REGLEMENT

POUR L'OFFRE DE PARIS HIPPIQUES PROPOSEE SUR INTERNET

Applicable à compter du 1er septembre 2026

Article 1 : Cadre juridique
Article 2 : Description du jeu
Article 3 : Prise de jeu et mise
Article 4 : Détermination et promulgation des résultats
Article 5 : Dégradation et annulation et remboursement de pari
Article 6 : Mise minimale, maximale et restrictions de prise de jeu
Article 7 : Enregistrement des jeux sur le site central informatique
Article 8 : Paiement des gains
Article 9 : Données à caractère personnel
Article 10 : Conflit d'intérêts
Article 11 : Adhésion au règlement
Article 12 : Publication, modifications du règlement

Article 1er
Cadre juridique

1.1. Le présent règlement s'applique aux joueurs qui jouent en ligne à l'offre de paris hippiques en ligne de FDJ Online Gaming and Betting France (ci-après OBGF) autorisée par agrément délivré à OBGF par l'Autorité Nationale des jeux conformément aux dispositions de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.

1.2. Les « Conditions Générales » acceptées par le joueur à l'ouverture de son compte et à chaque modification s'appliquent aux joueurs effectuant leurs prises de jeu en ligne sur les pages du site www.zeturf.fr et à partir des applications, accessibles depuis différents supports tels que, ordinateurs, terminaux mobiles et/ou tablettes…

1.3. Conformément aux articles L320-7 et L320-8 du code de la sécurité intérieure, les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard.
Le propriétaire, les dirigeants, les mandataires sociaux et le personnel de OBGF ne peuvent engager à titre personnel, directement ou par personne interposée des mises sur des paris proposés OBGF.

Article 2
Description du jeu

2.1. Définitions

2.1.1. La course hippique ou la réunion de courses hippiques françaises et étrangères régulièrement organisées figurant sur une liste fixée dans les conditions prévues par le décret n° 2010 – 498 du 17 mai 2010 et ses modifications successives sont les événements qui servent de support à un ou plusieurs paris hippiques.

2.1.2. L'offre de paris hippiques désigne l'ensemble des dispositions du présent règlement permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude d'un ou plusieurs paris hippiques portant sur le résultat à l'arrivée

de l’événement servant de support aux paris.

2.1.3. Le pari mutuel est un mode de pari selon lequel l'ensemble des mises des joueurs est réuni en une masse avant le déroulement de l’événement puis redistribué aux gagnants au prorata de leurs mises et en fonction des règles applicables au type de pari effectué, après déduction d'un prélèvement proportionnel aux mises et des éventuels paris remboursés. Les rapports probables sont donc variables. Ils sont exprimés en multiples de la mise (ex. : 2 signifie un rapport de 2 fois la mise).
Pour certaines courses étrangères, la mutualisation de ces mises est opérée par l'hippodrome. Dans ce cas, certains types de paris peuvent suivre des règles spécifiques décrites au sous-article 2.5 du présent règlement.

2.1.4. Un « Rapport » est le montant brut, incluant la mise initiale, payé au joueur une fois le résultat d'une course connu. Les rapports affichés sur le site sont pour une mise de 1 Euro à l’exception des paris « ZE234 » et « ZE345 » pour lesquels les rapports sont affichés pour la mise de base. Les rapports sont toujours exprimés après déduction du prélèvement de la marge de l’opérateur. L'opérateur peut abonder les rapports calculés en particulier si ceux- ci sont inférieurs à 1. Les rapports sont arrondis à la première décimale inférieure.

2.1.5. Le gain versé au joueur correspond au Rapport moins la mise.

2.1.6. Un cheval non-partant est un cheval inscrit au programme comme devant prendre part à l’événement et qui finalement n’y prend pas part pour diverses raisons.

2.1.7. Scellement informatique
Le scellement informatique est la méthode par laquelle l'intégrité des données informatiques peut être prouvée grâce à un « sceau » (parfois appelé « empreinte numérique ») qui permet de détecter toute modification.

2.2. Les différentes formules de pari hippiques proposées par OBGF

2.2.1. Le pari simple gagnant ou simple placé
Le pari « Simple Gagnant » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré vainqueur de la course. OBGF est susceptible de proposer le pari « Simple Gagnant » pour toutes les courses, pourvu qu'au moins deux chevaux prennent part à la course.
Le pari « Simple Placé » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré premier ou deuxième (lorsque la course comptait à l'ouverture des paris au moins quatre, mais pas plus de sept partants) ou est déclaré premier, deuxième ou troisième (lorsque la course comptait à l'ouverture des paris au moins huit partants).

2.2.2 Le pari « ZEShow »
Le pari « ZEShow » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré deuxième de la course. OBGF pourra proposer le pari ZEShow si au moins 3 chevaux sont déclarés partants au moment de l’ouverture des paris.

2.2.3 Le pari « ZECouillon »
Le pari « ZECouillon » est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré quatrième de la course. OBGF pourra proposer le pari ZECouillon si au moins 8 chevaux sont déclarés partants au moment de l’ouverture des paris.

2.2.4 Le pari « SuperSimple »
Le pari « SuperSimple (S4) » permet de réaliser quatre paris Simples en un seul ticket à partir de 4€ : 1€ sera misé sur chacun des quatre paris : Simple Gagnant, Simple Placé, ZEShow, ZECouillon.

Le « SuperSimple » est généralement proposé tous les jours sur toutes les courses où les quatre paris simples sont ouverts, ces courses comportant, le plus souvent, au moins huit partants.

2.2.5 Le pari « Jumelé Ordre »

Le pari « Jumelé Ordre » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont respectivement déclarés premier et deuxième de la course.
OBGF peut proposer le pari « Jumelé Ordre » pour les courses avec au moins trois partants.

2.2.6 Le pari « Jumelé Gagnant »

Le pari « Jumelé Gagnant » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés premier et deuxième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.
OBGF propose le pari « Jumelé Gagnant » pour les courses avec au moins huit partants.

2.2.7 Le pari « Jumelé Placé »

OBGF propose le pari « Jumelé Placé » pour les courses avec au moins huit partants.
Si lors d'une course, seuls deux chevaux atteignent l'arrivée, un seul rapport est payé au titre du « Jumelé Placé ».

2.2.8 Le pari « ZE2/4 »

Le pari « **ZE2/4** » est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième ou quatrième, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.
OBGF propose le pari « ZE2/4 » dans toutes les courses comportant au moins 10 partants.

2.2.9 Le pari « Trio »

Le pari « **Trio** » est payable lorsque les trois chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième et troisième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.
OBGF propose le pari « Trio » dans toutes les courses comportant au moins 8 partants.

2.2.10 Le pari « TriOrdre »

Le pari « **TriOrdre** » est payable lorsque les trois chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième et troisième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.
OBGF propose le pari « TriOrdre » dans certaines courses sélectionnées parmi les courses comportant au moins quatre partants.

2.2.11 Le pari « ZE4 »

Le pari « **ZE4** » est payable lorsque les quatre chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième et quatrième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.
OBGF peut proposer le pari « ZE4 » pour les courses avec au moins dix partants.

2.2.12 Le pari « ZE4Ordre »

Le pari « **ZE4Ordre** » est payable lorsque les quatre chevaux sélectionnés sont déclarés premier, second, troisième et quatrième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.
Le « ZE4Ordre » peut être proposé dans toutes les courses de cinq à onze partants.
Seules les combinaisons comportant les quatre premiers de la course dans l'ordre exact d'arrivée donnent droit au paiement d'un rapport.
Le pari « ZE4Ordre » peut être proposé tous les jours sur une ou plusieurs courses sélectionnées par OBGF.

2.2.13 Le pari « ZE5 »

Le pari « **ZE5** » est payable lorsque les cinq chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième, troisième, quatrième et cinquième de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.
Le « ZE5 » peut être proposé dans toutes les courses avec au moins 10 partants.

2.2.14 Le pari « ZE5Ordre »

2.2.14.1 Présentation et considérations générales

Le pari « ZE5 Ordre » est proposé une fois par jour sur l'une des courses principales de la journée.
Le minimum d'enjeu de ce pari est de 2 € et peut être enregistré à 25% de ce minimum d'enjeu, soit 0,50 € si la valeur globale du jeu est supérieure ou égale à 2 €.
Les paris « ZE5 Ordre » peuvent être enregistrés sous forme unitaire, ou sous forme de formules combinés ou champ (partiel ou total).
Le pari « ZE5 Ordre » consiste à désigner cinq chevaux de cette course en précisant leur ordre de classement.
Le pari « ZE5 Ordre » propose plusieurs rangs de rapport :
Il donne lieu au rang de rapport « Ordre » si 5 des chevaux choisis occupent les 5 premières places dans l'ordre exact de l'arrivée officielle de la course ;
Il donne lieu au rang de rapport « Désordre » si 5 des chevaux choisis occupent les 5 premières places dans un ordre différent de l'ordre exact de l'arrivée officielle de la course ;
Il donne lieu au rang de rapport « Bloc4 (ou B4) » si 4 des chevaux choisis occupent les 4 premières places, l'ordre d'arrivée n'ayant pas d'importance ;
Il donne lieu au rang de rapport « Bloc3 (ou B3) » si 3 des chevaux choisis occupent les 3 premières places, l'ordre d'arrivée n'ayant pas d'importance ;
Il donne lieu au rang de rapport « Bloc4/5 (ou B4/5) » si 4 des chevaux choisis se sont classés dans les 5 premières places, l'ordre d'arrivée n'ayant pas d'importance. Ce rang de rapport est activé si et seulement s'il n'existe aucun enjeu payable au rang de rapport « ZE5 Ordre ».
Si un pari « ZE5 Ordre » est gagnant pour le rang « Ordre », il n'est plus payable pour l'ensemble des rangs inférieurs.
De même si le pari est non gagnant pour le rang « Ordre », mais gagnant pour le rang « Désordre », il n'est plus payable pour les rangs « B4 », « B3 » et « B4/5 ».
De la même manière si le pari est perdant pour les rangs « Ordre » et « Désordre » mais gagnant pour le rang « B4 », il n'est plus payable pour le rang « B3 » et si le pari est gagnant pour le rang « B3 » il n'est plus payable pour le rang « B4/5 ».

