

Le joueur, préalablement à l'ouverture d'un Compte, doit certifier avoir pris connaissance du présent Règlement portant Conditions Générales d'Utilisation du Site et Services de Jeux et Paris en ligne de JOAONLINE, et manifester explicitement son acceptation des clauses de ce Règlement.

CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION DES SITE ET SERVICES DE JEUX ET PARIS EN LIGNE PROPOSES PAR JOAONLINE

Les Services de jeux et paris en ligne proposés sur joa-online.fr et ses sous-domaines le sont par la société JOAONLINE, SAS au capital de 37.000 €, immatriculée sous le n° 347 679 383 RCS Perpignan, dont le siège social est situé 10 promenade de la Côte Vermeille 66140 Canet en Roussillon.

N° de TVA Intracommunautaire de JOAONLINE : FR 71 347 679 383.

JOAONLINE bénéficie des agréments nécessaires pour les besoins des Offres de jeux et paris en ligne proposés depuis sa Plateforme. Il s'agit des agréments n° 0031-PS-2015-07-17 et 0031-PH-2015-07-17.

Ces agréments ont été délivrés par l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne située 99-101 rue Leblanc 75015 Paris France.

Son activité est régie par la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, et ses décrets d'application.

JOAONLINE peut être jointe aux coordonnées suivantes :

- adresse postale : Cité Internationale – 34 quai Charles de Gaulle 69006 Lyon France,
- adresse de courrier électronique : contact@joa-online.fr,
- numéro de téléphone : 04 72 56 20 55

Article 1 DEFINITIONS

ARJEL	Désigne l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne.
Code secret ou code d'activation	Code envoyé par courrier postal permettant à JOAONLINE de procéder à la vérification de l'adresse du Joueur conformément au Décret 2010-518 du 19 mai 2010 et permettant au Joueur qui le saisit de valider définitivement son Compte.
Compte Joueur ou Compte	Désigne le compte attribué par l'opérateur JOAONLINE au Joueur qui s'inscrit sur le Site dans les conditions prévues aux présentes. Le Compte Joueur retrace les mises et les gains liés aux Jeux et Paris, les mouvements financiers qui leur sont liés, ainsi que le solde des avoirs de Joueur auprès de JOAONLINE. Le

	<p>Compte Joueur peut être un Compte dit « for fun », un Compte Joueur Provisoire, un Compte Joueur Définitif ou un Compte clôturé.</p>
Compte Joueur « for fun »	<p>Désigne le statut du Compte Joueur avant d'avoir complété les informations indispensables aux Joueurs d'argent et au processus de validation (modérateurs, coordonnées bancaires). Il ne s'agit donc pas d'un Compte permettant de jouer de l'argent et/ou d'en gagner.</p>
Compte Joueur Provisoire	<p>Désigne le statut du Compte Joueur dont le titulaire a validé la page de passage au statut « compte en argent réel » et avant que celui-ci ait saisi le Code secret qui lui est envoyé à son adresse postale.</p>
Compte Joueur Validé / Définitif	<p>Désigne le statut du Compte Joueur une fois que les éléments d'identité du Joueur, de son âge, de son adresse et des références de son Compte de Paiement ont été vérifiés et que le Joueur a saisi le Code secret qui lui est adressé à son adresse postale.</p>
Compte clôturé	<p>Un Compte clôturé est un Compte créé par un Joueur mais auquel il n'a plus accès et qui ne pourra en aucun cas être réactivé. Toutefois un Compte clôturé n'étant pas un Compte supprimé, c'est en ce sens qu'un Joueur peut être titulaire d'un Compte clôturé.</p>
Compte de Paiement / Compte bancaire	<p>Désigne le compte bancaire ouvert par le Joueur auprès d'un prestataire de services de paiement et vers lequel les versements peuvent être ordonnés.</p>
Conditions Générales ou CG	<p>Désignent les présentes conditions d'Utilisation de la Plateforme JOAONLINE et des Services de Jeux et Paris proposés par JOAONLINE.</p>
Contenu	<p>Désigne toute information, donnée, propos, contenu susceptible notamment de donner prise à des droits de propriété intellectuelle, mis à la disposition des Joueurs par JOAONLINE sur le Site et ce compris, le graphisme des Jeux et Paris.</p>
JOAONLINE / JOAOnline / L'Opérateur	<p>Désigne la société JOAONLINE, SAS au capital de 37.000 €, immatriculée sous le n° 347 679 383 RCS Perpignan, dont le siège social est situé 10 promenade de la Côte Vermeille 66140 Canet en Roussillon.</p>
Joueur	<p>Désigne toute personne titulaire d'un Compte Joueur et à ce titre habilitée à accéder aux Services de Jeux et Paris en ligne.</p>

