

Règles du jeu du site Betkup.fr



sofun gaming®

betting made social

(10 pages)

SOFUN GAMING S.A.S.

Siège Social : 30, rue Blondel | 75002 Paris | France

S.A.S. au Capital de 37 178€ - RCS Paris B 509 631 941

<http://www.Sofungaming.fr>

Table des matières

1. Inscription	4
2. Qu'est-ce qu'une KUP?	4
3. Comment participer à une Kup ?	6
3.1. Kup générique	6
3.2. Kup de Room	6
4. Les Gains	7
5. Que se passe-t-il en cas d'annulation ?	8
6. Annexe 1 : Exemples de Kups	9
6.1. Kup générique « CDM Rugby : la totale ! » :	9
6.2. Cas particulier de la participation d'une Room privée à la Kup « CDM Rugby : la totale ! » :	10

BETKUP est une plateforme de pari en ligne communautaire en mutuel opérée par SOFUN GAMING SAS, opérateur agréé par l'ARJEL sous l'agrément **n°0048-PS-2011-11-10**.

Les présentes règles du jeu sont prises en application de la Loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne (ci-après la Loi). Les règles du jeu s'appliquent à l'ensemble des offres de paris sportifs BETKUP accessibles sur www.betkup.fr ou www.betkup.com et s'insèrent dans les Conditions Générales d'Utilisation disponibles sous www.betkup.fr/cgu_Betkup.pdf.

BETKUP propose des paris payants aux utilisateurs qui auraient ouvert un compte joueur complet (voir Conditions Générales d'utilisation). SOFUN GAMING SAS vous recommande de lire attentivement ces règles avant de commencer à jouer sur son site BETKUP. La participation au jeu implique l'adhésion aux présentes règles du jeu.

Les termes « règles du jeu » désignent l'ensemble des règles permettant l'obtention d'un gain fondé sur l'exactitude d'un ou plusieurs pronostics sur un évènement sportif.

L'évènement sportif est le match ou la compétition servant de support à un ou plusieurs paris. Il peut se dérouler sur une ou plusieurs périodes de jeu.

La prise de paris sportifs porte sur l'un des résultats de l'une des catégories de compétitions définies par l'Autorité de régulation des jeux en ligne selon les modalités définies à l'article 2 du Décret n° 2010-483 du 12 mai 2010 relatif aux compétitions sportives et aux types de résultats sportifs. Ces types de résultats peuvent être par exemple, les résultats finaux des compétitions ou les résultats des phases de jeux des compétitions.

Le résultat d'un évènement s'entend de tout évènement intervenant au cours de la compétition et traduisant les performances sportives objectives et quantifiables des participants y prenant part, tel que publié officiellement par l'organisateur de l'évènement.

1. Inscription (pour plus de détails voir Conditions générales d'utilisation article 3)

BETKUP propose des offres de paris disponibles aux joueurs qui auraient ouvert un compte joueur complet en suivant les étapes qui, permettent à SOFUN GAMING de vérifier l'identité du joueur en vertu de ses obligations légales et réglementaires.

Ainsi, un compte provisoire est créé pour chaque nouveau joueur souhaitant jouer de l'argent sur BETKUP. Les conditions générales d'utilisation précisent les modalités requises afin de valider le compte provisoire en compte définitif.

Dès l'ouverture d'un compte provisoire, le joueur peut participer à des paris sur les Kups payantes. Mais il ne pourra retirer ses gains qu'à compter de la validation de son compte joueur définitif.

Les spécificités des Kups et des Rooms sont décrites ci-dessous.

2. Qu'est-ce qu'une KUP?

Sur BETKUP, différentes communautés peuvent s'affronter sur des concours de pronostics appelés « Kups ».

La Kup:

Une Kup est un concours de pronostics. La Kup est constituée le plus souvent de plusieurs événements sportifs qui font l'objet de pronostics. L'objectif des participants est de remporter la Kup en faisant le maximum de bons pronostics. Pour désigner le ou les vainqueurs des points sont attribués pour chaque bon pronostic selon un barème précis.

