c) ci-dessus.

Si après application des règles qui précèdent le rapport net " Bonus 4 " ou l'un des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs se trouve supérieur au rapport net " Quinté plus dans l'ordre inexact ", les calculs de répartition sont effectués en application des règles énoncées au paragraphe b) ci-dessus.

Si après application des règles qui précèdent le rapport net " Bonus 4 " ou l'un des rapports " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs se trouve supérieur au rapport net " Quinté plus dans l'ordre inexact ", et que simultanément le rapport net " Bonus 3 " ou l'un des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs, est supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les calculs de répartition sont effectués en application des règles énoncées au paragraphe a) ci-dessus.

f) Dans le cas où le rapport net " Bonus 3 " ou l'un des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs, est supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les masses à partager " Bonus 3 " et " Bonus 4sur5 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la ou les combinaisons " Bonus 4sur5 " est multiplié par 1,5 : au nombre obtenu est ajouté celui des mises sur la combinaison " Bonus 3 " ou sur les combinaisons " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs.

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 3 "

Si ce rapport unique brut est inférieur à 1,10 € les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets payés " Bonus 3 " et " Bonus 4sur5 " soient égaux.

Si le rapport unique brut est égal ou supérieur à 1,10 €, le rapport net payé " Bonus 4sur5 " est alors égal à une fois et demi le rapport net " Bonus 3 ".

Si après application des dispositions qui précèdent, le rapport net " Bonus 4sur5 " se trouve supérieur à la moitié du rapport net " Bonus 4 " ou à l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, les calculs de répartition sont effectués en application des règles énoncées au paragraphe c) ci-dessus.

g) Dans la cas où le rapport net " Bonus 4 " ou l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, est supérieur au rapport net " Quinté Plus " dans l'ordre inexact ou à l'un quelconque des rapports nets payés aux combinaisons " Quinté Plus " dans l'ordre inexact s'il y en a plusieurs, et où le rapport net " Bonus 4sur5 " n'est pas supérieur à la moitié du rapport net " Bonus 4 " ou à l'un quelconque des rapports nets " Bonus 4 " s'il y en a plusieurs, mais que le rapport net " Bonus 3 " ou l'un des rapports nets " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs est supérieur aux deux tiers du rapport net " Bonus 4sur5 ", les calculs de répartition sont effectués selon les dispositions suivantes :

Les masses à partager " Quinté Plus " dans l'ordre inexact et " Bonus 4 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la combinaison " Quinté Plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est multiplié par le nombre de combinaisons différentes " Quinté Plus " dans l'ordre inexact. Au nombre obtenu est ajouté le nombre de mises sur la combinaison " Bonus 4 " ou sur les combinaisons " Bonus 4 ", s'il y en a plusieurs.

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 4 "

Le rapport net de la combinaison " Quinté Plus " dans l'ordre inexact ayant recueilli le plus de mises est alors égal au rapport net " Bonus 4 ".

Le nombre de mises sur cette combinaison " Quinté Plus " dans l'ordre inexact multiplié par le rapport brut " Bonus 4 " constitue la masse à partager affectée à chacune des autres combinaisons " Quinté Plus " dans l'ordre inexact à partir de laquelle sont calculées chacun des autres rapports " Quinté Plus " dans l'ordre inexact.

Les masses à partager " Bonus 3 " et " Bonus 4sur5 " sont cumulées pour constituer une masse à partager commune.

Le nombre de mises sur la ou les combinaisons " Bonus 4sur5 " est multiplié par 1,5 ; au nombre obtenu est ajouté celui des mises sur la combinaison " Bonus 3 " ou sur les combinaisons " Bonus 3 " s'il y en a plusieurs.

La répartition de la masse à partager au prorata du total ainsi obtenu constitue le rapport unique brut " Bonus 3 "

Si ce rapport unique brut est inférieur à 1,10 € les calculs de répartition sont faits en sorte que les rapports nets payés " Bonus 3 " et " Bonus 4sur5 " soient égaux.

Si le rapport unique brut est égal ou supérieur à 1,10 €, le rapport net " Bonus 4sur5 " est alors égal à une fois et demi le rapport net " Bonus 3 ".

Si après application des dispositions qui précèdent, le rapport net " Bonus 4sur5 " se trouve supérieur à la moitié du rapport net payé " Bonus 4 ", les calculs de répartition sont effectués en application des règles énoncées au paragraphe a) ci-dessus.

h) Si après application des dispositions des paragraphes a) à g) ci-dessus et, cumulativement de celles de l'article 95.6, les proportions minima fixées aux articles 95.6 et 95.7 ne se trouvent plus respectées pour un ou plusieurs des rapports concernés, les calculs de répartitions sont faits de sorte que la proportion minimum des rapports « Quinté Plus », « Bonus 4 », « Bonus 4sur5 » et « Bonus 3 » soit rétablie.

Article 104 - Proportion maximum des rapports " Quinté Plus ".

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 net payé à la permutation dans l'ordre exact doit être au plus égal à cent vingt fois le rapport net payé aux permutations dans un ordre inexact.

Si cette condition n'est pas satisfaite par l'application des règles de calcul des rapports énoncées à l'article 101 (§ 1) ci-dessus, la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " affectée à cette combinaison est répartie uniformément entre toutes les permutations payables, en affectant du coefficient 120 le nombre de mises sur la permutation dans l'ordre exact et du coefficient 1 le nombre de mises sur les permutations dans un ordre inexact ; on obtient ainsi le rapport de base brut des permutations des cinq chevaux dans un ordre inexact

Le rapport net payé à la permutation dans l'ordre exact est alors égal à cent vingt fois le rapport de base net payé aux permutations des mêmes cinq chevaux dans un ordre inexact.

Article 105- Formules.

Les parieurs peuvent enregistrer leurs paris " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus " 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 :

$$\frac{K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3) \times (K-4)}{120} \quad \text{paris " Quinté Plus " .}$$

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 :

$$K \times (K-1) \times (K-2) \times (K-3) \times (K-4) \text{ paris " Quinté Plus " .}$$

c) Les formules " champ total de quatre chevaux " englobent l'ensemble des paris " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations, et (N-4) paris " Quinté Plus ", 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 " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations, et P paris " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,
et (N-3) x (N-4) paris " Quinté 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, 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 " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,
et P x (P-1) paris " Quinté 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, 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 " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,
et (N-2) x (N-3) x (N-4) paris " Quinté 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 classer les autres chevaux dans un ordre relatif.

h) Les formules " champ partiel de deux chevaux " englobent l'ensemble des paris " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,
et P x (P-1) x (P-2) paris " Quinté 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 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 " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,
et (N-1) x (N-2) x (N-3) x (N-4) paris " Quinté 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.

j) Les formules " champ partiel d'un cheval " englobent l'ensemble des paris " Quinté Plus " 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 " Quinté Plus ", en formule dans tous les ordres à cent vingt permutations,
et P x (P-1) x (P-2) x (P-3) paris " Quinté 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 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 pour chaque course en fonction du nombre de chevaux déclarés partants par la liste officielle des partants du PMU, compte tenu, le cas échéant des chevaux déclarés non-partants au moment de l'enregistrement du pari.

l) Ceux des paris englobés dans la formule qui comportent un ou plusieurs chevaux n'ayant pas participé à la course sont traités selon les dispositions de l'article 100 relatif aux chevaux non-partants.

