

Procédures de jeu de « PREMIER Parifoot / Soccer BETTING »

Première édition effective au 1^{er} août 2011

EDITEC UK Ltd. / PREMIER GAMES

© EDITEC UK Ltd.

(Prière d'adresser toutes les demandes de renseignements à *Premier games Sénégal.*)

- Définitions
- Le jeu et les modalités de jeu
- Sélections gagnantes
- Contact : numéros et adresses

Dans l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par la loi de 2006 de réglementation des jeux (loi n° 721 de 2006), la Commission des jeux du Sénégal a accordé à Premier Games Sénégal des licences d'exploitation et de promotion des jeux. Le jeu de paris de football est sous réserve des règles de jeu (générales) telles que jouées dans les centres de jeux et chez les détaillants (disponibles pour inspection aux centres de jeux et chez les détaillants ou sur demande auprès de PREMIER GAMES) et de ces Procédures. En cas d'ambiguïté ou d'incohérence entre les règles de jeu (générales) telles que jouées dans les centres de jeux et chez les détaillants et ces Procédures, ces dernières feront foi.

Les termes et expressions définis dans les Règles et non dans les Procédures conserveront la même signification que dans les présentes sauf si le contexte exige le contraire.

Définitions

S'ils sont utilisés dans les présentes Procédures, les termes et expressions suivants auront les sens suivants, sauf si le contexte indique clairement le contraire.

« Loi »

signifie la *loi de 2006 de réglementation des jeux (loi n° 721 de 2006)* telle qu'amendée.

« Événements abandonnés / annulés »

signifie tout match abandonné ou annulé avant la fin du temps de jeu réglementaire de 90 minutes.

« Système informatique central »

signifie les systèmes informatiques employés ponctuellement par la société pour l'exploitation des jeux.

- « Commission »
signifie la *Commission des jeux du Sénégal*, soit l'organe établi de réglementation des jeux ou tout autre organisme pouvant ponctuellement assumer de telles fonctions.
- « Société »
signifie PREMIER GAMES, une société enregistrée au Sénégal.
- « Évènement / Match »
signifie le processus qui culmine avec la sélection au hasard par la société d'un ensemble de Sélections / Mises gagnantes pour le Jeu.
- « Mise »
signifie une chance ou une mise dans le jeu qui a été enregistrée comme telle par le système informatique central.
- « Cote fixe »
signifie la proposition de pari (multiplicateur de mise / gagnant) offerte par la société pour une bonne mise.
- « Calendrier des matchs / Coupon »
signifie une liste des événements / matchs (calendrier / coupon) y compris la cote des paris publiés par la société pour des joueurs afin de sélectionner des mises selon les types de paris applicables.
- « Jeu »
signifie PREMIER Parifoot / Soccer BETTING.
- « Joueur »
signifie un joueur et membre du Public qui achète ou acquiert autrement une mise.
- « Public joueur »
signifie les membres du public qui sont autorisés à acheter une mise.
- « Prix »
signifie un prix gagné par un Joueur participant au Jeu.
- « Joueur de détail »
signifie un joueur et membre du Public qui achète ou acquiert autrement un Billet ou une Mise sans billet.
- « Détaillant »
signifie toute personne, firme ou société autorisée par la société à vendre des Billets et/ou à verser des prix à l'égard de Billets Gagnants Valides.
- « Règles »
signifie les Règles des jeux joués dans les centres de jeux ou chez les Détaillants telles que publiées par la Société ponctuellement en vigueur sont connues sous le nom de Règles de jeu (générales) telles que jouées dans les Centres de jeux et chez les Détaillants.

« Sélection »

signifie un choix de Mise (type de pari) élu par un Joueur qui est enregistré sur un Billet émis conformément aux Règles, saisi manuellement par un Détaillant.

« Terminal »

signifie la machine qui permet d'imprimer les Billets et de valider les Billets Gagnants.