Partie(s)	Désigne(nt) l'Opérateur de Jeux JOAONLINE et/ou le Joueur.
Plateforme / Site	Désigne le dispositif dématérialisé donnant accès aux Services de Jeux et Paris proposés par JOAONLINE accessible par Internet sur le domaine joa-online.fr et éventuels sous-domaines et via des logiciels téléchargeables depuis le Site.
Services ou Offres de Jeux et Paris en ligne / Jeux et Paris	Désignent les Jeux et Paris en ligne proposés par JOAONLINE aux Joueurs par l'intermédiaire du Site et des logiciels de jeu téléchargeables depuis le Site et qui composent sa Plateforme. Le Règlement de chaque Offre de Jeu est inclus dans les présentes.
Bonus / Bonus de jeu	Désigne l'argent uniquement valable sur le Site et disponible pour un des Jeux proposés par JOAONLINE, ayant une durée de péremption et étant soumis à des conditions d'utilisation, notamment avant de pouvoir faire l'objet d'un reversement

Article 2 OBJET

Les présentes Conditions Générales ont pour objet de déterminer les conditions dans lesquelles JOAONLINE propose aux Joueurs des Services de Jeux et Paris en ligne sur sa Plateforme.

Article 3 ACCEPTATION DES CONDITIONS GENERALES

Le Joueur, préalablement à l'ouverture d'un Compte Joueur, doit certifier avoir pris connaissance des présentes Conditions Générales, et en manifester explicitement l'acceptation.

En cochant la case « J'ai pris connaissance des Conditions Générales d'Utilisation et les accepte », le Joueur reconnaît avoir pris connaissance et accepté expressément et sans réserve les présentes Conditions Générales d'Utilisation du Site et Services de Jeux et Paris en Ligne et Règlements des Jeux proposés par JOAONLINE.

Article 4 INSCRIPTION / OUVERTURE D'UN COMPTE JOUEUR

4.1. Aucune activité de Jeux et Paris sur le Site ne peut avoir lieu sans l'ouverture préalable d'un Compte Joueur par le Joueur.

4.2. L'ouverture d'un Compte Joueur est refusée à toute personne mineure c'est-à-dire de moins de dix-huit ans révolus au moment de l'inscription. Les mineurs, même émancipés, ne peuvent ouvrir un Compte Joueur et prendre part aux Jeux et Paris, même en mode gratuit.

4.3. Pour toute demande d'ouverture de Compte Joueur, JOAONLINE interroge le fichier des interdits de jeux tenu par le Ministère de l'Intérieur via les services mis à disposition par l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne (ARJEL). L'ouverture d'un Compte est refusée aux personnes figurant sur ce fichier.

En outre, le Joueur demandant l'ouverture d'un Compte déclare sur l'honneur ne pas faire l'objet d'une interdiction de jeu.

4.4. L'ouverture d'un Compte Joueur est par ailleurs refusée à toute personne ayant eu précédemment un Compte qu'il aurait clôturé avec une demande d'auto-exclusion dite définitive depuis moins de 3 ans révolus.

4.5. Le Joueur demandant l'ouverture d'un Compte déclare et garantit ne faire l'objet d'aucun conflit d'intérêt l'empêchant d'ouvrir un Compte Joueur et/ou de bénéficier des Services de Jeux et Paris en ligne, notamment au regard des dispositions des Articles 32 et 36 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010.

4.6. Toute personne sollicitant l'ouverture d'un Compte Joueur doit renseigner sur le formulaire d'inscription :

- l'ensemble des informations identifiées comme étant obligatoires et indiquées comme telles par la présence d'un astérisque ;
- ses prénoms, nom, date et lieu de naissance strictement tels qu'ils figurent sur la pièce justificative d'identité qui sera transmise dans le cadre du processus de validation de Compte conformément à l'Article 5.3 des présentes Conditions Générales.
- une adresse postale physique et personnelle ne faisant pas état d'une résidence dans un pays dont la réglementation interdit l'accès aux Jeux d'argent ou l'inscription auprès d'opérateurs agréés en France et à laquelle il recevra par l'intermédiaire des services postaux le code lui permettant d'activer son Compte Définitif.