Article 106 - Cas particuliers

1.a) Lorsque, dans une épreuve où fonctionne le pari " Quinté Plus ", il n'y a aucune mise sur la permutation des cinq premiers chevaux classés dans l'ordre exact d'arrivée, la part de bénéfice à répartir afférente à cette permutation, est affectée à la détermination du rapport des permutations des mêmes chevaux dans l'ordre inexact.

b) En cas de " dead heat ", s'il n'y a aucune mise sur la permutation dans l'ordre exact d'arrivée de l'une des combinaisons des chevaux classés aux cinq premières places, la part du bénéfice à répartir afférente à cette permutation, est affectée à la détermination du rapport des permutations des mêmes chevaux dans l'ordre inexact.

Si enfin, il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons payables au rapport " Quinté Plus " dans l'ordre exact d'arrivée, les dispositions du paragraphe 1.a) ci-avant sont applicables.

c) S'il n'y a aucune mise sur les permutations dans l'ordre inexact des cinq premiers chevaux classés ou en cas de " dead heat " sur les permutations dans l'ordre inexact de l'une des combinaisons des chevaux classés aux cinq premières places, la part du bénéfice à répartir afférente à ces permutations est affectée à la détermination du rapport de la permutation des mêmes chevaux dans l'ordre exact.

d) En cas de " dead heat ", s'il n'y a aucune mise ni dans l'ordre exact, ni dans l'ordre inexact sur l'une des combinaisons payables, le bénéfice à répartir afférent à cette combinaison est réparti dans les mêmes proportions entre les autres combinaisons payables.

- e) Si enfin il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons payables aux rapports " Quinté Plus " ni dans l'ordre exact, ni dans un ordre inexact, la totalité de la masse à partager " Quinté Plus " est affectée à la détermination du rapport " Bonus 4 " .
- 2.a) En cas de " dead heat ", s'il n'y a aucune mise sur l'une des combinaisons payables " Bonus 4 ", le bénéfice à répartir afférent à cette combinaison est affecté selon les mêmes proportions entre les autres combinaisons " Bonus 4 " payables.
- b) S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons " Bonus 4 " payables, la totalité de la masse à partager " Bonus 4 " est affectée au calcul du rapport " Bonus 4sur5 " .
- c) S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons " Bonus 4sur5 " payables, la totalité de la masse à partager " Bonus 4sur5 " est affectée au calcul du rapport " Bonus 3 " .
- d) En cas de dead heat, s'il n'y a aucune mise sur l'une des combinaisons payables " Bonus 3 ", le bénéfice à répartir afférent à cette combinaison est affecté selon les mêmes proportions entre les autres combinaisons " Bonus 3 " payables.
- e) S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons payables " Bonus 3 ", la totalité de la masse à partager est affectée au calcul du rapport " Bonus 4sur5 " ou, en l'absence de mise sur cette combinaison, au calcul du rapport " Bonus 4 " .
- f) S'il n'y a aucune mise sur aucune des combinaisons payables aux rapports " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 ", la totalité de la masse à partager " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 " est affectée au calcul des rapports " Quinté plus " .
- g) Si enfin, il n'y a aucune mise sur aucune des combinaison payables aux rapports " Quinté Plus " dans l'ordre exact, " Quinté Plus " dans l'ordre inexact, " Bonus 4 ", " Bonus 4sur5 " et " Bonus 3 ", tous les paris " Quinté Plus " sont remboursés.
- 3.a) Lorsqu'une course ne comporte que quatre chevaux classés à l'arrivée, les masses à partager " Quinté Plus " et " Bonus 4sur5 " sont ajoutées à la masse à partager " Bonus 4 " pour constituer une masse à partager qui est répartie 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 aucune mise sur cette combinaison, il est constitué une masse unique répartie dans les conditions énoncées au paragraphe b) ci-dessous.
- b) Lorsqu'une course ne comporte que trois chevaux classés à l'arrivée, la masse à partager " Quinté Plus " et les masses à partager " Bonus 4 " et " Bonus 4sur5 " sont ajoutées à la masse à partager " Bonus 3 " pour constituer une masse à partager unique qui 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 de mise sur ces combinaisons, tous les paris " Quinté Plus " sont remboursés.
- c) Lorsqu'une course comporte moins de trois chevaux classés à l'arrivée, tous les paris " Quinté Plus " sont remboursés.

4) "Tirelire "

a) Le "Fonds Tirelire" résultant de l'application des dispositions des articles 25 et 101 deuxième alinéa est mis en réserve pour constituer une Tirelire.

Cette Tirelire constituée par amputation du "Fonds de Tirelire" par multiple entier de 1 000 € net à l'issue des opérations de répartition de chaque "Quinté Plus" est redistribuée selon les modalités définies au paragraphe b) ci-dessous, lors du premier "Quinté Plus" suivant celui sur lequel la Tirelire a été constituée.

La « Tirelire » peut également être abondée ponctuellement par une amputation spécifique supplémentaire du « Fonds Tirelire » et redistribuée, lors d'un « Quinté Plus » déterminé, selon les modalités définies au paragraphe b) ci-dessous.

Dans le cas où, lors de ce « Quinté Plus » aucune combinaison donnant lieu au rapport exact d'arrivée ne comporterait le « N°Plus Gagnant », ou dans le cas où ce « Quinté Plus » ne serait pas organisé, l'abondement supplémentaire visé à l'alinéa ci-dessus, est déduit du montant de la « Tirelire » redistribuée lors du premier «

Quinté Plus » suivant celui sur lequel la « Tirelire » avait été abondée, et affecté au « Fonds Tirelire ».

b) Le montant de la « Tirelire » redistribué qui ne saurait être supérieur au montant du « Fonds Tirelire » disponible, sauf cas prévu au troisième alinéa ci-dessous, est divisé en autant de parties égales qu'il y a de mises payables dans l'ordre exact d'arrivée comportant le « N°Plus Gagnant » déterminé selon les modalités définies à l'article 98.2) I ci-dessus.

Le quotient ainsi obtenu constitue le « rapport brut Tirelire » pour chacune des mises payables dans l'ordre exact d'arrivée comportant le « N°Plus gagnant ».

La « Tirelire » peut également être abondée ponctuellement au delà du montant du « Fonds Tirelire » disponible, de dotations spécifiques d'annonceurs ou du PMU sur décision prise par son conseil d'administrateurs.

Dans le cas où aucune des combinaisons donnant lieu au rapport exact d'arrivée ne comporterait le « N° Plus Gagnant », ou dans le cas où il n'est pas organisé de « Quinté Plus » lors de la journée sur laquelle la « Tirelire » aurait été normalement redistribuée, le montant de la « Tirelire » constituée sur l'épreuve considérée est, sauf cas prévu au 4ème alinéa du a) ci-dessus, ajouté au montant de la « Tirelire » constituée en application des dispositions de l'article 101 du premier « Quinté Plus » suivant celui sur lequel la « Tirelire » aurait été normalement redistribuée.

Le montant de la " Tirelire " ainsi que la journée sur laquelle il sera redistribué est porté à la connaissance des parieurs au plus tard lors du début des opérations d'enregistrement du pari " Quinté Plus " de la journée considérée.

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 récapitulatif le pari enregistré.

En cas d'erreur manifeste, quelle qu'en soit la raison, quant au montant de la cote proposée, les paris sont réglés selon la cote correcte lors de l'engagement du pari.

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 gagne à la fin du temps réglementaire), choix « N » (match nul à la fin du temps réglementaire), choix « 2 » (l'équipe B 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'à la date et l'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, 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.

1.1.11. *Abrogé le 19 juin 2010.*

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.

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 être utilisable que sur certains sports et/ou compétitions.

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 et ne peuvent être débités ou crédités de ce compte. De la même façon, 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.