« Billet »

signifie le billet pour le Jeu émis par un terminal pour enregistrer une ou plusieurs mises d'un joueur, la date de l'événement de jeu / match pour lequel le billet est valide, ainsi que toutes autres informations que la société pourra ponctuellement définir.

« Billet gagnant valide »

signifie un Billet Gagnant qui répond à toutes les exigences de validation des Billets de la Société telles que définies au mentionnées dans les Règles.

« Billet de Bon »

signifie un Billet non annulable émis par un Détaillant sur présentation d'un bon valide (comme un bon de type billet de banque pré-imprimé par la Société et que le détenteur peut échanger chez le Détaillant pour un billet de Bon).

« Résultats gagnants »

signifie les résultats officiels qui servent à déterminer les mises gagnantes.

« Sélection gagnante »

signifie un choix de mise qui donne à un Joueur le droit à un prix dans la catégorie (type de pari) applicable pour les résultats présélectionnés qui sont corrects.

Si le contexte ne le précise pas dans le cadre de ces Procédures, le genre neutre comprendra le genre féminin ou masculin, le genre féminin comprendra le genre masculin et vice-versa et le singulier comprendra le pluriel et vice-versa.

(A) Le Jeu

Le jeu s'appelle PREMIER Parifoot / Soccer BETTING.

(B) Événement / Match

Les événements / matchs pour le Jeu seront publiés par la Société (Calendrier des matchs de football / Coupon).

(C) Méthode de jeu

(1) Coût du jeu

- (a) Chaque mise (pour laquelle un paiement est requis) a un coût minimum de 300 CFA.

(2) Sélection

(i) Procédures standards des mises d'un pari

(a) Acceptation

Tous les paris / mises de football seront déterminés au terme d'un jeu de 90 minutes (également désigné par temps de jeu réglementaire). Ceci dénote la période de jeu qui comprend le temps ajouté par l'arbitre pour les blessures et autres arrêts de jeu. Ceci ne comprend pas, sauf cas échéant, ni les prolongations ni les tirs au but.

Dans les matchs où des tirs au but ou des prolongations doivent avoir lieu, tous les paris seront déterminés au terme de 90 minutes, sauf si un prix exceptionnel est spécifiquement requis et confirmé au moment où le pari est pris.

Aux fins du règlement, pour les matchs joués dans des stades neutres, l'équipe indiquée sur la gauche reste classée comme l'équipe « à domicile ».

Si un match n'est pas joué dans le stade annoncé, les paris resteront valides à condition que le stade reste dans le même pays et qu'il n'est pas joué sur le terrain des opposants. Dans un tel cas, tous les paris seront nuls.

(b) Durée d'acceptation pour les mises d'un pari

Les Paris seront acceptés jusqu'à cinq minutes avant l'heure annoncée du coup d'envoi d'un match particulier. En cas de différence, l'heure limite du terminal fera foi.

(c) Événements / Matchs abandonnés / annulés

Si un match est abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu, tous les paris seront nuls sauf si un résultat définitif pour ce pari a déjà été terminé avant l'abandon, par exemple : buteur du premier but, heure du premier but ou résultats à la mi-temps.

(d) Événements / Matchs reprogrammés

Si un match est reprogrammé pour avoir lieu sous 72 heures de l'heure du coup d'envoi original, le pari tiendra pour ce match sauf si un remboursement est demandé et accepté

avant l'heure du coup d'envoi du premier match. Si le match n'a pas lieu sous 72 heures de l'heure du coup d'envoi original, le pari sera nul. Premier Games informera ses clients à propos de telles décisions.

(e) Fluctuations des cotes

Les cotes font l'objet de changements au moment du coup d'envoi. Tous les paris / mises seront déterminé(e)s en fonction de la cote au moment où le pari est pris.

(f) Résultats

Les paris / mises sont déterminé(e)s en fonction du résultat officiel publié par l'Association de la Presse (AP) immédiatement au terme de l'événement. Si l'AP modifie sa décision après cette période, tous les paris tiendront sur le résultat original. Si le résultat n'est pas disponible immédiatement auprès de l'AP, c'est le résultat que l'organisme officiel qui gouverne publie immédiatement au terme de l'événement qui servira aux fins de tout règlement. Toute modification ultérieure à ce résultat ne s'appliquera pas aux fins de tout règlement.