2.2.14.2 Cagnotte
OBGF peut librement décider, sur une course donnée éligible au pari « ZE5 Ordre », de proposer une « Cagnotte ».
La cagnotte est une somme dont le montant est déterminé par OBGF. Le montant fixe de la Cagnotte est ajouté aux enjeux à partager exclusivement sur le Rang 1 « Ordre », s'il existe au moins une mise gagnante sur ce rang.
Le cas échéant, l'information sur la mise en jeu d'une « Cagnotte » sur le pari « ZE5Ordre » est affichée sur le site www.zeturf.fr.
Lorsque la mention « somme minimum à répartir » est affichée sur le site, alors la « Cagnotte » fixée (cagnotte variable), est ajoutée aux enjeux du pari « ZE5 Ordre » afin de garantir que ces derniers atteindront le seuil défini.
Le montant ajouté est à partager exclusivement sur le Rang 1, s'il existe au moins une mise payable.
A défaut de gagnant sur ce rang, la masse de la « Cagnotte » est intégralement ajoutée au « Fond de Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre ».
Les montants de la « Cagnotte » sont prélevés sur le « Fond de Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre », lui-même alimenté au fur et à mesure du déroulement des « ZE5 Ordre » quotidiens par un pourcentage des enjeux engagés sur le pari « ZE5 Ordre », dénommé « Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre ».
Ce pourcentage est variable et proportionnel selon l'atteinte de différents niveaux d'enjeux sur les paris « ZE5 Ordre ». Les pourcentages affectés sont indiqués en Table N°1 à N°5.

2.2.14.3 Définitions, règles de calcul et calcul des rapports
Le montant « Masse du ZE5 Ordre » est égal à la somme des enjeux engagés par les parieurs sur le pari « ZE5 Ordre » de la course en question.
Le montant des « Enjeux Gagnants Ordre » est égal à la somme des enjeux sur les combinaisons payables au rang de rapport « Ordre ».
Le montant des « Enjeux Gagnants Désordre » est égal à la somme des enjeux payables au rang de rapport « Désordre ».
Le montant des « Enjeux Gagnants B4 » est égal à la somme des enjeux payables au rang de rapport « B4 ».

Le montant des « Enjeux Gagnants B3 » est égal à la somme des enjeux payables au rang de rapport « B3 ».
Le montant des « Enjeux Gagnants B4/5 » est égal à la somme des enjeux payables au rang de rapport « B4/5».
Les « Enjeux Gagnants Rang 1 » sont égaux aux « Enjeux Gagnants Ordre ».
Les « Enjeux Gagnants Rang 2 » sont égaux aux « Enjeux Gagnants Désordre » auxquels s'ajoutent les « Enjeux Gagnants Rang 1 » x C (où « C » = 50 que divise le produit du nombre de combinaisons effectivement gagnantes de chacun des rangs; en cas de dead-heat, (cf ci-dessous).
Les « Enjeux Gagnants Rang 3 » sont égaux aux « Enjeux Gagnants B4 » auxquels s'ajoutent les « Enjeux Gagnants Rang 2 ».
Les « Enjeux Gagnants Rang 4 » sont égaux aux « Enjeux Gagnants B3 » auxquels s'ajoutent les « Enjeux Gagnants Rang 3 ».
Les « Enjeux Gagnants Rang 5 » sont égaux aux « Enjeux Gagnants B4/5 » auxquels s'ajoutent les « Enjeux Gagnants Rang 4 ».

Calcul de la « Masse à répartir du ZE5 Ordre » :
Le pourcentage de la « Masse du ZE5 Ordre » correspondant à la « Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre » (tel que figurant en Tables N°1 à N°5), est réservé pour constituer la « Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre ».
Le montant « Masse à Répartir du ZE5 Ordre » est égal à la « Masse du ZE5 Ordre » de laquelle sont retranchés la « Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre » du jour, 80% des « Enjeux Gagnants Rang 3 », 80% des « Enjeux gagnants Rang 4 » et 80% des « Enjeux Gagnants Rang 5 ».
Si le montant ainsi obtenu ne permet pas d'obtenir un résultat supérieur à 0, alors la « Masse à répartir du « ZE5 Ordre » est égale à la « Masse du ZE5 Ordre » diminuée de la « Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre ».

Calcul des Masses des différents rangs de rapport :
Si le montant de la «Masse à Répartir du ZE5 Ordre» est supérieure ou égal à 0, alors :
Le montant «Masse du Rang 1» est égal à R1 de la « Masse à Répartir du ZE5 Ordre »
Le montant «Masse du Rang 2» est égal à R2 de la «Masse à Répartir du ZE5 Ordre ».
Le montant «Masse du Rang 3» est égal à R3 de la « Masse à Répartir du ZE5 Ordre » auquel s'ajoutent 80% des « Enjeux Gagnants Rang 3 ».
Le montant «Masse du Rang 4» est égal à R4 de la « Masse à Répartir du ZE5 Ordre » auquel s'ajoutent 80% des « Enjeux Gagnants Rang 4 ».
S'il n'existe aucun enjeu payable au rang de rapport « ZE5 Ordre », le montant «Masse du Rang 1» est alors égal à 0 et le rang de rapport « B4/5 » est activé.
Le montant «Masse du Rang 5» est égal à R5 de la « Masse à Répartir du ZE5 Ordre » auquel s'ajoutent 80% des « Enjeux Gagnants Rang 5 ».
Les pourcentages R1, R2, R3, R4 et R5 sont des paramètres définis par l'opérateur dans les tables N°1 à 5 (cf. ci-dessous). Dans tous les cas de figure,
R1 + R2 + R3 + R4 = 100% dans le cas de mise(s) gagnante(s) au Rang 1 (Table N° 1), ou
R2 + R3 + R4 + R5 = 100% en l'absence de mise(s) gagnante(s) au Rang 1 (Table N°2), ou
R3 + R4 + R5 = 100% en l'absence de mise(s) gagnante(s) aux Rangs 1 et 2 (Table N°3), ou
R4 + R5 = 100% en l'absence de mise(s) gagnante(s) aux Rangs 1,2 et 3 (Table N°4), ou
R5 = 100% en l'absence de mise(s) gagnante(s) aux Rangs 1,2,3 et 4 (Table N°5)
En l'absence de mise gagnante sur l'ensemble des rangs de rapports (Rangs 1, 2, 3, 4, 5) l'intégralité de la « Masse du ZE5 Ordre », augmentée le cas échéant du montant de la « Cagnotte » engagée sur la course, est reversée au « Fond de Dotation Cagnotte du ZE5 Ordre ».

Calcul des rapports bruts :
· « Rapport B4/5 »
Le montant obtenu en divisant la « Masse du Rang 5 » par les « Enjeux gagnants du Rang 5 » constitue le rapport brut du « Rapport B4/5 » avant prélèvement de la marge de l'opérateur. Rappelons que ce rang de rapport n'est activé que dans le cas où il n'existe aucun enjeu payable au rang de rapport « ZE5 Ordre ».
· « Rapport B3 »
Le montant obtenu en divisant la « Masse du Rang 4 » par les « Enjeux gagnants du Rang 4 » et en ajoutant le rapport brut du « Rapport 4/5 » constitue le rapport brut du « Rapport B3 » avant prélèvement de la marge

de l’opérateur.

· « Rapport B4 »

Le montant obtenu en divisant la « Masse du Rang 3 » par les « Enjeux gagnants du Rang 3 » et en ajoutant le rapport brut du « Rapport B3 » constitue le rapport brut du « Rapport B4 » avant prélèvement de la marge de l’opérateur.

· « Rapport Désordre »

Le montant obtenu en divisant la « Masse du Rang 2 » par les « Enjeux gagnants du Rang 2 » et en ajoutant le rapport brut du « Rapport B4 » constitue le rapport brut du « Rapport Désordre » avant prélèvement de la marge de l’opérateur.

· « Rapport Ordre »

Le montant obtenu en divisant la « Masse du Rang 1 » par les « Enjeux gagnants du Rang 1 » et en ajoutant le rapport brut du « Rapport Désordre » multiplié par 50 constitue le rapport brut du « Rapport Ordre » avant prélèvement de la marge de l’opérateur.