En outre, le Joueur sollicitant l'ouverture d'un Compte est informé que seules les personnes titulaires d'un Compte bancaire ouvert à leur nom et auprès d'un prestataire de services de paiement établi en France (IBAN commençant par FR) pourront voir leur Compte passer au statut Définitif conformément aux Articles 5 et 6 des présentes Conditions Générales.

4.7. Une même personne physique ne peut être titulaire que d'un seul Compte Joueur actif, autrement dit sur lequel il pourrait se connecter et qui est utilisable.

4.8. Une fois le formulaire d'inscription validé et la première connexion faite, le Compte est un Compte dit « for Fun », sans argent réel ni argent Bonus, donnant accès aux Jeux accessibles gratuitement et sans gain en argent. Ce n'est qu'une fois complétée et validée la page dédiée au passage du statut « for Fun » au statut « compte de joueur d'argent » que le Compte sera un Compte Joueur Provisoire comme défini à l'Article 5.

Article 5 COMPTE JOUEUR PROVISOIRE

5.1. Une page est dédiée à la transformation d'un compte « for Fun » en « compte de joueur d'argent ». Tout titulaire de Compte « for Fun » est dirigé automatiquement et obligatoirement sur cette page avant d'effectuer son premier dépôt et/ou de pouvoir recevoir un Bonus. La validation de cette page déclenche le début du processus de validation de Compte et le passage du statut « for Fun » au statut « Provisoire ».

Sur cette page, il est demandé au Joueur de compléter les informations indispensables à tout Compte soumis au processus de validation (modérateurs de jeu, coordonnées du Compte de paiement, validation des informations personnelles soumises aux vérifications).

Le statut « Compte Joueur Provisoire » a par ailleurs été atteint par les Joueurs ayant effectué leur premier dépôt avant le 21/10/2014.

5.2. Un Compte Joueur Provisoire ne deviendra Définitif que si les conditions de l'Article 6 sont réunies.

JOAONLINE propose donc au Joueur, de manière provisoire, ses Services de Jeux et Paris en ligne.

5.3. Le montant maximum de l'approvisionnement du Compte pendant cette période est fixé à 500 €.

5.4. Le Titulaire d'un Compte Joueur Provisoire doit communiquer à JOAONLINE, dans le délai maximum d'un (1) mois à compter du premier crédit sur le Compte :

- La copie parfaitement lisible d'une Carte Nationale d'Identité, d'un passeport en langue française ou accompagné d'un document officiel émanant des Autorités françaises ou d'un permis de conduire français, en cours de validité, justifiant de son identité et de ses date et lieu de naissance ;
- Un document parfaitement lisible portant références du Compte de Paiement (Relevé d'Identité Bancaire non temporaire), et attestant que ce compte bancaire est ouvert à son nom et dans un établissement bancaire répondant aux contraintes énoncées à l'Article 17 de la loi du 2010-476 du 12 mai 2010 et à l'Article 4.5 des présentes Conditions Générales.

Lorsque ces pièces justificatives ont été transmises à JOAONLINE, celui-ci procède aux vérifications nécessaires, à savoir :

- La conformité des éléments d'identité (prénom, nom, date et lieu de naissance) déclarés par le Joueur lors de son inscription et celles figurant sur sa pièce justificative de son identité
- La date de naissance figurant sur sa pièce justificative de son identité et attestant sa majorité
- La conformité des références du Compte de paiement (appelées « coordonnées bancaires ») qu'il a enregistrées sur son Compte Joueur et celles figurant sur son Relevé d'Identité Bancaire
- La conformité de l'établissement auprès duquel le Compte de paiement a été ouvert et notamment que cet établissement respecte les contraintes légales des Etats membres de la Communauté européenne ou Etats partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscales.

Puis, JOAONLINE valide les pièces justificatives sur les Comptes dont la vérification a permis d'établir qu'elles étaient conformes et recevables, et, communique aux titulaires de tels Comptes un Code secret, envoyé par courrier à l'adresse postale déclarée par ces derniers.