(g) Urgences liées à un Événement / Match unique

Si nous proposons des occasions diverses de paris / mises pour le même match (score exact, premier buteur, etc.), elles ne peuvent pas être combinées en accumulant les paris si le résultat est lié (sauf si des prix fixes spéciaux sont disponibles pour les prévisions de score).

Afin d'éviter tout doute, seuls les paris simples seront acceptés dans de tels cas. Cependant, si un pari / une mise est accepté(e) par erreur, celui-ci sera considéré comme nul.

(h) Heure du prochain but de l'équipe à domicile / à l'extérieur

Dans les matchs joués dans un stade neutre, il sera considéré que l'équipe à domicile est la première nommée. Par exemple, si un événement s'appelle « Pays-Bas - Espagne », alors les Pays-Bas seraient l'équipe « à domicile » puisque c'est la première nommée et l'Espagne serait l'équipe « à l'extérieur ».

(i) Ex-aequo

Ex aequo est le terme employé quand au moins deux sélections sont à égalité pour un événement. Si deux

sélections sont déclarées « ex aequo » pour un événement, la moitié de la cote est appliquée à la sélection sur la totalité de la somme versée. Si plus de deux sélections sont déclarées « ex aequo », la cote est divisée proportionnellement.

(j) Erreurs

Tous les efforts sont déployés par la société pour s'assurer qu'aucune erreur n'est réalisée lors de l'acceptation des paris. Toutefois, si en conséquence d'une erreur humaine ou de problèmes du système, un pari est accepté à un prix erroné (à l'inclusion de la cote, des dispositions liées au handicap, d'autres conditions générales ou détails du pari), pour établir le prix correct, la société considérera les prix disponibles sur le marché général au moment où le pari a été pris, y compris les prix offerts par d'autres maisons de paris du monde entier. Dans ce cas, le meilleur prix du marché sera retenu. Par exemple, si le prix est enregistré à 100-1 alors que le prix offert sur le marché général est de 10-1, tous les paris gagnants seront déterminés à un prix de marché général.

Pour les dispositions liées à un handicap, si un handicap a été clairement mal placé, tous les paris pour cet événement seront nuls.

(k) Fraude

La société cherchera à obtenir des sanctions criminelles et contractuelles contre tout détaillant ou joueur impliqué dans un acte de fraude, malhonnête ou criminel. La société refusera de régler tout joueur si un tel acte est soupçonné.

Le joueur indemniser la société et sera responsable sur demande à l'égard de tous frais, coûts ou pertes subies ou encourues par la Société (à l'inclusion de toute perte directe, indirecte ou accessoire, de toute perte de bénéfices ou de réputation) survenant directement ou indirectement de l'acte de fraude, malhonnête ou criminel du client.

(l) Refus de paiement et droit de compensation à l'égard des passifs

La société se réserve le droit de refuser le paiement et de déclarer nuls les paris / mises pour un événement si elle détient la preuve de ce qui suit :

I. L'intégrité de l'événement a été remise en question

- II. La cote a été manipulée
- III. Le match a été truqué. La preuve de ce qui précède peut se baser sur la taille, le volume ou le schéma des paris placés chez nous par l'un ou l'ensemble des modes de pari. Une décision sera probante si elle est donnée par l'organe pertinent qui gouverne le sport en question (le cas échéant). Si un joueur doit de l'argent à la société pour une raison quelconque, la société se réserve le droit d'en tenir compte avant de réaliser tout paiement au joueur concerné.

(m) Paris nuls

Si une sélection pour un pari / une mise unique est rendue nulle, la totalité de la somme versée sera remboursée. Des sélections nulles de paris / mises multiples/à accumulation seront considérées comme des non coureurs et la somme versée sera transférée sur les sélections restantes du pari / de la mise.