Les rapports finaux payés aux parieurs sont toujours exprimés après prélèvement, sur les rapports bruts ainsi calculés, de la marge de l’opérateur.

% Affecté	Dotation cagnotte du ZE5 Ordre		R1	R2	R3	R4	R5
Table N°1	0	puis	15%	35%	20%	30%	
Table N°2	3%	puis		40%	14%	21%	25%
Table N°3	9%	puis			40%	30%	30%
Table N°4	15%	puis				40%	60%
Table N°5	18%	puis					100

Dans les cas de dead-heat (ex-aequo) sur l’une ou plusieurs des 5 premières places :

S’il y a N combinaisons différentes gagnantes supportant des enjeux gagnants sur le rang « B4/5 » alors il y a un « Rapport B4/5 » pour chacune des N combinaisons avec : « Rapport B4/5 de la Combinaison » = (« Masse du Rang 5 » / N) / « Enjeux Gagnants du Rang 5 de la Combinaison ». Rappelons que ces cas ne s’appliquent que dans le cas où il n’existe aucun enjeu payable au rang de rapport « Ordre ».

S’il y a N combinaisons différentes gagnantes supportant des enjeux gagnants sur le « B3 » alors il y a un « Rapport B3 » pour chacune des N combinaisons avec : « Rapport B3 de la combinaison » = (somme des « Rapport B3 ») + ((« Masse du Rang 5 » /N/ « Enjeux Gagnants du Rang 5 de la combinaison »).

S’il y a N combinaisons différentes gagnantes supportant des enjeux gagnants sur le « B4 » alors il y a un « Rapport B4 » pour chacune des N combinaisons avec : « Rapport B4 de la combinaison » = (somme des « Rapport B4 ») + ((« Masse du Rang 4 » /N) / « Enjeux Gagnants du Rang 4 de la combinaison »).

S’il y a N combinaisons différentes gagnantes supportant des enjeux gagnants sur le « Désordre » alors il y a un « Rapport Désordre » pour chacune des N combinaisons avec : « Rapport ZE5 Désordre de la combination » = (Somme des « Rapport Désordre ») + ((« Masse du Rang 2 » /N) / « Enjeux Gagnants Rang 2 de la combinaison »).

S’il y a N combinaisons différentes gagnantes supportant des enjeux gagnants sur « l’Ordre » alors il y a un « Rapport Ordre » pour chacune des N combinaisons avec : « Rapport Ordre de la combinaison » = ((« Masse du Rang 1 » / N) / « Enjeux Gagnants du Rang 1 de la combinaison ») + (« C » x le maximum des éventuels « Rapport Désordre ») où « C » = 50 que divise le produit du nombre de combinaisons effectivement gagnantes de chacun des rangs.

En cas d’égalité à la 5ème place, alors les combinaisons Ordre, Désordre et B4/5 contenant les 2 chevaux à égalité ne seront pas considérées comme payables.

De même, en cas d'égalité à la 4ème place, les combinaisons B4 contenant les 2 chevaux à égalité ne seront pas considérées comme payables.
Enfin, en cas d'égalité à la 3ème place, les combinaisons B3 contenant les 2 chevaux à égalité ne seront pas considérées comme payables.

Rapports minimum et maximum au « rang Ordre » :
OBGF garantit que :
Le « Rapport Ordre » (avant « Cagnotte ») est au moins 50 fois plus élevé que le « Rapport Désordre » à l'exception des cas de dead-heat sur l'une ou plusieurs des 5 premières places.
Le « Rapport Ordre » (avant « Cagnotte ») est au maximum 120 fois plus élevé que le « Rapport Désordre ».
Si le « Rapport Ordre » est supérieur à 120 fois le « Rapport Désordre », alors :
« Rapport Désordre » = M / (« Enjeux Gagnants Désordre » + 120 x « Enjeux Gagnants Ordre ») avec : M = (« Rapport Ordre » x « Enjeux Gagnants Ordre ») + (« Rapport Désordre » x « Enjeux Gagnants Désordre»).
« Rapport Ordre » = 120 x « Rapport Désordre » + (« Cagnotte du ZE5 Ordre » / « Enjeux Gagnants Ordre »).
Dans les cas de dead-heat sur l'une ou plusieurs des 5 premières places, chaque éventuel « Rapport Ordre » est comparé au minimum des différents « Rapports Désordre ». La « Cagnotte du ZE5 Ordre » est intégré dans chaque « Rapport Ordre » en proportion des « Enjeux Gagnants Rang 1 ».

2.2.15 Le pari « ZE234 »
Le pari « ZE234 » permet sur un seul ticket de parier : 1 ZE4, 4 Trios et 6 Jumelés Gagnants avec des mises fractionnées.
Pour un pari « ZE234 » avec une mise de 15€, la répartition est la suivante : 5€ sur le ZE4, 1€ sur chacun des quatre Trios, 1€ sur chacun des six Jumelés Gagnants.
Fréquence : tous les jours sur les principales courses de 14 chevaux et plus.

2.2.16 Le pari « ZE345 »
Le pari « ZE345 » permet sur un seul ticket de parier : 1 ZE5, 5 ZE4 et 10 Trio avec des mises fractionnées.
Pour un pari « ZE345 » avec une mise de 20€, la répartition est la suivante : 5€ sur le ZE5, 1€ sur chacun des ZE4 et 1€ sur chacun des Trios.
Fréquence : tous les jours sur les principales courses support du ZE5.

2.2.17 Le pari « CHANCE »
Le pari « CHANCE » permet de demander à OBGF de sélectionner à la place du joueur une combinaison pour ses paris.
OBGF sélectionnera pour le joueur, parmi les chevaux favoris de la course, la combinaison dont le rapport probable est le plus élevé à l'instant où le pari est effectué.
« CHANCE » Total : OBGF sélectionne pour vous tous les chevaux qui composent le pari (2 pour un jumelé, 3 pour un trio).
« CHANCE » Complément : le joueur sélectionne un ou plusieurs chevaux pour sa combinaison et « CHANCE » complète pour le joueur afin d'atteindre le nombre de chevaux nécessaire pour effectuer un jeu unitaire (par exemple, le joueur sélectionne 2 chevaux pour un « ZE5 », et « CHANCE » complétera pour le joueur en désignant les 3 chevaux supplémentaires).
Par défaut « CHANCE » propose au joueur un jeu du montant unitaire minimal du Pari concerné.
Le joueur toutefois modifier ce montant, dans la limite des mises plancher et plafond du pari concerné.

2.3 Mode de calcul des rapports en cas d'arrivée Dead Heat (Ex aequo) :

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.

En cas d'arrivée « dead heat » :
Les paris « Gagnants » engagés sur tous les chevaux classés à la première place ont droit au paiement d'un rapport « gagnant ».
Les paris « ZEShow » engagés sur tous les chevaux classés à la seconde place ont droit au paiement d'un rapport « ZEShow ».
Les paris « ZECouillon » engagés sur tous les chevaux classés à la quatrième place ont droit au paiement d'un rapport « ZECouillon ».
Les paris « Placés » engagés sur tous les chevaux classés dans les deux ou trois premières places (suivant le nombre de partants - cf supra) ont droit au paiement d'un rapport « placé ».
Les paris « Jumelés », « Trio », « Trio Ordre », « ZE4 », « ZE4Ordre », « ZE5 » et « ZE 2/4 » comportant des chevaux classés respectivement dans les deux, trois, quatre et cinq premières places (suivant le type de pari et le nombre de partants - cf supra) ont droit au paiement d'un rapport.
En cas d'ex aequo sur la dernière place, les combinaisons incluant ensemble les deux ex aequo ne seront en aucun cas considérées comme gagnantes.
Pour le Pari « ZE5Ordre » : se référer au sous-article « ZE5Ordre ».

2.4 Paris Verticaux OBGF (ex Grille Zeturf)

2.4.1 Définition
Un « Pari Vertical » consiste pour le joueur à trouver des combinaisons gagnantes sur une liste de courses identifiées.
Pour constituer un pari vertical, OBGF sélectionne sur une journée les courses support du jeu et le type de pari demandé sur chaque course.

2.4.2 Mises et gains
La mise minimum de base d'un pari vertical est de 0.5€ pour le "DAILY" et 0.2€ pour le "MAXI".
Le gain est la somme des mises affectée du taux de redistribution divisé par le nombre de mises gagnantes.
Une mise est considérée comme gagnante si elle regroupe l'ensemble des combinaisons gagnantes demandées sur les courses présentées sur le pari vertical.
OBGF pourra garantir un total de gain minimal.
Le pari sur un pari vertical reste ouvert jusqu'au départ de la 1ère course support du jeu. Le paiement des gains est effectué après l'enregistrement de l'arrivée de la dernière course.

2.4.3 Mode de jeu
Sur chaque course présentée sur le pari vertical, le joueur sélectionne la combinaison gagnante souhaitée et choisit un ou deux chevaux réservistes (de complément) en cas de non-partant.
Si le joueur ne sélectionne pas (ou pas suffisamment) de chevaux de remplacement ou si le ou les chevaux de remplacement sont eux-mêmes non-partants alors les chevaux réservistes sélectionnés par OBGF s'appliqueront (la liste des chevaux réservistes choisis par OBGF est affichée sur le site dès le départ de chaque course).