La saisie de ce Code secret sur le Site est une condition de l'activation du Compte Joueur Définitif comme défini à l'Article 6.

5.5. Le Joueur est dûment informé de l'impossibilité absolue d'ordonner le reversement de tout ou partie du solde créditeur du Compte Joueur Provisoire sur son Compte de Paiement.

Ainsi, en cas de gain, la restitution du solde créditeur du Compte Joueur Provisoire est subordonnée à la vérification de l'identité du Joueur, de son âge, de son adresse et des références de son Compte de Paiement.

5.6. Si, à l'expiration du délai d'un (1) mois à compter du passage du Compte au statut Provisoire, l'une des pièces exigées en vertu de l'Article 5.3 ne lui a pas été communiquée ou que les justificatifs transmis n'ont pas permis les vérifications mentionnées à l'Article 5.3 (copies non lisibles de la pièce d'identité ou du RIB par exemple), JOAONLINE gèle le Compte Joueur Provisoire dans les conditions prévues à l'Article 10 .

Si, au terme d'un délai de deux (2) mois à compter du passage du Compte au statut Provisoire, l'une des pièces exigées en vertu de l'Article 5.3 ne lui a pas été communiquée ou que les justificatifs transmis n'ont pas permis les vérifications mentionnées à l'Article 5.3, JOAONLINE clôture le Compte Joueur Provisoire dans les conditions de l'Article 11.

Si, à l'expiration d'un délai de six (6) semaines à compter de l'envoi par JOAONLINE du Code secret mentionné à l'Article 6.1 in fine, le Joueur n'a pas saisi le Code secret, son Compte Joueur Provisoire sera clôturé dans les conditions de l'Article 11.2.

Article 6 ACTIVATION DU COMPTE JOUEUR DEFINITIF

6.1. L'activation du Compte Joueur Définitif correspond à l'aboutissement du processus de validation de Compte et est subordonnée :

- à la vérification et validation par JOAONLINE des éléments d'identité du Joueur, de son âge et des références de son Compte de Paiement à partir des pièces exigées en vertu de l'Article 5.3 et des informations déclarées par le Joueur lors de la création de son Compte,
- et à la saisie par le Joueur du Code secret qui lui est adressé à son adresse postale suite à la validation de ses pièces justificatives ; la bonne réception de ce courrier prouvée par la saisie du code atteste que JOAONLINE a procédé à la vérification de l'adresse déclarée par le Joueur.

Un Compte Joueur Définitif (c'est-à-dire au statut Validé) autorise le Titulaire à procéder au reversement du solde créditeur de son Compte, entendu que le montant disponible au reversement correspond au solde en argent réel uniquement et excluant tout montant lié à une offre promotionnelle. Le solde créditeur que le Joueur peut reverser sur son Compte de paiement est le montant appelé « disponibilités » ou « avoirs disponibles ».

Article 7 APPROVISIONNEMENT DU COMPTE JOUEUR / REVERSEMENT A PARTIR DU COMPTE JOUEUR

7.1. Le Compte Joueur ne peut être crédité que par le Joueur qui en est titulaire ou par JOAONLINE au titre des gains réalisés par le Joueur ou à titre d'offre promotionnelle et, en ce cas, uniquement suite à une acceptation expresse du Joueur.

7.2. Le Compte Joueur est immédiatement crédité des sommes versées par son titulaire, dès réception des fonds, après vérification que l'instrument de paiement permettant l'approvisionnement du Compte Joueur satisfait aux conditions prescrites par le sixième alinéa de l'Article 17 de la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 . Toutefois, l'opération de crédit du Compte Joueur peut être différée, en application de l'Article L. 561-16 du code monétaire et financier, si JOAONLINE soupçonne qu'elle est liée au blanchiment de capitaux ou au financement du terrorisme.

JOAONLINE se réserve ainsi le droit de demander au Joueur d'apporter les éléments probants justifiant de la provenance des fonds venus au crédit du solde du Compte Joueur depuis son ouverture.

7.3. Le montant maximum de l'approvisionnement d'un Compte tant qu'il n'est pas au statut Validé est de 500€.

Tout dépôt cumulé avec les dépôts effectués sur la semaine entamée ne doit pas dépasser la limite d'approvisionnement hebdomadaire choisie par le Joueur.