(ii) Types de paris / mises

(a) Mises de paris simples / multiples (1 X 2)

Les paris peuvent être faits par la sélection d'une victoire à domicile (1), d'un match nul (X) ou d'une victoire à l'extérieur (2) pour un seul (simple) événement / match ou pour une combinaison (multiple) de jusqu'à douze événements / Matches.

Les mises seront déterminées au terme du temps de jeu réglementaire et à l'exclusion des prolongations et tirs au but.

(b) Handicap – Mises d'un pari

Les mises liées à un handicap seront déterminées sur la base qu'une équipe a un avantage d'un ou plusieurs buts. Les paris sont déterminés en ajoutant (ou soustrayant) l'avantage de buts au départ au résultat après 90 minutes.

(c) Paris à la mi-temps (45 minutes) – Mises d'un pari

Pour certains événements / matchs, il est possible de placer un pari sur le score à la mi-temps. Les mises sont déterminées à partir du résultat du match à la mi-temps (c'est-à-dire au terme de 45 minutes et du temps de jeu supplémentaire pour les blessures). Les paris seront nuls si le match est abandonné avant la mi-temps. Mais si le match

est abandonné pendant la coupure de la mi-temps ou pendant la seconde mi-temps, tous les paris tiendront ; des paris simples, doubles et multiples sont disponibles.

(d) Plus ou Moins (Wire) – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées selon que le total des buts marqués sera supérieur ou inférieur au chiffre indiqué pour un événement / match. Les paris peuvent être pris soit au-dessus ou en dessous de la limite de but. Normalement, la limite de but est de 2,5.

(e) Divisions – Mises d'un pari

Toutes les mises sont déterminées en fonction de la place définitive dans la division indépendamment de ce qui se passe dans les matchs éliminatoires de la division. Toutefois, les paris sur le vainqueur d'une division seront déterminés selon l'équipe qui reçoit le trophée. Les paris tiendront sur une équipe qui ne joue pas tous les matchs de son calendrier.

(f) Score exact – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées à partir du résultat final d'un match particulier, ou d'un certain nombre de matchs, au terme de 90 minutes de jeu.

(g) Double prévision de résultats (mises pour la mi-temps / à la fin du temps réglementaire)

Il est possible de placer un pari de double prévision de résultats (à la mi-temps / à la fin du temps réglementaire) pour les matchs où des prix ont été indiqués pour une victoire à domicile/à l'extérieur/un match nul. Les paris sont déterminés à partir du résultat du match à la mi-temps et à la fin du temps réglementaire (c'est-à-dire au terme de 45 et 90 minutes et du temps de jeu supplémentaire pour les blessures). Les paris seront nuls si le match est abandonné avant la fin des 90 minutes de jeu. Les paris simples, doubles ou multiples sont autorisés.

(h) Buteur de but – Mises d'un pari

Des paris sur les buteurs sont proposés pour certains matchs majeurs, comme indiqué. Les paris sont déterminés sur le joueur qui marque pendant les 90 minutes du match uniquement.

(i) Premier Buteur – Mises d'un pari

Les mises (sommes versées) sont remboursées sur tout joueur qui ne participe pas au match ou qui entre comme remplaçant après que le premier but ait été marqué. Les buts contre son camp ne comptent ni pour déterminer le premier buteur ni pour le résultat d'un pari. Pour certains matchs, les paris sur le premier buteur peuvent être limités à une équipe particulière.

(j) Dernier Buteur – Mises d'un pari

Pour les paris sur le dernier buteur, tous les joueurs entrent en compte s'ils ont participé au match à un moment donné, qu'ils aient été ou non sur le terrain au moment où le but a été marqué. Les buts contre son propre camp ne comptent pas.

(k) Score à un moment donné / Triplé – Mises d'un pari

Pour déterminer le résultat, tous les joueurs entrent en compte s'ils ont participé au match à un moment donné. Les buts contre son camp ne comptent pas. Si le seul but des 90 minutes de jeu est un but contre son camp, alors il est considéré qu'aucun but n'a été marqué.