2.4.4 Cas particuliers
· En cas d'absence de gagnant : Si aucun joueur ne gagne, la somme des mises est intégralement reportée sur le pari vertical suivant comportant le même nombre de courses.
· En cas d'ex-aequo à l'arrivée : Le gain est le même pour toutes les mises gagnantes, même dans les cas où il y aurait plusieurs combinaisons gagnantes pour une course donnée.
· En cas de non-partants : En cas de chevaux non-partants, ceux-ci sont remplacés dans les combinaisons jouées par les chevaux réservistes choisis par le joueur ou à défaut choisis par OBGF.

S'il y a un cheval non-partant dans la combinaison validée par le joueur, alors le premier cheval réserviste sélectionné vient compléter la combinaison.
Par exemple : Je valide un jumelé gagnant 1-2, avec en premier cheval réserviste 3 et en second cheval réserviste, le 4. Le cheval 1 est non-partant. Mon jumelé deviendra donc automatiquement 2-3.

Au cas où il y aurait un second non-partant dans la combinaison validée, alors le second cheval réserviste viendra à son tour compléter la combinaison.
Par exemple : Je valide un jumelé gagnant 1-2, avec en premier cheval réserviste 3 et en second cheval réserviste, le 4. Les chevaux 1 et 2 sont non-partants. Mon jumelé deviendra donc automatiquement 3-4.

2.5 Les règles spécifiques / mutualisation sur hippodromes étrangers

Les courses mutualisées sur des hippodromes étrangers sont signalées sur le site de Zeturf.

2.5.1 Afrique du Sud (hippodromes Phumelela)

Dans une réunion, les cotes de la deuxième course ne sont affichées qu'une fois la première course terminée (et ainsi de suite).
Les mises minimales à 0.20€ ne sont pas autorisées.
Les paris ne sont pas dégradables en cas d'un non-partant dans une combinaison.
Rappel : Le nombre de Partants est le nombre au départ de la course.
Jumelé Placé :
Si la course a 6 partants ou plus au départ de la course, les 3 Jumelés Placés sont payés.
Si la course a 5 partants ou moins au départ de la course, seul 1 Jumelé Placé est payé.
Rappel : Le nombre de Partants est le nombre au départ de la course.

2.5.2 Suède (ATG) : Paris Verticaux

2.5.2.1 Le terme « paris verticaux » est défini au sous-article 2.4 ;
Le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants sur 4 à 8 courses en fonction du type de pari vertical (V4, V5, V65, V64, V75, GS75 et V86 dont les définitions sont données ci-dessous).
Les « paris verticaux » sont proposés sur les sites Zeturf en partenariat avec ATG, organisme de paris hippiques basé en Suède, définissant pour chaque type de pari vertical les courses supports. Les différentes courses supports du pari vertical seront alors appelées « Manches ». Pour miser sur un pari vertical, le ticket de jeu du joueur doit être validé à la fois par OBGF et par ATG, cette validation a lieu dès l'enregistrement du pari et en tout état de cause avant la fermeture des paris, au départ de la course.
À titre d'information, le présent règlement des paris verticaux reprend les règles définies par ATG sur le site www.atg.se.
En tout état de cause seul le présent règlement de OBGF en français régit le contrat de paris avec le joueur.

2.5.2.2 Mises et Gains
Pour chaque « manche » composant le pari vertical, le joueur doit choisir un ou plusieurs chevaux sur lequel ou lesquels il souhaite miser.
Si un joueur sélectionne un seul et unique cheval pour chaque « manche », alors le pari couvre une combinaison.
Si un joueur sélectionne plus d'un cheval dans une ou plusieurs « manches », alors ce pari contient plusieurs combinaisons possibles et le pari est appelé un « pari multiple ».
Le nombre de combinaisons gagnantes dans un pari multiple est déterminé par le nombre de combinaisons gagnantes individuellement.
Le nombre de combinaisons dans un « pari multiple » est déterminé en additionnant les chevaux sélectionnés par le joueur dans chacune des « manches » puis en multipliant le nombre de sélections sur chaque manche entre eux via la formule suivante :
Nombre de combinaisons jouées = nombre de sélections « Manche 1 » x nombre de sélections « Manche 2 » x ... x nombre de sélections « Manche finale ».

Le montant de la mise est alors calculé en multipliant le nombre de combinaisons par le montant de la mise unitaire définie par le joueur.
Les gains sont affichés pour le montant de la mise unitaire.
OBGF pourra garantir un total de gain minimal, au minimum égal à la mise unitaire.

2.5.2.3 Chevaux de remplacement
Un cheval de remplacement est un cheval sélectionné, mais n'entrant dans la combinaison jouée que si et seulement si un cheval de la combinaison d'origine est déclaré « non-partant ».
Pour chaque « manche », en plus des sélections jouées du joueur, jusqu'à deux autres chevaux peuvent être sélectionnés en tant que « remplaçants » par le joueur après avoir défini un ordre de priorité entre ces 2 « remplaçants ».
Lors de la validation du ticket de jeu, ces chevaux de remplacement ne seront pas comptabilisés dans le calcul du nombre de combinaisons jouées et dans le calcul de la mise.
Après la clôture des paris, OBGF / ATG communique sur le site www.zeturf.fr une liste de chevaux de remplacement par défaut pour chacune des manches supports du pari vertical, ainsi qu'un ordre de priorité par cheval.
Les chevaux de remplacement par défaut sont utilisés pour remplacer les chevaux déclarés non partants si le joueur n'a pas choisi lui-même de chevaux de remplacement ou si ceux qu'il a choisi sont en nombre insuffisant pour remplacer tous les chevaux déclarés non-partants.
OBGF/ATG désigne comme chevaux de remplacement par défaut les chevaux les plus souvent pariés (par ordre décroissant d'occurrences sur ce type de pari et dans cette course).

2.5.2.4 Activation des chevaux de remplacement
Si un cheval de la combinaison jouée est déclaré non-partant, alors le cheval 'remplaçant' sélectionné par le joueur ayant la priorité la plus haute entrera automatiquement dans la combinaison jouée en remplacement du cheval non-partant.
Si le joueur n'a pas sélectionné de remplaçant chevaux de remplacement sur la manche, ou que le nombre de chevaux de remplacement choisi par le joueur est insuffisant ou encore que tous les chevaux de remplacement sélectionnés par le joueur sont eux -mêmes déclarés non-partants, le non-partant de la combinaison du joueur sera remplacé par le 1er cheval de la liste OBGF/ATG des chevaux de remplacement disponibles (en fonction de l'ordre de priorité défini par OBGF/ATG).

2.5.2.5 Annulation d'une mise « pari vertical »
Un ticket de jeu d'un pari vertical ne peut pas être annulé à l'initiative du joueur une fois qu'il a été enregistré et validé par OBGF.

2.5.2.6 Calcul du gain en cas de dead-heat (ex aequo)
En cas de dead-heat à la première place dans une ou plusieurs manches, le calcul du nombre de parts de rapport revenant à un joueur gagnant qui a prévu plus d'un de ces chevaux est effectué en multipliant le rapport par le nombre de chevaux gagnants sélectionnés par le joueur dans chaque manche.

2.5.2.7 Course à recourir ou report de la course
Si une course est recourue ou tenue à une date ultérieure, alors le résultat de cette course sera inclus dans les paris.

2.5.2.8 Annulation d'une manche, manche déclarée nulle et manche interrompue
Si une manche est annulée, déclarée nulle ou interrompue sans être reportée (prévue pour être courue ultérieurement), les résultats des autres manches sont déterminants pour déterminer le résultat du pari.
Les chevaux choisis sur cette manche sont considérés comme gagnants. Si toutes les manches sont dans cette situation, les paris sont remboursés.
La même disposition s'appliquera si une course est déclarée nulle ou si aucun cheval ne franchit la ligne d'arrivée comme vainqueur.

Un joueur gagnant, qui a fait deux ou plusieurs sélections sur une telle manche, se verra attribuer un nombre de parts de rapport équivalent.

2.5.2.9 Suppression d'une ou plusieurs manches
Pour le pari vertical V4, si plus d'une manche a été supprimée ou, dans le cas d'autres catégories de paris verticaux, plus de deux manches ont été supprimées pendant la journée de compétition et si ces manches ne peuvent pas être recourues ou reportées à une date ultérieure, alors les paris seront annulés et les mises seront remboursées.

2.5.2.10 Les différents types de paris verticaux
Pari vertical 'V4' :
Le terme 'V4' se réfère à la catégorie de pari vertical où le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants dans quatre courses, choisies par l'opérateur de paris, tenues sur le même hippodrome le même jour.
Dans les paris V4, les courses support sont désignées manches et numérotées de 1 à 4.
Mise minimale : la mise minimale du pari vertical ‘V4’ est de 0.24€.
Combinaison gagnante : une combinaison est déclarée comme gagnante si cette dernière contient les 4 chevaux vainqueurs des 4 manches constituant le V4.
Si aucune combinaison contenant les vainqueurs des 4 manches du V4 n'a été jouée, les combinaisons jouées contenant les vainqueurs de 3 manches seront déclarées comme gagnantes et à défaut les combinaisons jouées contenant les vainqueurs de 2 manches seront déclarées comme gagnantes et ainsi de suite.
S'il n'y a aucun gagnant, les mises sont remboursées.
Calcul du rapport : dans un pari vertical V4, le rapport est calculé en divisant le total net des mises par le total de mises gagnantes.