7.4. Le Joueur effectuant un dépôt par carte bancaire garantit avoir la jouissance légitime de ce moyen de paiement. Les cartes bancaires doivent être les moyens de paiement de Comptes bancaires ouverts à titre personnel dans un des pays listés à l'Article 4.5 des présentes ; les cartes commerciales ne sont pas autorisées, ainsi que les cartes d'autres pays.

Le titulaire du Compte reconnaît par avance la validité des débits sur le Compte de paiement rattaché à la carte bancaire utilisée, consécutifs aux approvisionnements effectués sur son Compte Joueur. Il reconnaît que les enregistrements effectués par JOAONLINE constitueront la preuve des opérations effectuées au moyen de la carte bancaire utilisée et la justification de leur imputation au Compte de paiement sur lequel cette carte fonctionne.

Le montant d'un dépôt par carte bancaire est compris entre 10 € et 3000 € par transaction, sous réserve d'autorisation de la banque émettrice de la carte.

7.5. Le Joueur effectuant un dépôt par système de carte prépayée ou porte-monnaie électronique reconnaît utiliser légitimement ce moyen de paiement et avoir notamment accepté expressément les Conditions de Vente du prestataire de monnaie électronique.

Tout litige ou réclamation sur l'utilisation d'une carte prépayée ou porte-monnaie électronique sera à traiter par le Joueur directement avec le prestataire de monnaie électronique.

Dans certains cas indiqués à l'écran, des frais de commission seront perçus. Le montant crédité sur le Compte Joueur correspondra au montant débité du porte-monnaie électronique utilisé ou de la valeur de la carte prépayée déduit du montant de la commission.

Le montant d'un dépôt par système de carte prépayée est compris entre 10 € et 1000 € par transaction, sous réserve d'autorisation du prestataire de monnaie électronique proposant la ou les cartes prépayées utilisées.

7.6. Il est proposé au Joueur titulaire d'un Compte Validé d'approvisionner son Compte par virement bancaire. Le compte Joueur n'est en ce cas crédité du montant du virement :

- qu'après vérification que le virement est effectivement venu au crédit du compte bancaire de JOAONLINE
- que si le montant réel du virement reçu est bien supérieur à 1000€ et inférieur à la limite de dépôt fixée par le Joueur
- qu'à la condition que le Joueur acquitte la notification de crédit par virement

Un Joueur souhaitant créditer son Compte par virement en fait la demande par le formulaire mis à sa disposition. Il reçoit alors par mail le RIB du compte bancaire à créditer et une référence de virement à indiquer. Cette référence est le lien indispensable aux vérifications et suivi du virement et de la transaction de crédit du Compte Joueur.

Si un virement a été reçu mais ne respecte pas les contraintes et ne peut être porté au crédit du Compte joueur, JOAONLINE restituera par virement la somme reçue.

7.7. Le Compte Joueur est crédité des gains réalisés à la condition que ceux-ci soient acquittés par le Joueur. L'acquiescement correspond à une action expressément réalisée par le Joueur sur le Site (action de « clic » validant le récapitulatif du gain comprenant entre autres informations le montant à créditer). Les gains sont ajoutés au crédit du Compte

Joueur immédiatement après l'acquittement. Aucun gain ne saurait être crédité sans l'acquittement du Joueur et ne saurait donc être considéré comme tel s'il ne l'a pas été. Les gains ou abondements non acquittés par le Joueur ne font pas partie des avoirs pouvant faire l'objet d'un reversement vers le Compte de paiement, même suite à la clôture du Compte Joueur.

7.8. Les avoirs du Joueur auprès de JOAONLINE ne peuvent être reversés que depuis son Compte Joueur Définitif et vers le seul Compte de Paiement. Le reversement de ces avoirs disponibles ne peut être réalisé que par virement vers ce Compte de Paiement.

Ne peut faire l'objet d'un reversement que la part du solde du Compte Joueur correspondant aux disponibilités (avoirs qui peuvent être reversés en tout ou en partie), étant entendu que le solde du Compte joueur peut être plus important que le solde des disponibilités.