Si un match est abandonné avant qu'un but soit marqué, tous les paris sont nuls. Cela comprend les paris sur les matchs sans aucun but marqué, ceux-ci étant basés sur 90 minutes de jeu. Si un match est abandonné après qu'un but soit marqué, tous les paris tiennent.

Remarque : En cas de litige concernant le marqueur d'un ou plusieurs buts d'un match, les paris seront déterminés sur la base de la décision de l'Association de la presse (AP) immédiatement à la fin du match. Si l'AP modifie sa décision après cette période, tous les paris tiendront sur le résultat original. Si le résultat n'est pas disponible immédiatement auprès de l'AP, c'est le résultat que l'organisme officiel qui gouverne publie immédiatement au terme du match / de l'événement qui servira aux fins de tout règlement. Toute correction ultérieure à ce résultat ne s'appliquera pas aux fins de tout règlement.

(l) Folie de buts – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées sur le nombre total de buts marqués pendant les 90 minutes de jeu selon les trois options suivantes :

0 ou 1

2 ou 3

4 ou plus

Ce pari peut être pris sur des matchs individuels ou il peut être combiné à d'autres choix accumulés.

(m) total des buts – pair ou impair – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées si le nombre total de buts marqués pendant les 90 minutes de jeu donne un chiffre pair ou impair. Les prolongations et les tirs au but ne comptent pas. Si le nombre total des buts marqués pendant un match est de zéro (c'est-à-dire que si le score final est 0 - 0), le score final sera considéré comme un chiffre pair pour le résultat gagnant.

Remarque : Ce pari ne peut pas être combiné à d'autres pour le même match. Si un tel pari est accepté par erreur, il sera déterminé en divisant à égalité la somme versée individuellement en cas d'incompatibilité avec les résultats liés.

(n) Nombre de corners – Mises d'un pari

Les paris sont déterminés en fonction du nombre total de corners pendant les 90 minutes du match. Les valeurs normales de départ sont :

- Moins de 10
- Entre 10 et 12
- Plus de 12

Remarque : Ces valeurs peuvent fluctuer à mesure que le match est joué. Le pari est uniquement pour les 90 minutes, alors tous les corners qui ont lieu pendant les prolongations ne comptent pas pour ce pari.

S'ils ne sont pas tirés, les corners accordés ne comptent pas pour déterminer le résultat. Ce pari ne peut pas être combiné à d'autres pour le même match. Si un tel pari est accepté par erreur, il sera déterminé en divisant à égalité la somme versée individuellement en cas d'incompatibilité avec les résultats liés.

(o) Dernière équipe à marquer – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées selon la dernière équipe à marquer un but dans le match. Les buts contre son camp comptent bien pour ce pari, par exemple si Villa FC joue contre Express FC et que le dernier but est le but d'un joueur de Villa, le but est accordé à Express qui est considérée comme la dernière équipe pour déterminer le

gagnant du pari. La règle normale des 90 minutes de jeu s'applique.

(p) Moment du premier but – Mises d'un pari

Pour déterminer les résultats, la première minute du jeu va de 1 seconde à 59 secondes. La deuxième minute de jeu va de 1 minute à 1 minute 59 secondes et ainsi de suite. Par exemple, si un pari est pris en indiquant que le premier but sera marqué entre 1 et 10 minutes et que le but est marqué à 10 minutes 49 secondes, le parieur a perdu parce que cela tombe dans le cadre des 11 à 20 minutes.

Si un match est abandonné après qu'un but soit marqué, tous les paris tiennent. Si aucun but n'est marqué, tous les paris seront nuls.

(q) Méthode utilisée pour le premier but – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées selon les résultats possibles suivants d'un match de football particulier :

Coup de pied, tête, tirs au but, coup franc, but contre son camp ou pas de but.

Pour les buts marqués avec une partie du corps autre que la tête ou le pied, la règle suivante s'applique : Tout ce qui est au-dessus de la taille sera classé comme une tête et tout ce qui est en dessous sera classé comme un coup de pied.