Pari vertical 'V5' :
Le terme 'V5' se réfère à la catégorie de pari vertical où le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants dans 5 courses tenues sur le même hippodrome le même jour.
Dans les paris V5, les courses support sont désignées manches et numérotées de 1 à 5.
Mise minimale : la mise minimale du pari vertical ‘V5’ est de 0.12€
Combinaison gagnante : une combinaison est déclarée comme gagante si cette dernière contient les 5 chevaux vainqueurs des 5 manches constituant le V5.
Si aucune combinaison contenant les vainqueurs des 5 manches du V5 n'a été jouée, les combinaisons jouées contenant les vainqueurs du plus grand nombre de manches seront déclarées comme gagnantes.
S'il n'y a aucun gagnant, les mises sont remboursées.
Calcul du rapport : Dans un pari vertical V5, le rapport est calculé en divisant le total 'net' des mises par le total de mises gagnantes.

Pari vertical 'V65' :
Le terme 'V65' se réfère à la catégorie de pari vertical où le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants dans 6 courses tenues sur le même hippodrome le même jour.
Dans les paris V65, les courses support sont désignées manches et numérotées de 1 à 6.
Mise minimale : la mise minimale du pari vertical ‘V65’ est de 0.12€
Combinaison gagnante : une combinaison est déclarée comme gagnante si cette dernière contient les chevaux vainqueurs de 5 ou des 6 manches constituant le V65.
Calcul du rapport, Jackpot, Report de fonds : Le calcul des rapports s'effectue de la manière suivante :
Dans les paris V65, le total net des mises validées sur le pari vertical est divisé en 2 de la façon suivante :
50% sont affectés aux combinaisons de 6 chevaux gagnants ;
50% sont affectés aux combinaisons de 5 chevaux gagnants.
Les sommes ainsi obtenues seront réparties entre les nombres de combinaisons gagnantes dans chaque groupe de rapports respectifs.
Dans les cas où le montant du rapport théorique, calculé par combinaison dans le groupe de rapports ‘5 gagnants’ est inférieur au Rapport Minimum Payable, alors le pari est considéré comme perdant.
Le Rapport Minimum Payable est fixé par l’autorité de régulation suédoise.
Le Rapport Minimum Payable pour le Paris Vertical ‘V65’ est fixé à 2.4 € (deux euros 40 centimes).

En vertu de la disposition exposée précédemment, les sommes exemptées du paiement seront placées dans une cagnotte, de la même façon, s'il n'y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 5 ou 6 gagnants, alors la masse jouée sera, elle aussi, reportée dans une cagnotte.
OBGF/ ATG versera par la suite la ou les cagnottes au rapport pour '6 gagnants' dans un pari V65, organisé dans les douze mois suivants, qui sera proposé par OBGF à ses parieurs.
Une fois que la ou les cagnottes sont allouées à une réunion support du V65, cette décision ne pourra plus être modifiée.
S'il n'y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 5 ou 6 gagnants, alors la masse placée sera reportée sur le groupe de rapport pour '6 gagnants' dans un pari V65 tenu dans les douze mois suivants.

Pari vertical 'V64' :
Le terme 'V64' se réfère à la catégorie de pari vertical où le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants dans 6 courses tenues sur le même hippodrome le même jour.
Dans les paris V64, les courses support sont désignées manches et numérotées 1 à 6.
Mise minimale : la mise minimale du pari vertical 'V64' est de 0.12€.
Combinaison gagnante : une combinaison est déclarée comme gagnante si cette dernière contient les chevaux vainqueurs de 4, 5 ou des 6 manches constituant le V64.
Calcul du rapport, Jackpot, Report de fonds :
Le calcul des rapports s'effectue de la manière suivante : dans les paris V64, le total net des mises validées sur le pari vertical est divisé en 3 de la façon suivante :
40% sont affectés aux combinaisons de 6 chevaux gagnants ;
20% sont affectés aux combinaisons de 5 chevaux gagnants ;
40% sont affectés aux combinaisons de 4 chevaux gagnants.
Les sommes ainsi obtenues seront réparties entre les nombres de combinaisons gagnantes dans chaque groupe de rapports respectifs.
Dans les cas où le montant du rapport théorique, calculé par combinaison dans le groupe de rapports '5 gagnants' ou dans le groupe '4 gagnants' est inférieur au Rapport Minimum Payable, alors le pari est considéré comme perdant.
Le Rapport Minimum Payable est fixé par l'autorité de régulation Suédoise.
Le Rapport Minimum Payable pour le Paris Vertical 'V64' est fixé à 0.84 € (quatre-vingt-quatre centimes d'euro).
En vertu de la disposition exposée au paragraphe précédent, les sommes exemptées du paiement seront placées dans une cagnotte, de la même façon, s'il n'y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 4, 5 ou 6 gagnants, alors la masse jouée sera, elle aussi, reportée dans une cagnotte.
OBGF / ATG versera par la suite la ou les cagnottes au rapport pour '6 gagnants' dans un pari V64, organisé dans les douze mois suivants, qui sera proposé par OBGF à ses parieurs.
Une fois que la ou les cagnottes sont allouées à une réunion support du V64, cette décision ne pourra plus être modifiée.
S'il n'y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 4, 5 ou 6 gagnants, alors la masse placée sera reportée sur le groupe de rapport pour '6 gagnants' dans un pari V64 tenu dans les douze mois suivants.

Pari vertical 'V75' :
Le terme 'V75' se réfère à la catégorie de pari vertical où le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants dans 7 courses tenues sur le même hippodrome le même jour.
Dans les paris V75, les courses support sont désignées manches et numérotées 1 à 7.
Mise minimale : la mise minimale du pari vertical 'V75' est de 0.06€.
Combinaison gagnante : une combinaison est déclarée comme gagnante si cette dernière contient les chevaux vainqueurs de 5, 6 ou des 7 manches constituant le V75.
Calcul du rapport, Cagnotte, Report de fonds :
Le calcul des rapports s'effectue de la manière suivante : dans les paris V75, le total net des mises validées sur le pari vertical est divisé en 3 de la façon suivante :
40% sont affectés aux combinaisons de 7 chevaux gagnants ;
20% sont affectés aux combinaisons de 6 chevaux gagnants ;

40% sont affectés aux combinaisons de 5 chevaux gagnants.
Les sommes ainsi obtenues seront réparties entre les nombres de combinaisons gagnantes dans chaque groupe de rapports respectifs.
Dans les cas où le montant du rapport théorique, calculé par combinaison dans le groupe de rapports ‘5 gagnants’ ou ‘6 gagnants’ est inférieur au Rapport Minimum Payable, alors le pari est considéré comme perdant.
Le Rapport Minimum Payable est fixé par l’autorité de régulation suédoise.
Le Rapport Minimum Payable pour le Paris Vertical ‘V75’ est fixé à 1.8 € (un euro et quatre-vingts centimes).
En vertu de la disposition exposée précédemment, les sommes exemptées du paiement seront placées dans une cagnotte ; de la même façon, s’il n’y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 5, 6 ou 7 gagnants alors la masse jouée sera elle aussi reportée dans une cagnotte.
OBGF / ATG versera par la suite la ou les cagnottes au rapport pour ‘7 gagnants’ dans un pari V75 organisé dans les douze mois suivants, qui sera proposé par OBGF à ses parieurs.
Une fois que la ou les cagnottes sont allouées à une réunion support du V75, cette décision ne pourra plus être modifiée.
S'il n'y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 5, 6 ou 7 gagnants, alors l'argent placé sera reporté sur le groupe de rapport pour ‘7 gagnants dans un pari V75 tenu dans les douze mois suivants.

Pari vertical 'Grand Slam 75 ou GS75' :
Le terme 'GS75' se réfère à la catégorie de pari vertical où le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants dans 7 courses tenues sur le même hippodrome le même jour.
Dans les paris GS75, les courses support sont désignées manches et numérotées 1 à 7.
Le pari vertical ‘GS75 ‘ est similaire au pari ‘V75’, mais il offre une cagnotte garantie minimum à répartir parmi les gagnants des combinaisons de 7 chevaux gagnants.
Mise minimale : la mise minimale du pari vertical ‘GS75’ est de 0.12€.
Combinaison gagnante : une combinaison est déclarée comme gagnante si cette dernière contient les chevaux vainqueurs de 5, 6 ou des 7 manches constituant le GS75.
Calcul du rapport, Cagnotte, Report de fonds :
Le calcul des rapports s'effectue de la manière suivante : dans les paris GS75, le total net des mises validées sur le pari vertical est divisé en 3 de la façon suivante :
40% sont affectés aux combinaisons de 7 chevaux gagnants ;
20% sont affectés aux combinaisons de 6 chevaux gagnants ;
40% sont affectés aux combinaisons de 5 chevaux gagnants.
Les sommes ainsi obtenues seront réparties entre les nombres de combinaisons gagnantes dans chaque groupe de rapports respectifs.
Dans les cas où le montant du rapport théorique, calculé par combinaison dans le groupe de rapports ‘5 gagnants’ ou ‘6 gagnants’ est inférieur au Rapport Minimum Payable, alors le pari est considéré comme perdant.
Le Rapport Minimum Payable est fixé par l’autorité de régulation suédoise.
Le Rapport Minimum Payable pour le Paris Vertical ‘GS75’’ est fixé à 1.8 € (un euro et quatre-vingts centimes).
En vertu de la disposition exposée précédemment, les sommes exemptées du paiement seront placées dans une cagnotte, de la même façon, s’il n’y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 5, 6 ou 7 gagnants, alors la masse jouée sera elle aussi reportée dans une cagnotte.
OBGF / ATG versera par la suite la ou les cagnottes au rapport pour ‘7 gagnants’ dans un pari GS75 organisé dans les douze mois suivants, qui sera proposé par OBGF à ses parieurs.
Une fois que la ou les cagnottes sont allouées à une réunion support du GS75, cette décision ne pourra plus être modifiée.
S'il n'y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 5, 6 ou 7 gagnants, alors l'argent placé sera reporté sur le groupe de rapport pour ‘7 gagnants’ dans un pari V75 tenu dans les douze mois suivants.