Chaque Kup connaît donc des paramètres propres qui sont annoncés lors de l'ouverture de la Kup de telle sorte que les parieurs en ont connaissance au moment de participer. Les paramètres d'une Kup sont les suivants :

« Des événements sportifs » :

Une Kup peut porter sur un ou plusieurs événements sportifs. Ce sont ces événements sportifs qui donneront lieu à des pronostics de la part des participants. Les événements sportifs d'une même Kup peuvent être issus de différents sports et/ou de différentes compétitions et/ou de différentes phases de compétition. Ils sont toujours pris dans la liste des événements sportifs sur lesquels l'ARJEL autorise explicitement les paris.

« Une date d'ouverture » :

La date d'ouverture d'une Kup est la date à partir de laquelle les joueurs peuvent commencer à y participer.

« Une date de début » :

La date de début de la Kup est la date à partir de laquelle il n'est plus possible de participer. En général la date de début correspond à la date de début du premier événement sportif de la Kup.

« Un mode de participation » :

Le mode de participation définit les conditions de participation d'un joueur à la Kup, c'est-à-dire le niveau de mise requis. C'est la mise qui permet de valider la participation du parieur.

« Une mise » :

La mise d'une Kup est le montant dont le joueur devra s'acquitter pour participer. La mise est donc connue à l'avance et elle est fixe pour tous les joueurs qui désirent participer à la Kup.

« Une cagnotte » :

La cagnotte d'une Kup est la somme d'argent qui est en jeu pour cette Kup. Elle est constituée de la somme des mises sur cette Kup moins la commission opérateur prélevée par SOFUN GAMING. La cagnotte peut être abondée. Dans le cas d'une Kup payante, la part proportionnelle de prélèvement est toujours précisée à la date de début (commission opérateur).

« Un barème d'allocation des points » :

Pour chaque Kup est appliquée un barème d'allocation des points qui permet de récompenser les bons pronostics des participants. Il est toujours précisé les points alloués pour chaque événement bien pronostiqué et le moment où ces points sont alloués.

« Une date de fin » :

La date de fin de la Kup est la date à partir de laquelle tous les résultats officiels des événements sportifs de la Kup sont connus et tous les points liés à l'ensemble des événements sportifs ont été distribués selon le barème. C'est à la date de fin que sont déclarés le ou les vainqueur(s) de la Kup.

« Une règle de répartition » :

La définition des vainqueurs et la répartition de la cagnotte entre ces vainqueurs se fait à la fin de la Kup selon la règle de répartition. La règle de répartition est toujours basée sur le classement en points alloués en cas de bons pronostics. Ainsi la règle de répartition fixe le nombre de joueurs, premiers du classement qui se répartiront la cagnotte (les « x premiers »).

« Une règle de départage » :

En cas d'égalité en points les joueurs seront départagés en fonction de leur nombre absolu de bons pronostics. Si l'égalité persiste alors le départage se fera en fonction de la date d'enregistrement du tout premier pronostic sur la Kup. Dans ce cas le départage se fera à la faveur du premier pronostiqueur.

3. Comment participer à une Kup ?

Les Kups sont définies et proposées par l'administrateur du site. Une fois que la Kup est disponible et ouverte sur le site les joueurs peuvent participer à la Kup dite « générique » accessible à tous.

Ils peuvent aussi choisir de participer à la Kup au sein d'une Room. Dans ce cas on parle de « Kup de Room ».

3.1. Kup générique :

Le joueur doit s'acquitter de la mise prévue pour être considéré comme participant. Les modalités de mises sont prévues dans les conditions générales d'utilisation relatives aux dépôts et aux mises. Les prises de jeux ne sont enregistrées que dans la limite des avoirs disponibles sur le compte joueur.

Afin de valider son pari, le participant doit avoir enregistré au moins un pronostic sur la Kup. Au moment d'enregistrer le ou les pronostics pour la première fois, le Joueur confirme expressément qu'il souhaite bien participer à la Kup et donc s'acquitter de la mise nécessaire. C'est donc la validation de la mise assortie d'au moins un pronostic qui constitue la participation du Joueur au pari. C'est cette date qui sera retenue comme date du Pari.

3.2. Kup de Room :

Si jamais une communauté plus restreinte (amis, collègues, supporters...) souhaite s'affronter sur une Kup alors elle a la possibilité de se réunir dans une Room et de participer à la Kup au sein de cette Room. Dans ce cas, la Kup ne sera accessible qu'aux membres de la Room et la cagnotte constituée leur sera propre (cf plus bas : Participation à une Kup au sein d'une Room).

Précisions sur le fonctionnement des Rooms :

La Room est un groupe de pronostiqueurs.