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 : certaines 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 1.2.4 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 1.2.4 ci-après.

a) 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 5 » : un pari « Combiné 5 » est la combinaison de cinq sélections. Les cinq sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
5. Le « Combiné 6 » : un pari « Combiné 6 » est la combinaison de six sélections. Les six sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
6. Le « Combiné 7 » : un pari « Combiné 7 » est la combinaison de sept sélections. Les sept sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
7. Le « Combiné 8 » : un pari « Combiné 8 » est la combinaison de huit sélections. Les huit sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
8. Le « Combiné 9 » : un pari « Combiné 9 » est la combinaison de neuf sélections. Les neuf sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
9. Le « Combiné 10 » : un pari « Combiné 10 » est la combinaison de dix sélections. Les dix sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
10. Le « Combiné 11 » : un pari « Combiné 11 » est la combinaison de onze sélections. Les onze sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
11. Le « Combiné 12 » : un pari « Combiné 12 » est la combinaison de douze sélections. Les douze sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
12. Le « Combiné 13 » : un pari « Combiné 13 » est la combinaison de treize sélections. Les treize sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
13. Le « Combiné 14 » : un pari « Combiné 14 » est la combinaison de quatorze sélections. Les quatorze sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.
14. Le « Combiné 15 » : un pari « Combiné 15 » est la combinaison de quinze sélections. Les quinze sélections doivent être gagnantes pour percevoir un gain.

b) Le nombre de formules de type « accumulateur » 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 : $n! / (p! \times (n-p)!)$

Exemple : pour 5 sélections choisies par un parieur, le nombre de formules de pari « Triple » (3 sélections) est de :

$$C_3^5 \text{ soit } (5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1) / ((3 \times 2 \times 1) \times (5-3)!) = 10$$

1.2.3. 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 1.2.4 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.

1.2.4. 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.

1.3. 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 1^{ère}, 2^{ème}, ou 3^{ème} à la fin de la compétition, le pari est payable,
- d'autre part, la cote du mode de pari « Placé », exprimée sous forme d'une fraction de la cote du pari « Gagnant », par exemple : « $\frac{1}{4}$ 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.

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.

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 ».

Pour valider sa prise de pari, le parieur doit être inscrit et authentifié sur le site du PMU.

2.1.2. Lors de la validation, 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.

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. 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 se réserve le droit d'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 aux articles 2.2.2 et 4.2 des présentes dispositions générales ainsi qu'en cas de défaillance technologique, ou en cas de non respect par le titulaire de compte d'une des présentes dispositions générales ou particulières ou du règlement des paris, ainsi qu'en cas d'erreur manifeste dans les conditions d'un pari engagé.

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 parieur et pour une même journée calendaire est fixé à 25 000 € pour chaque discipline sportive sauf dispositions contraires précisées dans le titre III du présent règlement. Dans une formule de pari combiné associant plusieurs disciplines sportives, le gain maximal applicable est celui de la discipline sportive offrant le montant de limite de gains le moins important.

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. *Abrogé le 19 juin 2010*

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.

5.4. 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 admise aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quels qu'en soient la date, les motifs et la nature.

5.6. *Abrogé le 19 juin 2010*

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 : « $\frac{1}{4}$ 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 6.50	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 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 de l'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 » :

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 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.

9.6 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.

9.7 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.

Ce type de pari peut être proposé à différentes phases précisées dans le titre de l'offre de pari.

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.

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.

Le gain maximal pour un client par jour sur le football est de 100 000 €.

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris de type "Football" sont traités sur la base du temps réglementaire, soit 90 minutes en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage. La mention « 90 minutes » indiquée dans l'offre de pari précise éventuellement cette disposition.

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 24 heures après l'heure officielle initiale du coup d'envoi, passé ce délai, ils 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 dans les 24 heures qui suivent la suspension du 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 24^{ème} minute, par conséquent, la minute du but sera valorisée à 24.

Pour rappel et exemple, la 10^{ème} 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 45^{ème} 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 90^{ème} 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.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.8) Premier buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.11) Premier buteur de son équipe :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs d'une équipe proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, le joueur qui marquera le dernier but d'un match.

Si un joueur qui fait partie de cette liste 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, un joueur et le nombre minimum de buts inscrits par ce joueur.

Si un joueur qui fait partie de cette liste 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

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.

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.

Les différentes sélections d'écart proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 2^{ème} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact de la deuxième mi-temps.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est interrompu avant la fin de la 2^{ème} 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.

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.

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) Nombre de buts pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total des buts d'un match ou d'une journée de compétition est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun but n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

2.30) Nombre de buts en 1^{re} 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 1^{re} 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 première mi-temps d'un match.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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) Quelle équipe va mener à la mi-temps et ne pas gagner ? :

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 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.

2.41) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.43) 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. Les buts inscrits par un joueur contre son camp entrent en compte dans le résultat final.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 1^{er} 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, parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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, parmi la liste de paires de joueurs proposée sur le site du PMU, 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 3^{ème} ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin d'un match, sera classée troisième.

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 3^{ème} sans prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin du temps réglementaire d'un match, sera classée troisième.

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 3^{ème} après prolongations ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui, à la fin des prolongations d'un match, sera classée troisième.

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 3^{ème} 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 d'un match, sera classée troisième.

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.

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 (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, 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) Quelle équipe va ouvrir le score et ne pas gagner ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si une des deux équipes va ouvrir le score du match ET ne pas gagner pas le match.

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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, 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 cette liste 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 première mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre de buts d'un match inscrits durant la première mi-temps 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) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera vainqueur de la compétition.

2.69) Meilleur buteur :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur parmi la liste proposée sur le site du PMU 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) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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) Stade final atteint dans la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le stade de la compétition auquel terminera une équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU.

Cette offre de pari n'est proposé que sur les compétitions qui comportent une phase avec des groupes (ou poules) de qualification.

2.74) Région du monde vainqueur ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des confédérations de football (région du monde) proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera ou seront reléguée(s) en division inférieure à la fin de la saison.

2.78) Meilleure équipe sans compter le « Big X » :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui finira la mieux classée de la compétition considérée à la fin de la saison sans prendre en compte les X équipes majeures de cette compétition. Le nom des X équipes majeures est précisé sur le site du PMU.

2.79) Quelle équipe se maintiendra ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe ou les équipes parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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) 1^{er} buteur pour [pays/équipe] :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur, parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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 1^{er} 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.85) Duel sur les buteurs :

Cette offre de pari consiste à déterminer au sein du duel proposé sur le site du PMU quel joueur du duel sera classé avant l'autre au classement des meilleurs buteurs à la fin d'une compétition.

Si le joueur sélectionné ne débute pas le 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.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste des joueurs d'une équipe proposée sur le site du PMU quel sera le meilleur buteur de cette 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 cette liste 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU

2.103) Groupe du vainqueur final :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des groupes de qualification d'une compétition proposée sur le site du PMU de quel groupe le vainqueur de cette compétition sera issu.

2.104) Nationalité du vainqueur :

Cette offre de pari consiste à déterminer la nationalité, parmi celles proposées sur le site du PMU, 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, parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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, parmi la liste proposée sur le site du PMU, remportera pour la première fois une compétition.

2.108) Les 2 premiers du groupe dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les paires d'équipes d'un même groupe proposées sur le site du PMU, pour lesquelles l'ordre de citation des équipes dans la sélection est l'ordre supposé de classement final dans le groupe (la 1ère à gauche et la 2ème à droite), quelle paire sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact du classement.

2.109) Le Big « x » contre Les autres :

Cette offre de pari consiste à déterminer si l'équipe vainqueur de la compétition fera parti 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 cette liste 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 cette liste 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.