Pari vertical 'V86' :

Le terme 'V86’ se réfère à la catégorie de pari vertical où le joueur tente de prévoir les chevaux gagnants dans 8 courses courues le même jour. Dans les paris V86, les courses support sont désignées manches et numérotées 1 à 8.
Mise minimale : la mise minimale du pari vertical ‘V86’ est de 0.03€
Combinaison gagnante : une combinaison est déclarée comme gagnante si cette dernière contient les chevaux vainqueurs de 6, 7 ou des 8 manches constituant le V86.
Calcul du rapport, Cagnotte, Report de fonds :
Le calcul des rapports s'effectue de la manière suivante : dans les paris V86, le total net des mises validées sur le pari vertical est divisé en 3 de la façon suivante :
40% sont affectés aux combinaisons de 8 chevaux gagnants ;
20% sont affectés aux combinaisons de 7 chevaux gagnants ;
40% sont affectés aux combinaisons de 6 chevaux gagnants.
Les sommes ainsi obtenues seront réparties entre les nombres de combinaisons gagnantes dans chaque groupe de rapports respectifs.
Dans les cas où le montant du rapport théorique, calculé par combinaison dans le groupe de rapports ‘6 gagnants’ et ‘7 gagnants’ est inférieur au Rapport Minimum Payable, alors le pari est considéré comme perdant.
Le Rapport Minimum Payable est fixé par l’autorité de régulation suédoise.
Le Rapport Minimum Payable pour le Paris Vertical ‘V86’ est fixé à 1.8 € (un euro et quatre-vingts centimes).
En vertu de la disposition exposée au paragraphe précédent, les sommes exemptées du paiement seront placées dans une cagnotte, de la même façon, s’il n’y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 6, 7 ou 8 gagnants, alors la masse jouée sera, elle aussi, reportée dans une cagnotte.
OBGF/ ATG versera par la suite la ou les cagnottes au rapport pour ‘8 gagnants’ dans un pari V86 organisé dans les douze mois suivants, qui sera proposé par OBGF à ses parieurs.
Une fois que la ou les cagnottes sont allouées à une réunion support du V86 cette décision ne pourra plus être modifiée.

S'il n'y a pas de gagnant dans un ou plusieurs groupes de rapport pour 6, 7 ou 8 gagnants, alors l'argent placé sera reporté sur le groupe de rapport pour ‘8 gagnants’ dans un pari V86 tenu dans les douze mois suivants.

2.6 Le pari « CombiTurf »

2.6.1 Présentation et considérations générales

Le CombiTurf est un mode de jeu permettant de composer un ticket incluant un ou plusieurs paris sur différentes courses de la même réunion de courses ou de réunions de courses différentes, avec possibilité de reporter automatiquement, en totalité ou partiellement, les gains du ou des paris de la première course sur le ou les paris de la course suivante et ainsi de suite jusqu’à la dernière course composant le CombiTurf.

Les courses éligibles au mode de jeu CombiTurf sont identifiables par la présence du pictogramme «? CombiTurf?» dédié.

Un CombiTurf doit contenir au minimum deux courses, espacées d’au moins 30 minutes. Si deux courses sélectionnées sont trop rapprochées, la validation du ticket CombiTurf est refusée.

Seuls les paris issus de la masse commune ZEturf sont éligibles. Les paris issus d’un totalisateur externe ne sont pas compatibles.

Le ticket CombiTurf doit respecter les limites de mise minimale et maximale applicables à chaque type de pari concerné.

Seuls les types de paris suivants sont éligibles à un ticket CombiTurf :

· « Simple Gagnant »
· « Simple Placé »
· « Jumelé Gagnant »
· « Jumelé Placé »
· « ZE2/4 »

Tous ces paris doivent répondre aux conditions d'ouverture propres à chaque course et type de pari (cf. articles 2.2.1 à 2.2.8).

2.6.2 Report automatique des gains potentiels

Le joueur sélectionne un taux de remise en jeu des gains potentiels au moment de la création du ticket CombiTurf parmi les 4 taux ci-dessous:

· 100 %, 75 %, 50 %, ou 25 % des gains sont alors reportés sur le ou les paris de la course suivante composant le CombiTurf.
· Le reste (le cas échéant) est crédité immédiatement sur le compte joueur.

Ce report s'effectue successivement de course en course, jusqu'à la dernière course du ticket CombiTurf.

L'ordre de report tient compte de l'ordre initial des courses composant le CombiTurf, sauf en cas de retard (cf. 2.6.6).

Le taux sélectionné s'applique pour toutes les courses composant le CombiTurf, il n'est en effet pas possible de mixer des taux différents dans un même CombiTurf.

La répartition du montant reporté se fait de manière équitable entre l'ensemble des combinaisons engagées sur la course suivante.

Chaque combinaison reçoit donc une part égale du montant total reporté, dans le cas où le montant à répartir ne permet pas une division strictement égale (en raison des centimes), la différence d'arrondi est automatiquement affectée à la première combinaison du ticket sur la course cible.

2.6.3 Droit à l'erreur

Disponible uniquement à partir de trois courses sélectionnées, cette option permet de générer automatiquement des tickets CombiTurf alternatifs excluant une course composant le CombiTurf initial, afin de maintenir des chances de gains même en cas de mauvais pronostics sur une course.

Chaque combinaison alternative génère un ticket CombiTurf distinct avec la même mise de base et les reports de chaque ticket CombiTurf se calculent séparément.

Exemple avec 3 courses (C1, C2, C3) et une mise de base de 6?€:

Combinaison principale: C1–C2–C3 ? 6?€

Combinaisons alternatives:
- C1-C2: 6?€
- C1-C3: 6?€
- C2-C3: 6?€

Total à miser : 24?€ (4 combinaisons × 6?€)

2.6.4 Cas de dépassement des limites de mises

Chaque type de pari dans le CombiTurf est soumis à une mise maximale par combinaison. Si le montant à reporter dépasse cette limite, l'excédent est:
- Soit reporté à la course suivante,
- Soit crédité sur le compte joueur si aucune autre course n'est disponible dans le CombiTurf.

2.6.5 Crédit des gains

Les gains sont crédités sur le compte joueur :

- À l'issue de chaque course pour la fraction des gains non rejouée (en cas de remise en jeu partielle),

- En une seule fois à la fin du ticket CombiTurf si le taux de remise en jeu choisi par le joueur est à 100%.

En cas d'annulation de la dernière course ou de cashout, les gains restants sont immédiatement crédités sur le compte joueur.

2.6.6 Cas particuliers

Annulation d'une course ou du CombiTurf:

Le joueur peut annuler manuellement une course composant son CombiTurf tant que le départ de la course est prévu dans plus de 3 minutes. Il est alors remboursé de sa mise initiale sur cette course.

En cas d'annulation automatique de la course indépendante de la volonté du joueur, les mises correspondantes sont reportées automatiquement à la course suivante du CombiTurf.

Sous réserve que le délai avant le départ de la première course du CombiTurf soit supérieur à 3 minutes, le joueur peut annuler l'intégralité de celui-ci. Il est alors remboursé de sa mise initiale.

Retard d'une course:

- Une course normalement prévue ultérieurement est considérée comme expirée si en raison d'un retard, elle est courue avant une course précédente encore ouverte.

- Les gains éventuels sont alors automatiquement reportés sur la prochaine course éligible du ticket CombiTurf.

Exemple : Un CombiTurf avec les courses C1, C2, C3, C4

C1 part en retard et les gains de C1 payés après le départ de C2 ne peuvent donc être rejoués sur C2.

C2 est considérée comme expirée pour le CombiTurf et les gains de C1 sont reportés sur C3 et les gains de C3 sur C4.

Non-partants:

Le cas échéant, les règles de dégradation des paris (cf. article 5), s'appliquent aux paris du CombiTurf.

Si le pari ne peut être dégradé, la mise est remboursée et considérée comme un gain.

Cashout:

Si au moins une course composant le CombiTurf s'est courue, a généré un gain et que le délai avant le départ de la prochaine course est supérieur à 3 minutes, le joueur a la possibilité d'utiliser le cashout.