Tout membre de BETKUP peut procéder à la création d'une Room. Au moment de la création de la Room, le créateur doit définir plusieurs paramètres :

- « Le nom de la Room » : le créateur peut choisir un nom pour sa Room.
- « Le mode d'accès à la Room » : le créateur définit si la Room est en accès libre ou si elle est en accès restreint. Dans le cas d'une Room en accès restreint seuls les personnes invitées par le créateur pourront rejoindre la Room. Le créateur peut aussi définir un mot de passe pour rejoindre la Room.
- Enfin le créateur de la Room dispose d'options de personnalisation de sa Room. Il peut ainsi rajouter une description, une photo et des tags.

Une fois la Room créée le créateur peut envoyer des invitations aux membres de sa communauté pour qu'ils la rejoignent.

Créer ou rejoindre une Room n'implique donc aucune opération financière et constitue une action purement communautaire.

Une fois la Room créée, le créateur devient l'administrateur de la Room. L'administrateur de la Room peut éditer les informations de la Room et gérer ses membres.

C'est aussi l'administrateur de la Room qui va pouvoir inscrire cette dernière à une Kup pour organiser un concours de pronostics au sein de sa communauté.

Participation à une Kup au sein d'une Room

Seul l'administrateur peut inscrire sa Room à une Kup.

Seuls les membres de la Room pourront accéder et participer aux Kups auxquelles la Room en question est inscrite.

L'administrateur choisit exclusivement parmi les Kups qui sont déjà proposées par le site (cf description d'une Kup).

Inscrire sa Room à une Kup va lui permettre de limiter la participation aux membres de sa Room et de constituer une cagnotte spécifique. L'administrateur hérite donc de la majorité des paramètres de la Kup mais il peut en configurer certains afin d'adapter la Kup aux attentes de sa communauté.

Ainsi l'administrateur peut définir :

- « la mise » de la Kup et ainsi fixer le montant dont les joueurs de sa Room devront s'acquitter pour participer.
- « La règle de répartition » de la Kup et ainsi fixer le nombre de participants, arrivant premiers du classement, qui se partageront la cagnotte.

Dans le cas d'une telle « Kup de Room » payante le joueur doit s'acquitter de la mise prévue pour être considéré comme participant. Les modalités de mises sont prévues dans les conditions générales d'utilisation relatives aux dépôts et aux mises. Les prises de jeux ne sont enregistrées que dans la limite des avoirs disponibles sur le compte joueur.

Afin de valider son pari, le participant doit avoir enregistré au moins un pronostic sur la Kup. Au moment d'enregistrer le ou les pronostics pour la première fois, le Joueur confirme expressément qu'il souhaite bien participer à la Kup et donc s'acquitter de la mise nécessaire. C'est donc la validation de la mise assorti d'au moins un pronostic qui constitue la participation du Joueur au pari. C'est cette date qui sera retenue comme date du Pari.

4. Les Gains

Les gagnants sont ceux qui ont émis de bons pronostics et qui ont obtenus le maximum de points en fonction de la règle d'allocation des points. Il est donc stratégique de pronostiquer les issues les plus probables des événements pour tenter d'accumuler un maximum de points.

Les gagnants sont déterminés à compter de la promulgation du résultat du dernier événement sportif de la Kup. La règle de répartition permet d'identifier le ou les gagnants en fonction de leur classement en points. La liste des gagnants est affichée sur la page de résultats de la Kup ainsi que sur l'historique de chaque compte joueur gagnant.

Seuls les résultats sportifs promulgués par BETKUP accessibles sur son site internet sont réputés exacts et servent à déterminer les gains. Il ne sera admis aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quels qu'en soient la date, les motifs et la nature. En cas de report de l'officialisation d'un résultat au-delà de 48h par les organisateurs de l'évènement, SOFUN GAMING SAS se réserve le droit d'annuler la Kup (Art. 7 ci-dessous).

Si le résultat promulgué sur le site s'avérait erroné, il serait procédé à une modification des résultats dans les deux jours ouvrés à compter de la prise de connaissance de cette erreur. En conséquence, SOFUN GAMING SAS se réserve de rétablir la situation antérieurement à la première allocation des gains et de créditer les gagnants conformément aux résultats rectifiés. Passé ce délai, les gains sont considérés acquis et aucune réclamation ne sera acceptée.