Les différentes sélections offertes, sont précisées sur le site du PMU.

2.129) Super cote :

Cette offre de pari consiste à parier sur la réalisation de plusieurs résultats de matchs, proposée au sein d'une seule et même sélection. Par exemple, la sélection peut proposer la victoire de 4 équipes nommément désignées dans l'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.

Le gain maximal pour un client par jour sur le tennis est de 50 000 €.

Dans l'éventualité d'un changement de lieu de l'événement, par exemple lors d'un passage d'un court en plein air à un court en salle ou inversement, tous les paris seront maintenus. En revanche, 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 annulés.

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 quelque 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 (tie-break) entre champions, cela sera considéré comme un troisième set. Dans ce cas, tout pari pris par erreur sur le score exact ou le nombre total de jeux dans le 3ème 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).

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.3) Qui va gagner le 1^{er} 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 1^{er} jeu de service ? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.11) Le joueur B va-t-il gagner son 1^{er} jeu de service ? :

Deux sélections sont proposées : OUI ou NON

2.12) 1^{er} 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) Nombre total de jeux dans le match pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de jeux joués d'un match sera pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair.

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 (marche).

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.

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.28) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (ou pays) vainqueur d'une compétition

Les listes de noms et 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des joueuses proposée sur le site du PMU, la joueuse qui sera classée première au classement WTA à la fin de l'année indiquée.

2.36) Super cote :

Cette offre de pari consiste à parier sur la réalisation de plusieurs résultats de matchs, proposée au sein d'une seule et même sélection. Par exemple, la sélection peut proposer la victoire de 4 joueurs ou équipes nommément désignés dans l'offre de pari.

C - RUGBY

1) Chapitre 1 Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le rugby.

Le terme rugby pour les besoins du présent règlement désigne la discipline du rugby à XV.

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de rugby pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris de type "Rugby" sont sur la base du temps réglementaire soit 80 minutes en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage.

Le gain maximal pour un client par jour sur le rugby est de 75 000 €.

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 arrêté, les paris seront annulés, à l'exception des paris sur le premier marqueur d'essai qui seront maintenus, sous réserve qu'un essai ait été marqué avant l'arrêt définitif du match (les paris sur le dernier marqueur d'essai sont nuls). Pour tout match définitivement arrêté, les paris seront annulés pour les offres de paris telles que le nombre total de points, le nombre d'essais, etc, sauf si le nombre respectif de points ou d'essais concernés a atteint le seuil maximal proposé sur le site du PMU au moment où le match est définitivement arrêté. Par exemple, si un seuil a été fixé à 35 points ou plus marqués lors du match et que ce seuil a été atteint au moment de l'arrêt définitif du match, les paris seront maintenus sur cette offre. Cela ne s'applique que si le nombre de points atteint est supérieur ou égal au seuil maximal offert sur le site du PMU.

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.

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 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 c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin de la première période.

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, parmi les différentes sélections de fourchettes proposées sur le site du PMU, 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 :

« z » points ou plus : le total des points sera égal ou supérieur à « z » points.

Entre « x » et « y » points inclus : le total des points sera compris entre « x » inclus et « y » inclus.

« w » points ou moins : le total des points sera égal ou inférieur à « w » 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 1^{re} 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 2^{ème} 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.13) Écart exact entre équipes :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'écart exact 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.

Les autres sélections proposées sont précisées avec une valeur d'intervalle de points sur le site du PMU.

2.14) Autre écart exact entre équipes :

Cette offre de pari est le même que « Écart exact 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.

Les différentes sélections d'écart proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections d'écart proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections d'écart proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.18) 1^{er} marqueur d'essai (gagnant ou gagnant/placé) :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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 prédéterminée 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 1^{ère} 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 2^e 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) 1^{er} 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 1^{er} 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 1^{er} 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 $\frac{3}{4}$ centre

Un arrière ou un $\frac{3}{4}$ aile,

Pas d'essai : aucun essai ne sera inscrit durant le match.

2.29) Quelle équipe marquera le 1^{er} 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) Nombre de points du match pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun point n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

2.34) 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.

2.35) 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.

2.36) 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.

Le duel peut opposer deux joueurs ou deux groupes de joueurs (par exemple : les avants de chaque équipe).

2.37) 1^{er} marqueur d'essai de la 2^{ème} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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.

2.38) 1^{er} essai de la 2^{ème} 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.

2.39) 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.

2.40) 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.

2.41) 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.

2.42) 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.

2.43) 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.

2.44) 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.

2.45) 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.

2.46) Qui va marquer « X » essais ou plus dans les 80 mn du match ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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.

2.47) Nombre exact d'essais dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.48) 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.

2.49) Nombre de transformations réussies dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.50) Nombre de transformations réussies en 1^{ère} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.51) Nombre de transformations réussies en 2^{ème} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.52) Nombre de drops réussis dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.53) Nombre de drops réussis en 1^{ère} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.54) Nombre de drops réussis en 2^{ème} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.55) Nombre de pénalités réussies dans le match :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.56) Nombre de pénalités réussies en 1^{ère} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.57) Nombre de pénalités réussies en 2^{ème} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les intervalles offerts sur le site du PMU, 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.

2.58) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera vainqueur de la compétition.

2.59) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.60) Quelle équipe terminera en tête de sa poule ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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.

2.61) Meilleur club à la fin de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom du club parmi la liste proposée sur le site du PMU qui terminera premier de la saison régulière.

2.62) Équipe qui marquera le plus d'essais sur la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui marquera le plus d'essais sur la saison régulière.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.63) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.64) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.65) Meilleur marqueur d'essais :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur parmi la liste proposée sur le site du PMU qui marquera le plus d'essais durant la compétition concernée.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.66) Club vainqueur de la Grande Finale :

Cette offre de pari consiste à déterminer le club parmi la liste proposée sur le site du PMU 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.

2.67) Vainqueur du tournoi des 6 nations :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pays parmi la liste des 6 nations proposée sur le site du PMU qui remportera le Tournoi des 6 nations.

2.68) 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.

2.69) 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.

2.70) Qui participera aux play-offs ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui réussira à se qualifier pour les play-offs (matches par divisions pour départager les équipes).

2.71) Qui atteindra les quarts de finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui parviendra à faire partie des huit quarts de finalistes de la compétition concernée.

2.72) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

2.73) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer une équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

2.74) Quels seront les 2 finalistes ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les paires d'équipes proposées sur le site du PMU, les équipes qui seront les deux finalistes dans une compétition.

2.75) Les 2 premiers dans l'ordre :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les paires d'équipes d'une même compétition proposées sur le site du PMU, 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.

2.76) Nation vainqueur :

Ce pari consiste à déterminer la nationalité, parmi celles proposées sur le site du PMU, de l'équipe vainqueur de la compétition concernée.

2.77) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe, parmi la liste proposée sur le site du PMU, dont le nombre de points « pour » sera le plus élevé lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.78) Équipe meilleure défense :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe, parmi la liste proposée sur le site du PMU, dont le nombre de points « contre » sera le plus faible lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.79) Équipe qui remportera X matchs consécutifs :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe, parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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.

2.80) Quelle équipe remportera 2 trophées ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si une équipe remportera les deux compétitions indiquées pour chaque sélection de l'offre de pari.

Les différentes sélections et équipes proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.81) Super cote :

Cette offre de pari consiste à parier sur la réalisation de plusieurs résultats de matchs, proposée au sein d'une seule et même sélection. Par exemple, la sélection peut proposer la victoire de 4 équipes nommément désignées dans l'offre de pari.

D - BASKET EUROPÉEN

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le basket Européen.