La règle normale des 90 minutes de jeu s'applique.

(r) Marge d'écart – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées en fonction de la différence de buts marqués par chaque équipe. Par exemple : l'équipe à domicile gagne par 1, l'équipe à l'extérieur gagne par 2, etc. Les paris peuvent aussi être pris sur un match dont le résultat serait un score nul sans but marqué (0 - 0) ou un match nul (1 - 1, 2 - 2,...).

La règle normale des 90 minutes de jeu s'applique.

(s) Double chance – Mises d'un pari

Les paris sont déterminés selon les résultats possibles suivants d'un match de football particulier, par exemple : Real Madrid contre AC Milan :

Victoire à domicile/match nul – Victoire du Real ou match nul
Victoire à l'extérieur/match nul – Victoire de l'AC ou match nul
Victoire à domicile/victoire à l'extérieur – Victoire du Real ou victoire de l'AC

La règle normale des 90 minutes de jeu s'applique.

(t) Paris sur les tirs – Mises d'un pari

Les mises sont déterminées en fonction de l'équipe qui marque en premier et de l'équipe qui gagne à la fin du match selon cinq résultats possibles : Par exemple, Arsenal contre Man United :

Arsenal, première équipe à marquer et vainqueur du match,
Man United, première équipe à marquer et vainqueur du match,
Arsenal, première équipe à marquer et perdante du match,
Man United, première équipe à marquer et perdante du match,
Match nul sans but

Les buts contre son propre camp comptent pour l'équipe à qui le but est attribué. La règle normale des 90 minutes de jeu s'applique.

(u) Premier carton – Mises d'un pari

La partie placée des paris each-way sera déterminée à un quart de la cote du premier, deuxième ou troisième carton uniquement. Les paris sur les joueurs dont le carton n'est pas reçu avant que trois cartons aient été donnés seront considérés comme perdants.

Si moins de trois cartons sont donnés, le résultat sera déterminé en fonction des cartons donnés réellement. Si aucun carton n'est donné, tous les paris each-way seront considérés comme perdants.

Quand un joueur reçoit le premier carton la partie placée et la partie gagnante du pari sont fructueuses et seront déterminées selon la cote correspondante du pari gagnant et placé. Si le même joueur reçoit le second ou troisième carton, aucun gain additionnel ne sera versé.

Si un joueur reçoit le second et le troisième carton, la partie placée du pari est fructueuse. Si le même joueur reçoit le

second et le troisième carton, aucun gain additionnel ne sera versé pour le troisième carton.

Si le joueur choisi ne joue pas ou s'il entre sur le terrain après que le premier carton soit reçu, les deux parties gagnantes et placées du pari sont nulles.

Les paris each-way sur aucun carton ne sont pas acceptés et s'ils le sont par erreur, ils seront déterminés en tant que paris gagnants, c'est-à-dire que toute la somme versée sera investie comme un pari gagnant uniquement.

Les paris placés uniquement ne sont pas acceptés et s'ils le sont par erreur, ils seront déterminés comme s'ils étaient des paris each-way, la somme versée divisée.

Les prolongations ne comptent pas.

Dans tous les autres cas non couverts par ces procédures particulières, les procédures normales seront applicables.

(v) Équipe qui a marqué le plus de buts – Mises par pari

La mise pour un pari sur quelle équipe marquera le plus de buts pour un jour donné. En cas d'ex aequo, l'équipe qui marque en premier dans son match sera considérée le vainqueur. Par exemple : Chelsea et Manchester United marquent toutes les deux quatre buts, le premier but de Chelsea est à la 20e minute de jeu et celui de Manchester United est à la 25e minute de jeu, c'est Chelsea qui sera considérée comme la vainqueur. Remarque: pour un pari, seulement l'équipe nommée compte.

(w) Match au score le plus élevé – Mises d'un pari

La mise pour un pari sur quel match donnera le plus de buts pour un jour donné. En cas d'ex aequo, le match où le premier but est marqué sera considéré le gagnant.