Le cashout met fin à l’ensemble des combinaisons restantes du CombiTurf et le joueur est crédités des gains générés par les courses précédentes déjà payées.

Article 3
Prise de jeu et mise

3.1. Prise de jeu

Pour valider et confirmer une prise de jeu sur l’offre de paris hippiques, le joueur doit être authentifié sur le site internet ou les applications.
Le joueur peut placer un pari au plus tard jusqu’au départ de la course.

3.1.1. Le joueur prend connaissance de l’offre de paris hippiques
OBGF fait ses meilleurs efforts pour que les services d’information et les données affichées sur le site zeturf ou les applications de prises de jeu soient corrects, mais des erreurs restent possibles. Il appartient au joueur de consulter les sources d’informations officielles avant de placer son pari.
Il choisit :

- la ou les courses ou réunions de courses hippiques sur lesquelles il souhaite parier,
- la formule de pari,
- le ou les chevaux constituant son pronostic sur la formule de pari choisie
- sa mise de base

Les différents choix du joueur s’inscrivent dans un panier, qui récapitule l’ensemble des éléments de sa prise de jeu. Le joueur a la possibilité de modifier sa sélection avant de valider sa prise de jeu.

3.1.2. Le joueur doit vérifier sa prise de jeu avant de la confirmer en validant celle-ci.
Une option accessible depuis les paramètres du compte joueur permet au joueur d'annuler automatiquement ses paris qui comportent un cheval non-partant, au lieu de les dégrader. Cette option porte le nom de « Paris inaltérables ».
Après confirmation, le joueur a la possibilité de consulter son pari en cours et de l’annuler jusqu'à 3 minutes avant l'heure de départ théorique de l’événement. En cas d’annulation, le joueur est alors remboursé de sa mise.
Au-delà, la prise de jeu devient irrévocable et la mise associée est irrévocablement débitée sur les disponibilités selon les modalités des " Conditions Générales ". L'annulation d'une prise de jeu par le joueur n’est plus possible.
Le joueur a la possibilité de vérifier le statut de ses prises de jeu en consultant son historique de prise de jeu dans son compte joueur.
Cet écran est présenté à titre indicatif au joueur et ne peut servir de preuve de prise de jeu. Seuls font foi les enregistrements informatiques scellés par OBGF.
Dans le cas où la prise de jeu du joueur n'aurait pas été enregistrée pour quelque raison que ce soit, le montant initialement débité sera reversé au joueur sur ses disponibilités.

3.2. Mise

3.2.1. Le joueur sélectionne le montant de sa mise

3.2.2. Les montants minimum et maximum de mise définis par OBGF varient en fonction du type de pari et sont présentés au joueur au moment de placer son pari.

3.2.3. En application des dispositions des « Conditions Générales », le montant total d’une prise de jeu est limité au montant des disponibilités figurant dans le compte joueur.

Article 4
Détermination et promulgation des résultats

4.1. La promulgation des résultats est l'acte par lequel OBGF constate les résultats des courses hippiques supports des paris qu'elle organise et au regard desquels elle détermine les gains des gagnants.

4.2. Les paris sont exécutés en fonction du résultat officiel de la course tel qu'il est confirmé par la société de courses organisatrice sur l'hippodrome, à l'issue de celle-ci. Ce résultat indique l'ordre des chevaux à l'arrivée et les numéros des chevaux n'ayant pas pris part à la course ainsi qu'éventuellement ceux qui ont été disqualifiés.
A partir de cette confirmation, 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 conformément aux dispositions applicables à la course concernée.

4.3 Si le résultat de la course hippique promulgué par OBGF n'est pas conforme au résultat obtenu sur l'hippodrome et confirmé par l'organisateur de la course hippique, il sera procédé à une modification de ce résultat. En conséquence, OBGF se réserve le droit de débiter les joueurs payés à tort sur le montant de leurs disponibilités selon les modalités prévues aux « Conditions Générales ». Les joueurs dont la prise de jeu était considérée perdante à tort seront crédités de leur gain après rectification du résultat.

Article 5
Dégradation et annulation et remboursement de pari

5.1 Pour certaines formules de pari, la dégradation ou l'annulation du pari du joueur aura lieu dans les cas suivants (hors règles spécifiques d'annulation pour les courses étrangères mentionnées au sous-article 2.5) : Sauf autrement et explicitement mentionné, OBGF annule et rembourse tous les paris « Simple Gagnant » et « Simple Placé » engagés sur un cheval déclaré non-partant

- Le pari « Simple Gagnant »
    - Les paris « Simple Gagnant » pourront être annulés et remboursés par OBGF dès lors que la course compte moins de deux chevaux au départ.
- Le pari « Simple Placé »
- Les paris « Simple Placé » pourront être annulés et remboursés par OBGF dès lors que la course compte moins de quatre chevaux au départ.
- Le pari « ZEShow »
- En cas de non-partant le pari est annulé et remboursé
    - En cas d'ex aequo sur la première place, les paris « ZEShow » sont remboursés
- Le pari « ZECouillon » :
- En cas de non-partant le pari est annulé et remboursé.
    - En cas d'ex aequo sur la troisième place, les paris « ZECouillon » sont remboursés.
- Le pari « SuperSimple » :

- Si le cheval désigné par le parieur est non partant, les quatre paris (Simple Gagnant, Simple Placé, ZEshow et ZECouillon) sont annulés et remboursés.

- Le pari « Jumelé Ordre » :

- OBGF reportera l'enjeu du pari « Jumelé Ordre » à la masse du pari « Simple Gagnant » (au titre du cheval resté partant) si l'un des chevaux sélectionnés est non-partant. En cas de gain le rapport est alors celui du jeu « Simple Gagnant ».
- Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Jumelé Ordre » sont remboursés.

- Le pari « Jumelé Gagnant » :

- Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, OBGF reporte les enjeux à la masse du pari « Simple Gagnant », au titre du cheval resté partant. En cas de gain le rapport est celui du jeu « Simple Gagnant ».
- Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Jumelé Gagnant » sont remboursés.
- OBGF se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « Jumelé Gagnant » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait inférieur à six.

- Le pari « Jumelé Placé » :
  - Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, OBGF reporte les enjeux à la masse du pari « Simple Placé », au titre du cheval resté partant. En cas de gain le rapport est celui du jeu « Simple Placé ».
  - Si lors d'une course, moins de deux chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Jumelé Placé » sont remboursés.
  - Si lors d'une course, seuls deux chevaux atteignent l'arrivée, un seul rapport est payé au titre du « Jumelé Placé ».
  - OBGF se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « Jumelé Placé » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait inférieur à six.
  - Le pari « Jumelé Placé » est gagnant lorsque les deux chevaux sélectionnés figurent parmi les trois premiers chevaux classés à l'arrivée officielle de la course, quel que soit l'ordre d'arrivée.

- Le pari « ZE2/4 » :
  - Si la combinaison sélectionnée par le joueur comporte un non-partant, le pari est annulé et remboursé.
  - Si moins de deux chevaux composent l'arrivée de la course concernée, les paris « ZE2/4 » sont remboursés.
  - OBGF se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « ZE2/4 » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait égal à sept ou moins.

- Le pari « Trio »
  - Si un ou plusieurs chevaux sélectionnés par un joueur sont déclarés non-partants, OBGF rétrograde les combinaisons en pari « Jumelé Gagnant » (un non partant sélectionné) ou en « simple Gagnant » (deux non-partants sélectionnés). En cas de gain, le rapport est celui du pari « Jumelé Gagnant » ou celui du « Simple Gagnant ».
  - Si lors d'une course, moins de trois chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « Trio » sont remboursés.
  - OBGF se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « Trio » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait inférieur à six.

- Le pari « TrioOrdre »

- Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari par le joueur sont déclarés non-partants, OBGF annule et rembourse les combinaisons comportant des non-partants.
- Au cas où trois chevaux prennent effectivement le départ, OBGF pourra annuler et rembourser l'ensemble des paris « TriOrdre » engagés sur cet événement.
- Si lors d'une course moins de trois chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « TriOrdre » sont remboursés.

- Le pari « ZE4 »

  - Si l'un des chevaux sélectionnés par un joueur est non-partant, OBGF reporte les enjeux de son pari « ZE4 » à la masse du pari « Trio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain, le rapport est celui du pari « Trio »

  - OBGF peut annuler et rembourser les paris « ZE4 » si la course compte au départ moins de huit chevaux
  - Si lors d'une course, moins de quatre chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « ZE4 » sont remboursés.