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de basket Européen pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Le gain maximal pour un client par jour sur le basket Européen est de 50 000 €.

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, en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage ainsi que les prolongations.

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 que les paris soient engagés, il faut impérativement que 35 minutes de jeu se soient écoulées.

Si un match n'a pas lieu le jour prévu (heure locale du pays), 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.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur les matchs de basket Européen 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, 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.

2.4) Nombre de points pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points à la fin du match est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun point n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

2.5) 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.

2.6) 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.

2.7) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera vainqueur de la compétition.

2.8) Nombre de points pair ou impair en 1^{ère} 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 d'un match est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun point n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

2.9) 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 représenté par le x.

2.10) Écart de points à la fin du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel nombre exact de points d'écart une équipe mènera un match à la fin du quart-temps représenté par la valeur du X. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

L'égalité de score est également proposée.

Les différentes sélections d'écart proposées sont précisées sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.11) 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 la première mi-temps 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.

2.12) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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.

2.13) 1N2 à la mi-temps :

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, 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.

Les paris seront annulés si le match est interrompu avant la fin de la mi-temps.

2.14) 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.

2.15) Quart-temps avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer 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 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 sélections correspondantes seront toutes gagnantes.

2.16) Qui fera le plus d'interceptions ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur parmi la liste proposée sur le site du PMU qui fera le plus d'interceptions à la fin de la période concernée.

Si un joueur qui fait partie de cette liste ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.17) Quelle équipe brandira le Trophée ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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.

2.18) Quelle équipe se qualifiera ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sortira qualifiée pour l'étape suivante d'une compétition.

2.19) 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.

2.20) Meilleur marqueur de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, le joueur qui marquera le plus de points à la fin de la période concernée.

Si un joueur qui fait partie de cette liste ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.21) Meilleur marqueur de points à la fin du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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.

2.22) Qui marquera le plus ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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 cette liste ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.23) Quel joueur marquera 20 points ou plus ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU quel joueur marquera 20 points ou plus durant un match.

Si un joueur qui fait partie de cette liste ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.24) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.25) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.26) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui inscrira le plus de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.27) Équipe meilleure défense :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui encaissera le moins de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.28) Super cote :

Cette offre de pari consiste à parier sur la réalisation de plusieurs résultats de matchs, proposée au sein d'une seule et même sélection. Par exemple, la sélection peut proposer la victoire de 4 équipes nommément désignées dans l'offre de pari.

E - BASKET AMÉRICAIN

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le basket américain.

Les paris sont acceptés sur tous les matchs de basket américain pour lesquels www.pmu.fr propose des cotes.

Le gain maximal pour un client par jour sur le basket américain est de 50 000 €.

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, en ce compris le temps additionnel induit par les arrêts de jeu et décidé par l'instance d'arbitrage et des prolongations.

Dans les matchs de NBA l'ordre des équipes est inversé, le libellé du pari est « Equipe A chez Equipe B » au lieu de « Equipe A // Equipe B » (Equipe A contre Equipe B). La 1ère sélection (celle de la colonne la plus à gauche dans le pari avant le match ou celle de la ligne la plus en haut dans le pari pendant le match) correspond donc à l'équipe visiteuse et non à l'équipe qui reçoit.

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 que les paris soient engagés, il faut impérativement que 35 minutes de jeu se soient écoulées à l'exception des matchs concernant la NBA pour lesquels 43 minutes de jeu doivent s'être écoulées.

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 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 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 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.

2.4) Nombre de points en 2^{ème} 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) Nombre de points pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points à la fin du match est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun point n'a été inscrit par cette équipe, le résultat est pair car zéro est pair.

2.6) Nombre de points pair ou impair en 1^{ère} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points 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 d'un match est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun point n'a été inscrit par cette équipe, le résultat est pair car zéro est pair.

2.7) Nombre de points du 1^{er} 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 premier quart-temps, sera supérieur (« Plus ») ou inférieur (« Moins ») 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 est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

C'est le nombre de points marqués exclusivement dans le premier quart-temps qui est pris en compte pour déterminer le résultat gagnant de cette offre de pari.

2.8) Nombre de points du 2^{ème} 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 deuxième quart-temps, sera supérieur (« Plus ») ou inférieur (« Moins ») 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 est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

C'est le nombre de points marqués exclusivement dans le deuxième quart-temps qui est pris en compte pour déterminer le résultat gagnant de cette offre de pari.

2.9) Nombre de points du 3^{ème} 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 troisième quart-temps, sera supérieur (« Plus ») ou inférieur (« Moins ») 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 est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

C'est le nombre de points marqués exclusivement dans le troisième quart-temps qui est pris en compte pour déterminer le résultat gagnant de cette offre de pari.

2.10) Nombre de points du 4^{ème} 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 quatrième quart-temps, c'est-à-dire lors du coup de sifflet de l'arbitre indiquant la fin du quatrième quart temps, sera supérieur (« Plus ») ou inférieur (« Moins ») 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 est égal au seuil fixé, les paris seront annulés.

Les points marqués pendant les prolongations ne comptent pas. C'est le nombre de points marqués exclusivement dans le premier quart-temps qui est pris en compte pour déterminer le résultat gagnant de cette offre de paris. La totalité du quart-temps doit être jouée pour que les paris soient engagés.

2.11) Quart-temps avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer le quart-temps durant lequel le plus de points seront marqués.

4 sélections sont proposées :

- 1^{er} quart-temps,
- 2^{ème} quart-temps,
- 3^{ème} quart-temps,
- 4^{ème} quart-temps.

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 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 sélections correspondantes seront toutes gagnantes.

2.12) Écart de points à la fin du « Xème » quart-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer quel nombre exact de points d'écart une équipe mènera un match à la fin du quart-temps représenté par la valeur du X. Ce nombre correspond à la différence du nombre de points marqués par les deux équipes.

L'égalité de score est également proposée.

Les différentes sélections d'écart proposées sont précisées sur le site du PMU.

Une offre distincte de pari peut être proposée pour chaque quart-temps représenté par le x.

2.13) 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 la première mi-temps 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.

2.14) Meilleur marqueur de points à la fin du « Xème » quart temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 cette liste 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.

2.15) Quel joueur marquera 20 points ou plus ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU quel joueur marquera 20 points ou plus durant un match.

Si un joueur qui fait partie de cette liste ne participe pas au match, les paris enregistrés sur son nom seront annulés.

2.16) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera vainqueur d'une compétition.

2.17) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.18) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.19) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui inscrira le plus de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.20) Équipe meilleure défense :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui encaissera le moins de points lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.21) Super cote :

Cette offre de pari consiste à parier sur la réalisation de plusieurs résultats de matchs, proposée au sein d'une seule et même sélection. Par exemple, la sélection peut proposer la victoire de 4 équipes nommément désignées dans l'offre de pari.

F - 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.

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 parmi la liste des pilotes proposée sur le site du PMU, 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 parmi celles proposées sur le site du PMU.

2.3) Équipe gagnante :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, le constructeur qui sera à la tête du classement à la fin de la saison.

2.6) Vainqueur sans « nom d'un constructeur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU excluant un ou plusieurs constructeurs dont le(s) nom(s) est (sont) mentionné(s) dans l'offre de pari, le pilote qui sera vainqueur.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

3) Chapitre 3 : Les offres de paris uniquement sur le sport automobile.

Les offres de paris suivantes ne peuvent être proposées qu'avant et/ou pendant les compétitions de sports automobiles.