Par exemple : les matchs de Chelsea contre Arsenal et de Manchester United contre Liverpool ont chacun six buts. Si le premier but du match entre Chelsea et Arsenal est marqué à la 20e minute et celui du match entre Manchester United et Liverpool est marqué à la 25e minute, alors ce sera le match entre Chelsea et Arsenal qui sera considéré comme le match gagnant. Pour un pari, seulement les matchs nommés comptent.

(x) Pari sur un match entre deux joueurs – Mises d'un pari

Pour les paris sur un match entre deux joueurs (par exemple, lequel des deux joueurs recevra un carton en premier ou lequel des deux marquera en premier), les deux joueurs doivent commencer le match pour que le pari tienne.

(y) Live – Mises d'un pari

À l'avenir, certains matchs pourront proposer des prix de paris / mises en cours de jeu sur le résultat à 90 minutes. Les paris / mises sont normalement accepté(e)s jusqu'à la 85e minute, mais ceci pourra être modifié en fonction de circonstances imprévues pendant le match. Dans certains cas, des paris pourront aussi être pris pendant les prolongations.

(iii) Achat d'un billet

- (a) Un joueur demandeur faisant l'achat d'un billet à un terminal doit demander au détaillant de saisir manuellement la sélection de la mise choisie en précisant la mise requise pour le jeu.

iv. Généralités

La sélection de mise d'un joueur chez un détaillant doit être enregistrée comme une mise pour être saisie dans le jeu.

(3) Annulation d'un Billet

- (a) Sous réserve des paragraphes (C)(3)(b),(d), (e) et (i) ci-dessous, un billet peut être annulé s'il a été émis par erreur, s'il est illisible ou incomplet.
- (b) Un billet relevant des termes du paragraphe (C)(3)(a) ci-dessus pourra être annulé si :
- (i) il est retourné au terminal émetteur dans les 120 minutes suivant son achat ou avant la fin des ventes pour l'événement / le match pertinent ou la fin des ventes de billets de ce détaillant pour ce jour, selon celui qui vient en premier ; et
 - (ii) le billet peut être annulé par le lecteur de code-barre ou de marque optique du terminal ou par la saisie manuelle par le détaillant d'un code d'identification de la vente (soit le nombre indiqué sur le billet et le reçu du joueur du Détaillant). Si le billet à annuler n'est pas lisible par le lecteur de code-barre, le détaillant devra contacter la Société pour obtenir l'autorisation d'annulation. Si le joueur

du détaillant ne peut pas fournir de code d'identification de la vente pour un billet émis à un terminal, il ne sera pas possible de l'annuler.

- (e) Pour les Billets achetés à un terminal, avant de retourner un billet au terminal émetteur pour son annulation, le joueur du détaillant doit annoter le billet au stylo de la mention « NUL ».
- (f) À l'annulation de la mise d'un billet, le joueur du détaillant aura droit au remboursement par le détaillant d'un montant égal au prix de détail / à la somme versée pour le billet de mise.
- (h) Un billet peut uniquement être annulé si la mise correspondante est effectivement supprimée sur le système informatique central dans les délais indiqués au paragraphe (C)(3)(b)(i) ci-dessus.

(4) Mise / Pari multiple

- (a) Un billet de mise multiple ne pourra pas être annulé autrement que conformément au paragraphe (C)(3)(a) ci-dessus et dans tous les cas, avant le premier événement / match pour lequel le billet a été émis.

(D) Sélections gagnantes

Sous réserve des dispositions du règlement et des procédures de jeu applicables pour le jeu, un joueur qui détient un billet valide à l'égard d'un choix de mise, qui correspond aux résultats sélectionnés, sera en droit d'obtenir un prix, qui sera calculé et déterminé en fonction de la cote au moment du pari / de la mise, comme indiqué sur le système informatique central et sur le Billet imprimé.

Tous les prix seront arrondis au chiffre le plus proche vers le bas à 300 CFA.