- Le pari « ZE4Ordre »

- - Si un cheval est non-partant, les combinaisons comprenant le non-partant sont dégradées en « Trio Ordre », les combinaisons comprenant deux ou plus chevaux non-partant sont annulées et remboursées.
  - Tous les paris « ZE4 » sont annulés et remboursés dès lors que la course compte moins de quatre chevaux à l'arrivée officielle.
  - OBGF se réserve le droit d'annuler l'ensemble des paris enregistrés sur le type de pari « ZE4Ordre » dans le cas où le nombre de partants au départ de la course serait égal à quatre.
  - En cas de non-partance de deux chevaux ou plus parmi les séléctions d'un même pari, celui-ci sera remboursé

- Le pari « ZE5 »

- - OBGF peut annuler le pari 'ZE5' si la course compte au départ moins de huit chevaux.
  - Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, OBGF reporte les enjeux à la masse du pari « ZE4 », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain le rapport est celui du jeu « ZE4 ».
  - Si deux des chevaux sélectionnés sont non-partants, OBGF reporte les enjeux à la masse du pari « Trio », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain le rapport est celui du jeu « Trio ».
  - Si trois des chevaux sélectionnés sont non-partants, OBGF reporte les enjeux à la masse du pari « Jumelé Gagnant », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain le rapport est celui du jeu « Jumelé gagnant ».
  - Si quatre des chevaux sélectionnés sont non-partants, OBGF reporte les enjeux à la masse du pari « Simple gagnant », au titre des chevaux restés partants. En cas de gain le rapport est celui du jeu « Simple gagnant ».
  - Si cinq des chevaux sélectionnés sont non-partants, les paris « ZE5 » enregistrés sur la course sont annulés et remboursés.
  - Si lors d'une course, moins de cinq chevaux atteignent l'arrivée, tous les paris « ZE5 » sont remboursés.
  - Si aucun parieur ne trouve la bonne combinaison du « ZE5 », les mises sont reportées à titre de cagnotte sur le « ZE5 » principal du lendemain.

- Le pari « ZE5 Ordre » :

- Le pari « ZE5 Ordre » est remboursé si la course est annulée ou si moins de 5 chevaux sont classés à l'arrivée.
- Le pari « ZE5 Ordre » n'offre pas la possibilité de désigner des chevaux de réserve en cas de non-partant.
- En cas d'un cheval non partant dans la combinaison d'un pari de « ZE5 Ordre », le pari est dégradé en « ZE4 » (sans ordre) et ne participe plus aux rangs « B4 », « B3 » et « B4/5 » du « ZE5 Ordre ».
- Si 2 chevaux sont non partants, le pari est dégradé en « Trio » (sans ordre), et ne participe plus au « B3 » du « ZE5 Ordre »
- Si 3 chevaux sont non partants, le pari est dégradé en « Jumelé gagnant »
- Si 4 chevaux sont non partants, le pari est dégradé en « Simple gagnant ».
- Dans l'éventualité où la dégradation est impossible parce que le type de pari inférieur n'est pas proposé par l'opérateur alors le pari est remboursé.
- Les paris « ZE5 Ordre » ne sont pas dégradés et sont annulés et remboursés pour les joueurs qui ont « Pari Inaltérable » à « Oui » défini dans les paramètres de leur compte.

- Le pari « ZE234 » :
- En cas de non partant les combinaisons comprenant le non-partant sont remboursées.
- Le pari « ZE345 » :
- En cas de non partant les combinaisons comprenant le non-partant sont remboursées.
- Paris Verticaux OBGF (ex grille Zeturf)
- Si deux courses ou plus composant un pari vertical DAILY sont annulées, alors l'intégralité des mises est remboursée.
- Si trois courses ou plus composant un pari vertical MAXI sont annulées, alors l'intégralité des mises est remboursée.

- Pour l'ensemble des paris OBGF, les paris seront annulés et remboursés s'il n'y a aucune mise gagnante, à l'exception des formules « ZE5 » et « ZE5Ordre ».

5.2. 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 annulés et remboursés.

5.3 En cas de report de la course de plus d'une heure et/ou de modification substantielle des conditions de course, conformément aux décisions des sociétés de courses, OBGF pourra annuler définitivement les paris sur cette course

5.4 Tout pari dont le résultat est déjà connu est annulé.

5.5 OBGF annule en partie ou en totalité un pari qui serait proposé, placé et/ou accepté en raison d'une erreur.

5.6 OBGF annule en partie ou en totalité les paris qui seraient placés après le début de l'événement concerné.

5.7 Les paris peuvent être enregistrés uniquement pendant la période de validation des paris définie par OBGF. A défaut, OBGF annule les paris concernés.

5.8 En cas de fraude ou de soupçon de fraude, en application de l'adage « la fraude corrompt tout », OBGF se réserve le droit d'annuler tout ou partie des paris concernés. Si des paris font l'objet d'une interdiction de l'Autorité nationale des jeux, OBGF annule les paris, pronostics et/ou prises de jeu concernées.

5.9 L'annulation d'un pari consiste à rembourser le joueur de la mise correspondant au pari annulé.

Article 6
Mise minimale, maximale et restrictions de prise de jeu

6.1 La mise minimale et maximale par type de paris, de courses, d'évènements, est fixée par OBGF pour l'ensemble des joueurs. Le joueur en est informé au moment de placer son pari.

6.2 En cas de fraude ou de soupçon de fraude, les prises de jeu peuvent être interrompues ou refusées.

6.3 En vertu de ses obligations en matière de lutte contre la fraude et le blanchiment, de surveillance des conditions d'utilisation de ses services et de garantie de l'intégrité des opérations de jeu et afin de garantir une utilisation du service loyale et fidèle aux dispositions du présent règlement, les possibilités de prises de jeu de chaque joueur peuvent se trouver restreintes pour une durée limitée. Un message en informera le joueur au moment de sa prise de jeu.

6.4 Le joueur s'engage également, à respecter l'ensemble des règlements OBGF qu'il a accepté lors de la création de son compte, ainsi que lors de leurs modifications ultérieures, à ne pas avoir un comportement abusif ni formuler des propos insultants, des menaces, des injures ou autres propos déplacés à l'encontre du service client ou de OBGF, ses employés, dirigeants, actionnaires et partenaires. Un tel comportement ou un non-respect du règlement pourra entrainer la suspension ou un blocage partiel ou total du compte du joueur ou toutes autres mesures que OBGF jugera appropriées à chaque situation.

6.5 Risque financier encouru par le joueur, comportement de jeu et restrictions de prise de jeu
Dans le cadre de la lutte contre le jeu excessif et pathologique, il est rappelé au joueur qu'il dispose, conformément aux dispositions des Conditions Générales, d'un outil d'évaluation de ses pratiques de jeu mais également d'un questionnaire d'auto-évaluation de ses habitudes de jeu.
Dans ce même cadre, OBGF peut être amenée à limiter les possibilités de prises de jeu si elle estime que le risque financier encouru par le joueur peut être lié et/ou son comportement de jeu peut être assimilable, à un comportement de jeu excessif ou pathologique. Dans cette hypothèse, OBGF en informera le joueur.

Article 7
Enregistrement des jeux sur le site central informatique

L'enregistrement et le scellement informatique par OBGF des prises de jeu en ligne sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et OBGF. En cas de contestation entre le joueur et OBGF portant sur une divergence entre les informations mentionnées sur l'écran du joueur ayant effectué une prise de jeu en ligne et celles enregistrées et scellées informatiquement par OBGF, seules ces dernières informations font foi, sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de OBGF. Les informations mentionnées sur l'écran du joueur ou celles figurant sur une copie d'écran tirée sur papier sont purement informatives et ne peuvent prévaloir sur les dispositions du présent règlement.

Article 8
Paiement des gains

8.1. Modalités de paiement des gains ou de remboursement des mises

Les gains sont payés conformément aux dispositions des « Conditions Générales ».
Les gains sont payés et les mises sont remboursées par paris au fur et à mesure de la publication des rapports des événements hippiques correspondants.

8.2. A partir de la publication des rapports, le gain est porté au crédit des disponibilités du joueur.

Article 9
Données à caractère personnel

9.1 L'ensemble des traitements et modalités de traitement des données personnelles du joueur sont décrits dans les Conditions Générales et dans la Politique de Gestion des Données Personnelles de OBGF disponible sur ses sites et applications.

9.2. Conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables en matière de données personnelles, le joueur dispose d'un droit à la limitation du traitement de ses données, d'un droit d'opposition, d'accès, de portabilité, de rectification et de suppression de ses données. Le joueur peut exercer ses droits sur simple demande écrite en remplissant le formulaire dédié dans le Centre d'Aide de nos sites et applications.

9.3. Conformément à l'article 85 de la loi informatique et libertés, le joueur a la possibilité de laisser des directives spécifiques sur la gestion de ses données personnelles après son décès. Cela lui permet de désigner une personne de confiance de son choix qui aura la possibilité, par exemple, d'accéder aux données personnelles concernant le joueur, de clôturer son compte joueur, etc. Si le joueur souhaite exercer ce droit, il peut en faire la demande via le même formulaire de contact que celui visé ci-dessus.
Pour obtenir plus d'informations sur les données à caractère personnel et sur ses droits, le joueur peut également consulter le site de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.

Article 10
Conflit d'intérêts

Si l'existence d'un conflit d'intérêts relatif à une course hippique et aux jockeys et entraineurs de cette course hippique, tel que défini à l'article 32 de la loi n°2010-476, est portée à la connaissance de OBGF, celle-ci se réserve le droit de prendre toute mesure appropriée.

Article 11
Adhésion au règlement

La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'aux « Conditions Générales ».

Article 12
Publication, modifications du règlement

12.1. Le présent règlement sera publié sur www.zeturf.fr.
12.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur www.zeturf.fr.