2.7) Les 2 premiers :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les paires de pilote proposées sur le site du PMU, 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 parmi les paires de pilote proposées sur le site du PMU, pour lesquelles l'ordre de citation des pilotes dans la sélection est l'ordre supposé à l'arrivée (le 1er à gauche et le 2^{ème} à droite), quelle paire sera classée aux deux premières places dans l'ordre exact d'arrivée.

Si un pilote est non-partant, les paris sur la ou les paires contenant son nom seront annulés.

2.9) Vainqueur sans compter le favori :

Cette offre de pari consiste à déterminer le pilote vainqueur sans prendre en compte la performance du favori.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

2.10) Vainqueur sans « nom d'un pilote » :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU excluant un ou plusieurs pilotes dont le(s) nom(s) est (sont) mentionné(s) dans l'offre de pari, le pilote qui sera vainqueur.

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 parmi la liste des pilotes proposée sur le site du PMU, le pilote qui finira à la Xème place.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour la deuxième et/ou troisième place d'une compétition.

2.12) Qui finira sur le podium (terminera dans les 3 premiers) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des pilotes proposée sur le site du PMU, le pilote qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

2.13) Qui finira 2 fois sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des écuries proposée sur le site du PMU, 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.

G - 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.

Le gain maximal pour un client par jour sur le golf est de 75 000 €.

Si un tournoi est reporté, les paris seront maintenus.

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 de 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.

Pour les tournois en « match play » 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.

Tout participant qui se retire après avoir joué son premier coup est considéré comme ayant participé au tournoi et par conséquent les paris enregistrés avant le début du tournoi sur ses résultats sont perdants, à l'exception des paris dont le résultat est déjà entériné sans équivoque.

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.

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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, le joueur qui sera vainqueur du tournoi.

Si la compétition prévoit des play-offs (matches 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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.

Les différentes sélections d'intervalles sont précisées 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 parti 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 parti 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi celles proposées sur le site du PMU.

3) <u>Chapitre 3 : Les offres de paris sur les 18 trous de chaque tour d'un tournoi.</u>

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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU 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 proposés 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) 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.

2.18) 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 2^{ème} 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.

2.19) 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.

2.20) 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 « <u>match play</u> ».

Les offres de paris sur le golf peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

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 18^{ème} 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.

2.21) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi les deux joueurs proposés sur le site du PMU, le joueur qui gagnera un match play.

2.22) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, le joueur qui atteindra la finale d'un tournoi.

2.23) 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.

2.24) Vainqueur du tableau :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs d'un tableau éliminatoire d'un tournoi proposée sur le site du PMU, le joueur qui sera vainqueur de ce tableau.

2.25) 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.

2.26) 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.

2.27) 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 événements spéciaux.

2.28) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, le joueur qui sera vainqueur du tournoi.

Si la compétition prévoit des play-offs (matches 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.

2.29) « Saison » - Meilleur joueur sans compter « nom d'un joueur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs proposée sur le site du PMU, le joueur qui aura gagné le plus d'argent sur les circuits, à la fin de la saison mentionnée, en ne prenant pas en compte le joueur cité dans l'offre de pari.

2.30) Vainqueur sans compter :

Cette offre de pari est le même que « vainqueur de la compétition » mais en excluant le ou les joueurs indiqué(s) dans le nom de l'offre de pari.

2.31) Y aura-t-il un trou en « 1 » ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer si un trou sera atteint en un seul coup.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.32) Nombre d'albatros dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total d'albatros qui seront réalisés durant un tournoi.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.33) Nombre d'eagles dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total d'eagles qui seront réalisés durant un tournoi.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.34) Nombre de birdies dans le tournoi :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre total de birdies qui seront réalisés durant un tournoi.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.35) [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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.36) [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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.37) [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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

H - 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 le jour prévu (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Si un match est reporté, tous les paris sur ce match 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.

Pour que les paris soient maintenus, il faut impérativement que 35 minutes de jeu se soient écoulées, faute de quoi 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.

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 réglementaire, 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) Nombre de buts pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts à la fin du temps réglementaire d'un match est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun but n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

La totalité du match doit avoir été jouée pour que les paris soient engagés.

2.4) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 prolongations ou des séances de jets à 7 mètres éventuelles.

2.8) Nombre de buts pair ou impair en 1^{re} mi-temps :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total des buts d'un match inscrits durant la première mi-temps est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun but n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

2.9) Nombre de buts en 1^{re} 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.11) Vainqueur du groupe :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU 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) Quelle équipe va mener à la mi-temps et ne pas gagner ? :

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.

2.13) 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 1^{re} 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 2^{ème} 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU 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.

Les différentes sélections d'écart proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.32) Équipe meilleure attaque :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU qui encaissera le moins de buts lors de la compétition précisée dans l'offre de pari.

2.34) Super cote :

Cette offre de pari consiste à parier sur la réalisation de plusieurs résultats de matchs, proposée au sein d'une seule et même sélection. Par exemple, la sélection peut proposer la victoire de 4 équipes nommément désignées dans l'offre de pari.

I - 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) Meilleur classé sans compter « nom(s) de(s) coureur(s)»

Cette offre de pari consiste à déterminer, parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parti 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 se retire, les paris sur cette offre seront annulés.

2.3) Meilleur Coureur ou Maillot « couleur » :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, le coureur qui sera vainqueur du prologue d'une compétition.

2.10) Vainqueur de l'étape :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, le coureur qui sera vainqueur d'une étape d'une compétition.

2.11) Équipe du vainqueur:

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des équipes proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des équipes proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des équipes proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des coureurs proposée sur le site du PMU, 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

J - VOLLEYBALL

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.

Le gain maximal pour un client par jour sur le volleyball est de 50 000 €.

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 le jour prévu (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Si un match est reporté, tous les paris sur ce match seront annulés.

Si un match ayant débuté ne va pas à son terme, les paris sur le match et les paris sur les sets (manches) seront annulés, sauf si un résultat est déjà entériné sans équivoque (par exemple le nombre de points 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.

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).

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 « 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) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera vainqueur de la compétition.

2.7) « xème » set : quelle équipe atteindra « y » points la 1^{re} :

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) Nombre de points pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair.

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) Écart du gagnant au « xème » set :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points une équipe va gagner le « xème » set (manche) d'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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque set (manche) qui est la valeur représentée par x.

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 parmi la liste proposée sur le site du PMU qui inscrira le plus de points dans le match.

2.14) Super cote :

Cette offre de pari consiste à parier sur la réalisation de plusieurs résultats de matchs, proposée au sein d'une seule et même sélection. Par exemple, la sélection peut proposer la victoire de 4 équipes nommément désignées lors de la journée d'une compétition indiquée dans l'offre de pari.

K - 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 / Meilleur du groupe : Les duels entre athlètes ou les paris sur le meilleur d'un groupe d'athlètes seront valorisés en prenant la meilleure performance des athlètes en finale de la compétition concernée. Si aucun des athlètes proposés ne participe à la finale, le gagnant sera celui qui sera allé le plus loin dans les qualifications et si les athlètes ont été éliminés dans la même épreuve de qualification, c'est celui ayant eu le meilleur résultat qui sera le vainqueur. Les paris seront annulés si un athlète du duel ne participe pas à la compétition.

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 parmi la liste des athlètes proposée sur le site du PMU, 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) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des athlètes proposée sur le site du PMU, 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.4) Nombre de finalistes « 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

L - 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 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 listes de noms et 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).

Les différentes sélections de scores offertes sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

M – 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.

Le gain maximal pour un client par jour sur le baseball est de 50 000 €

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.

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 tours de batte de prolongations pour départager les équipes comptent dans les résultats finaux pour toutes les offres de paris.

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 débudent 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) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera vainqueur de la compétition.