Le ou les gagnants se partagent la cagnotte de gains, moins la commission du site (SOFUN GAMING SAS doit reverser sur chaque opération de jeu des pourcentages des mises afin de régler les prélèvements sur les jeux, les droits dus aux organisateurs d'événements et les frais fixes liés à l'activité du site). La commission est variable selon les Kups mais toujours précisée en début de Kup.

Les gains sont arrondis au centime le plus proche inférieur. Le montant résiduel en cas de gains arrondis après distribution des sommes revient à BETKUP.

Les gains des joueurs sont automatiquement crédités, sur le compte joueur de chaque utilisateur gagnant, à compter de l'affichage des gagnants de la Kup.

5. Que se passe-t-il en cas d'annulation ?

Une Kup ne peut avoir lieu si il n'y a qu'un seul participant au moment du début de la Kup.

Une Kup est annulée en cas d'absence de gagnant ou lorsqu'il y a tellement de gagnants que la partage de la cagnotte revient à des gains inférieurs aux mises (hypothèses rarissimes).

Une Kup est également annulée si une manifestation sportive est annulée ou reportée par rapport à sa date de début initialement prévue et qu'elle engendre un retard essentiel dans le calendrier de la Kup, ou lorsqu'une équipe ou un sportif individuel déclare forfait alors qu'elle/il faisait l'objet d'un pari au sein d'une KUP, ou encore lorsque les résultats tardent à être officialisés laissant craindre un risque de fraude.

SOFUN GAMING SAS se réserve également le droit de restreindre ou annuler à tout moment les paramètres d'une Kup ou une Kup, en particulier en cas de fraude ou de soupçon de fraude pesant sur une manifestation sportive. Les prises de paris sont alors interrompues. En cas de suspicion de fraude de joueurs, SOFUN GAMING SAS se réserve le droit d'annuler le pari correspondant.

Dans les hypothèses d'annulation, les mises sont re-créditées intégralement sur les comptes joueurs sans prélèvement de la commission BETKUP.

6. Exemple de Kups

6.1. Kup générique « CDM Rugby : la totale ! » :

Cette Kup reprend le principe très populaire du fichier Excel qui circule dans les bureaux à l'approche des Coupe du Monde. Elle permet de pronostiquer sur l'ensemble de la compétition et ainsi de voir son classement évolué pendant toute la durée de la Coupe du Monde.

> Mise : 10 Euros

> Règle de répartition : 45%, 30%, 25% pour les 3 premiers

> Evénements à pronostiquer :

Les joueurs doivent pronostiquer l'issue des 40 matchs de poules puis leur arbre final, c'est à dire les équipes qu'ils voient atteindre les quarts de finale, les demi-finales puis la finale ainsi que l'équipe gagnante.

> Date de début :

Les matchs de poules étant connus il est possible d'ouvrir la Kup un mois avant le début de la Coupe du Monde.

> Date de clôture :

Dès le coup d'envoi du premier match la participation devient impossible, la Kup est donc clôturée.

> Mise et participation :

La mise est fixée dès l'ouverture de la Kup à 10 Euros par l'administrateur du site. Entre la date d'ouverture et la date de clôture la participation est ouverte. Ainsi les Joueurs désirant participer devront enregistrer au moins un pronostic et s'acquitter de la mise.

> Règle d'allocation des points :

Dès les premiers résultats officiels enregistrés, les points sont alloués selon le barème suivant :

Issue correcte sur les matchs de poule : 10 points

Equipe atteignant effectivement les Quarts : 20 points

Equipe atteignant effectivement les Demi-finales : 30 points

Equipe atteignant effectivement la finale : 40 points

Equipe remportant effectivement la Coupe du Monde : 50 points

> Date de fin :

Enregistrement du résultat officiel du dernier événement sportif « pronosticable » : la finale.

> Gains :

La cagnotte formée par les mises (moins 15% de prélèvement) sera partagée à hauteur de 45%, 30%, 25 % respectivement par les 3 premiers du classement en points.

6.2. Cas particulier de la participation d'une Room privée à la Kup « CDM Rugby : la totale ! » :

Si une Room de 10 amis ou collègues souhaite s'approprier la Kup elle peut inscrire la Room à la Kup et la configurer avec une mise de 1 Euro et une cagnotte qui récompensera le premier du classement (et non les 3 premiers). Dans ce cas seuls les membres de la Room pourront y participer.