Ainsi, le solde du compartiment Bonus du Compte Joueur ne peut être inclus dans les avoirs qui peuvent faire l'objet d'un reversement et les Bonus crédités, qu'ils soient ou non encore utilisables, ne sauraient être inclus dans les avoirs du Joueur.

Le solde des avoirs disponibles au reversement ne comprend également en aucun cas le montant des gains non acquittés par le Joueur.

7.9. Un reversement ne peut être inférieur à 1€ sauf dans le cas où ce reversement met le solde des disponibilités à 0.

7.10. Le reversement intervient soit à la demande du Joueur, soit automatiquement, lorsque le montant mentionné à l'Article 13.3 est dépassé ou au moment de la clôture du Compte Joueur Définitif.

Le reversement du Compte Joueur Définitif vers le Compte de Paiement intervient immédiatement à compter de l'événement identifié au paragraphe qui précède. Cette opération peut toutefois être différée, en application de l'Article L. 561-16 du code monétaire et financier, si JOAONLINE soupçonne qu'elle est liée au blanchiment de capitaux ou au financement du terrorisme.

7.11. Conformément à l'article 15 de la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 tel que modifié par la loi n°2014-344 du 17 mars 2014 relative à la consommation, JOAONLINE bénéficie d'une caution solidaire consentie par la société JOAGROUPE HOLDING – SAS au capital social de 114 714 286 €, dont le siège social est à Canet en Roussillon (66140), 10 Promenade de la Côte Vermeille et dont l'adresse de correspondance est sis à Lyon (69006), Cité Internationale, 34 quai Charles de Gaulle, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Perpignan sous le numéro 483 883 880 – qui garantit les avoirs exigibles des Joueurs. L'acceptation des présentes Conditions Générales d'Utilisation vaut acceptation de par le Joueur du bénéfice de ce contrat de cautionnement.

Article 8 MODIFICATION DES INFORMATIONS DU JOUEUR

Le Joueur peut librement modifier certaines des informations personnelles le concernant, à l'exclusion de celles relatives à son identité, sa date et son lieu de naissance.

Lorsque cette modification porte sur les références de son Compte de Paiement, le Joueur communique à JOAONLINE, dans le délai d'un (1) mois à compter de cette modification, la pièce justificative exigée à l'Article 4.6, à savoir la copie du Relevé d'Identité Bancaire. Si, à l'expiration de ce délai, cette pièce justificative n'a pas été communiquée à JOAONLINE, celui-ci clôture le Compte Joueur dans les conditions prévues aux Articles 11.2 et 11.3.

Lorsque la modification d'informations porte sur l'adresse postale du Joueur, JOAONLINE lui communique, par courrier envoyé à cette nouvelle adresse, un Code secret dont la saisie par le Joueur valide définitivement sa nouvelle adresse postale. Si le Joueur n'a pas saisi ce code dans le délai de six (6) semaines à compter de la modification de l'adresse postale, ce dernier clôture le Compte Joueur dans les conditions prévues aux Articles 11.2 et 11.3.

Une procédure de modification de la civilité, du prénom, du nom, de la date et/ou du lieu de naissance existe. Seul JOAONLINE peut, s'il constate une différence entre ces données d'identité telles que déclarées par le Joueur et ces mêmes informations telles que figurant sur les Justificatifs, déclencher une modification. Les nouvelles informations ne pourront être enregistrées qu'à la condition que le Joueur titulaire du Compte valide leur modification en acquittant une notification sur le Site.

Article 9 ACCES AUX INFORMATIONS DU COMPTE JOUEUR

A tout moment jusqu'à sa clôture, le Joueur peut se connecter et a accès aux informations concernant son Compte Joueur.

Celui-ci comporte les informations visées à l'article 13 du décret n° 2010-518 du 19 mai 2010, à savoir :

- Les données personnelles du Joueur : nom, prénoms, sexe, date et lieu de naissance, adresse postale du domicile
- L'adresse de courrier électronique, identifiant permettant au joueur de se connecter sur son Compte
- La date la plus récente à laquelle le joueur a accepté les Conditions d'utilisation du Site et Règlement des Jeux
- Les références du Compte de paiement
- La date de création du Compte Joueur
- Les montants des limite de mises et limite de dépôt hebdomadaires que le Joueur a choisi
- Le solde du Compte et le solde exclusif du compartiment Bonus ainsi que l'historique des transactions portées au crédit et au débit du Compte Joueur en argent réel et en argent bonus le cas échéant
- L'historique, sur les douze derniers mois, des mises, des gains et des pertes du Joueur, pour pari hippique ou pari sportif

Article 10 GEL DU COMPTE JOUEUR

10.1. Le gel automatique du Compte Joueur dans le cas de justificatifs toujours non transmis ou non vérifiables trente jours après le premier crédit sur le Compte empêche son Titulaire d'effectuer un dépôt d'argent, d'engager des mises et d'ordonner le reversement, même partiel, du solde créditeur de ce Compte sur le Compte de Paiement.