2.2) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du temps réglementaire, 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 prédéfinie 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.

N - 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 match de boxe :

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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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.

Les différentes possibilités sont précisées pour chaque boxeur sur le site du PMU.

2.5) Nombre total de 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 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

O - HOCKEY SUR GLACE AMERICAIN

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey sur glace américain.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de hockey sur glace américain pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Le gain maximal pour un client par jour sur le hockey sur glace est de 50 000 €.

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 et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts) 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.

Si un match n'a pas lieu le jour prévu (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Pour les besoins du présent règlement, le terme « période » désigne un tiers-temps de 20 minutes.

Offre de pari : « Moneyline »

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe vainqueur du match. Au moins 15 minutes du temps officiel doivent s'écouler dans la 3^{ème} 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 3^{ème} 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.

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. Pour les paris sur la 3^{ème} période, les prolongations ne comptent pas.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le hockey sur glace américain 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.

2.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, l'équipe (ou le pays) qui sera vainqueur d'une compétition.

Les listes de noms et compétitions sont précisées sur le site du PMU.

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 60^e minute :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la 60^{ème} 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) 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.

2.6) Nombre de buts pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total des buts d'un match est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun but n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

2.7) 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 :

1^{ère} sélection : c'est durant le premier tiers-temps que le plus de buts sera inscrit,

2^{ème} sélection : c'est durant le deuxième tiers-temps que le plus de buts sera inscrit,

3^{ème} sélection : c'est durant le troisième tiers-temps que le plus de buts sera inscrit.

En cas d'égalité de plus grand nombre de buts marqués dans les tiers-temps, les sélections sur les tiers-temps avec le nombre maximum seront tous gagnants.

2.8) 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.

Les différentes sélections de scores offertes sont précisées sur le site du PMU.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque période représentée par la valeur x.

2.9) 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.

2.10) 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.

2.11) Score exact à la 60^{ème} 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.

Les différentes sélections de scores offertes sont précisées sur le site du PMU.

2.12) Score exact à la 65^{ème} 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.

Les différentes sélections de scores offertes sont précisées sur le site du PMU.

2.13) Écart du gagnant à la 60^{ème} 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.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

2.14) Écart du gagnant à la 65^e 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.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

P HOCKEY SUR GLACE EUROPEEN

1) Chapitre 1 : Dispositions spécifiques aux paris enregistrés sur le hockey sur glace européen.

Les paris sont acceptés sur toutes les compétitions de hockey sur glace européen pour lesquelles www.pmu.fr propose des cotes.

Le gain maximal pour un client par jour sur le hockey sur glace est de 50 000 €

Tous les paris sont traités sur la base du classement de l'instance organisatrice.

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 le jour prévu (heure locale du pays), les paris seront annulés.

Sauf mention expresse du contraire, tous les paris de type « hockey sur glace européen » sont traités sur la base du temps réglementaire et des prolongations (et éventuelle séance de tirs aux buts) 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 besoins du présent règlement, le terme « période » désigne un tiers-temps de 20 minutes.

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. Le total de buts d'une équipe est le cumul des buts marqués par une équipe pendant le match. Les buts marqués pendant les prolongations ou la séance de tirs aux buts ne comptent pas dans ce total. Au moins 15 minutes du temps officiel doivent s'écouler dans la 3^{ème} 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.

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.

2) Chapitre 2 : Les offres de paris.

Les offres de paris sur le hockey sur glace européen 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.

Au moins 15 minutes du temps officiel doivent s'écouler dans la 3^{ème} période pour que les paris soient maintenus.

2.2) 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 deux équipes est le même.

Pour la troisième période, les prolongations et la séance de tirs aux buts ne sont pas incluses. Au moins 15 minutes du temps officiel doivent s'écouler dans la 3^{ème} période pour que les paris soient maintenus.

2.3) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, l'équipe (ou le pays) qui sera vainqueur d'une compétition.

Les listes de noms et compétitions sont précisées sur le site du PMU.

2.4) 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.

2.5) 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.

2.6) 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.

2.7) Nombre de buts pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total des buts d'un match est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair.

2.8) Période avec le plus de points :

Cette offre de pari consiste à déterminer dans quelle des trois périodes d'un match sera inscrit le plus de buts.

Trois résultats sont donc possibles :

1ère sélection : c'est durant la première période que le plus de buts sera inscrit,

2ème sélection : c'est durant la seconde période que le plus de buts sera inscrit,

3ème sélection : c'est durant la troisième période que le plus de buts sera inscrit.

En cas d'égalité de plus grand nombre de buts marqués dans les tiers-temps, les paris sur les tiers-temps avec le nombre maximum sont tous gagnants.

2.9) Nombre exact 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.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

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 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) 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.

2.12) Score exact à la 60^{ème} 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.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

2.13) Score exact à la 65^{ème} 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.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

2.14) Écart du gagnant à la 60^{ème} 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. Les scores avec égalité sont donc proposés.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

2.15) Écart du gagnant à la 65^{ème} 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 donc impossible.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

Q - 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 et ski de fond :

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.

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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, le sportif 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 parmi la liste des sportifs proposée sur le site du PMU, le sportif 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 « 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

**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 paris sur les marqueurs de *touchdown* sont des paris simples uniquement (ils ne peuvent pas être inclus dans des paris combinés).

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) 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.

2.3) Nombre de points pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de points d'un match sera pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair.

2.4) 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.

2.5) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2.6) Première équipe à marquer un *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le premier *touchdown* d'un match.

2.7) Dernière équipe à marquer un *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer l'équipe qui inscrira le dernier *touchdown* d'un match.

2.8) 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.

2.9) Premier marqueur de *touchdown* du « xème » quart temps:

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs d'un match proposée sur le site du PMU, le joueur ayant marqué le premier *touchdown* du « xème » quart-temps match.

Une offre de pari distincte peut être proposée pour chaque quart-temps qui est la valeur représentée par X.

2.10) Dernier marqueur de *touchdown* :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs d'un match proposée sur le site du PMU, le joueur ayant marqué le dernier *touchdown* du match.

2.11) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, l'équipe qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

2.12) Meilleure équipe à la fin de la saison régulière :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nom de l'équipe parmi la liste proposée sur le site du PMU qui terminera première de la saison régulière.

2.13) 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).

S - 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

2) BILLARD

L'appellation Billard englobe le Billard Français, le Billard Américain, le Snooker, et le Pool Anglais.

Le gain maximal pour un client par jour sur le Snooker est de 50 000 €. Pour les autres types de billard, ce gain maximal est de 25 000 €.

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 l'équipe (club ou pays) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui sera vainqueur de la compétition.

2.2) Vainqueur du match :

Cette offre de pari consiste à déterminer le résultat d'un match à la fin du temps réglementaire, avec les 2 résultats possibles : 1 signifie que le compétiteur A (l'équipe A) gagnera, 2 signifie que compétiteur B (l'équipe 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 parmi la liste proposée sur le site du PMU, 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 parmi la liste des tireurs (équipes) proposée sur le site du PMU, 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 tirs gagnants.

Les différentes sélections de scores offertes sont précisées pour chaque tireur (équipe) sur le site du PMU.

4.4) Ecart de points entre deux tireurs (ou équipes) :

Cette offre de pari consiste à déterminer avec quel écart de points deux tireurs (ou équipes) vont terminer une rencontre. Cet écart correspond à la différence du nombre de tirs gagnants entre les deux tireurs (ou équipes) d'une rencontre. Les écarts de points sont proposés par intervalle de points.

Les différentes sélections offertes sont précisées sur le site du PMU.

4.5) Meilleur tireur :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des tireurs proposée sur le site du PMU, le tireur qui remportera le plus de tirs 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) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

5) HORSE-BALL

Les offres de paris sur les sports équestres peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

5.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le cavalier, l'équipe ou le pays qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

5.2) 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.

5.3) 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 la 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.

5.4) Score exact :

Cette offre de pari consiste à déterminer le score exact d'un match.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

5.5) 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 différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

Les paris sur cette offre de pari seront annulés si le match est interrompu avant la fin de la mi-temps.

5.6) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

5.7) Nombre de buts pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total des buts d'un match ou d'une journée de compétition est pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun but n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

5.8) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

5.9) 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.

6) JUDO

Les offres de paris sur le judo peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

6.1) 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.

6.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le sportif (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

6.3) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

7) NATATION

Les offres de paris sur la natation peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

7.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le nageur (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

7.2) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des nageurs (équipes) proposée sur le site du PMU, 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.

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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

8) PELOTE BASQUE :

Seules des offres de paris sur des parties de Pelote Basque disputées sous la forme de quinielas conformément au code du Jaï Laï peuvent être proposées, avant et/ou pendant les compétitions.

8.1) Vainqueur de la quiniela (Vainqueur du match) :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le joueur (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une quiniela précisée dans le titre de l'offre de pari.

8.2) Position finale (1 à 4):

Cette offre de pari consiste à déterminer la position finale d'un joueur ou d'une équipe dans le classement d'une quiniela.

Les sélections possibles sont limitées aux quatre premières places et précisées sur le site du PMU.

8.3) Nombre de Quinielas remportées :

Cette offre de pari consiste à déterminer le nombre exact de quinielas remportées lors d'une même réunion par un joueur (ou une équipe).

Les différentes sélections proposées pour chaque joueur (ou équipe) sont précisées sur le site du PMU.

9) PETANQUE ET JEU PROVENÇALE

Les offres de paris sur la Pétanque et Jeu Provençale peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

9.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le joueur (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

9.2) 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.

9.3) Qui finira sur le podium (terminera dans les 3 premiers) ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des joueurs (ou équipes) proposée sur le site du PMU, 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.

9.4) Qui atteindra les demi-finales ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur (ou une équipe) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui parviendra à faire partie des quatre demi-finalistes de la compétition concernée.

9.5) Qui atteindra la finale ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer un joueur (ou une équipe) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui parviendra à faire partie des deux finalistes de la compétition concernée.

9.6) 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.

Les sélections possibles sont des intervalles de positions précisés sur le site du PMU.

9.7) 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.

9.8) Première équipe qui atteint 7 points :

Cette offre de pari consiste à déterminer le joueur (ou l'équipe) parmi la liste proposée sur le site du PMU qui atteindra en premier le score de 7 points.

9.9) 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.

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées pour chaque partie sur le site du PMU.

9.10) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

9.11) Stade atteint dans la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer à quel stade un joueur (ou une équipe) terminera une compétition.

Les différents stades de la compétition proposés sont précisés sur le site du PMU.

Une offre de pari distincte est proposée pour chaque participant sélectionné par le PMU.

10) SPORT BOULES :

Les offres de paris sur le sport Boules peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

10.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le sportif (ou l'équipe) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

10.2) 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.

11) 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.

11.1) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le sportif (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'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.

11.3) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

12) TENNIS DE TABLE

Les offres de paris sur le tennis de table peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

12.1) 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.

12.2) 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.

12.3) 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.

Les sélections possibles sont des intervalles de positions précisés sur le site du PMU.

12.4) 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.

Les différentes sélections de scores proposées sont précisées pour chaque rencontre sur le site du PMU.

12.5) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

13) VOILE

Les offres de paris sur la voile peuvent être proposées avant et/ou pendant les compétitions.

13.1) 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.

13.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, le concurrent (ou l'équipage ou le bateau) qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

13.3) Qui terminera sur le podium ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des concurrents (ou équipages ou bateaux) proposée sur le site du PMU, le pilote qui finira parmi les trois premiers.

Cette offre de pari peut être proposée sur tous les types de compétitions, courses ou championnats.

13.4) Qui finira dans les « x » premiers ? :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste des concurrents proposée sur le site du PMU, le joueur 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.

13.5) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

13.6) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

13.7) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

14) 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 débiter à la date fixée pour que les paris sur cette rencontre soient maintenus.

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 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.

14.2) Vainqueur de la compétition :

Cette offre de pari consiste à déterminer parmi la liste proposée sur le site du PMU, l'équipe qui sera vainqueur d'une compétition précisée dans le titre de l'offre de pari.

14.3) 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.

14.4) 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-but, 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.

14.5) Nombre de buts pair ou impair :

Cette offre de pari consiste à déterminer si le nombre total de buts d'un match sera pair, c'est-à-dire dont le reste lors de sa division par deux est nul, ou impair. Si aucun but n'a été inscrit, le résultat est pair car zéro est pair.

14.6) 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.

Les différentes sélections proposées sont précisées sur le site du PMU.

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 KAIANE SAS.

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 KAIANE SAS.

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 entraîner 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'une 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 compte poker ou d'arrêter le fonctionnement d'un compte poker, sans avoir à justifier à l'intéressé les motifs de sa décision. Dans ce dernier cas, le solde éventuel du compte 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 entraînant 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 fonctionnant sur la même plateforme de jeux. 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.

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. Breton



8. Double paire



9. Paire



10. Carte forte

En cas d'égalité avec les mains suivantes : carré, breton, 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.

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 contribué 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, entraînant 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 contribué.

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 $5 \times Z$.
- ▶ 20 secondes si la valeur du pot est comprise entre $5 \times Z$ et $20 \times Z$.
- ▶ 30 secondes si la valeur du pot est comprise entre $20 \times Z$ et $40 \times Z$.
- ▶ 45 secondes si la valeur du pot est comprise entre $40 \times Z$ et $80 \times Z$.
- ▶ 60 secondes si la valeur du pot est supérieure à $80 \times Z$.

Sur les tables de duel :

- ▶ 20 secondes si la valeur du pot est comprise entre 0 et $5 \times Z$
- ▶ 30 secondes si la valeur du pot est comprise entre $5 \times Z$ et $10 \times Z$.
- ▶ 45 secondes si la valeur du pot est supérieure à $10 \times Z$.

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 entraîner 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 tournoi. 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 tournoi. 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 sera pas remboursé de sa cave ni de son droit d'entrée.

Le joueur qui sera toujours engagé dans le tournoi au moment de l'annulation sera dédommagé 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.

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 faite 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 disparaîtra 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 doit 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.

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
- "Espace fidélité" désigne l'endroit où il est possible d'échanger ses Points PMU dans le service PMU Poker
- «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 (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 et le rachat de points PMU sont soumis 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. Tout manquement aux conditions mentionnées aux présentes pourra entraîner l'exclusion du programme de fidélité et l'annulation des points PMU accumulés.

Conséquence de l'inactivité de l'adhérent au programme

1. L'inactivité de l'adhérent est définie de la façon suivante : absence de point PMU gagné pendant 12 semaines consécutives.
2. Dès lors que l'adhérent est inactif, il perdra 5% de son solde de Points PMU le plus élevé ou 5 Points PMU.
3. L'adhérent inactif continuera à perdre 5% ou 5 Points PMU pour chaque semaine supplémentaire d'inactivité.
4. Si l'adhérent est inactif pendant 20 semaines consécutives tous les autres Points PMU seront supprimés de portefeuille Points PMU.
5. L'adhérent cessera d'être inactif dès qu'il gagnera des Points PMU au cours d'une semaine.