Ce gel automatique fait passer le Compte au statut « expiré ».

Le statut expiré ne fait pas obstacle à l'accès aux informations mentionnées à l'Article 9

Si le Compte Joueur n'a pas été clôturé, JOAONLINE réactive le Compte expiré lorsque les pièces visées à l'Article 5.3 ont pu être validées par JOAONLINE qui, conséquemment, aura déclenché l'envoi du Code secret. C'est la génération de ce Code, subordonnée aux vérifications visées à l'Article 5.3 qui repasse le Compte du statut expiré au statut Provisoire en attente d'activation sous 6 semaines.

10.2. Tout Joueur peut s'il le souhaite demander à être exclu de la plateforme pour une durée déterminée. Immédiatement après sa demande d'auto-exclusion temporaire, le Compte est gelé. Ainsi, jusqu'à l'expiration complète du délai de son auto-exclusion temporaire, le Joueur qui s'est auto-exclu ne peut pas effectuer de dépôt d'argent, être crédité d'un Bonus, engager une mise. Il peut récupérer un gain. Si le statut de son Compte est validé, il peut ordonner un reversement de ses disponibilités. Ce gel pour auto-exclusion ne fait pas obstacle à l'accès aux informations mentionnées à l'Article 9

Ce gel ne concerne que le Compte sur lequel l'auto-exclusion temporaire a été enregistrée. L'auto-exclusion prend fin à la Clôture du Compte, quelle que soit la raison de cette clôture. Ainsi, par exemple, si la durée de l'auto-exclusion est supérieure à 12 mois, cette auto-exclusion prendra fin au moment de la clôture du Compte pour inactivité conformément aux termes décrits à l'Article 11.

Le gel pour auto-exclusion temporaire n'est donc pas reporté sur un Compte qui serait ouvert après la clôture par le Joueur titulaire du Compte gelé pour auto-exclusion au moment de la clôture.

10.3. JOAONLINE se réserve le droit de bloquer l'accès à un Compte dès lors que des soupçons de fraude pèsent sur son titulaire ou que le titulaire signale à JOAONLINE que ses accès lui ont été volés ou que le comportement du titulaire du Compte, envers les autres Joueurs et/ou envers l'équipe JOAONLINE est jugé inconvenant et/ou insultant et/ou agressif et/ou calomnieux ou que ce comportement est jugé par JOAONLINE comme celui d'un Joueur excessif. Le Compte est alors dit « gelé ».

La condition « gelé » ne s'oppose pas au respect du processus de validation ni pour le Joueur ni pour JOAONLINE.

Article 11 CLOTURE DU COMPTE JOUEUR

11.1. Sans préjudice des cas mentionnés aux Article 6 et 5.6, JOAONLINE clôture sans délai le Compte Joueur lorsque le Joueur :

- en fait la demande. JOAONLINE a mis en place une procédure à cet effet, accessible depuis la rubrique Jeu responsable ;
- ne communique pas dans un délai de deux (2) mois l'ensemble des pièces visées à l'Article 5.3. qui permettent la vérification des informations y figurant ou, le cas échéant, la mise à conformité de ces informations et le bon déroulement du processus de validation de Compte
- ne saisit pas dans un délai de six (6) semaines le code qui lui a été envoyé à son adresse postale dès la validation des pièces justificatives reçues
- ne communique pas dans un délai de trente (30) jours suite à la modification des références de son Compte de Paiement un Relevé d'Identité Bancaire conforme aux mentions de l'Article 5.3
- vient à être interdit de jeu
- n'a pas réalisé pendant au moins douze (12) mois consécutifs de dépôt, de retrait ou d'opération de jeu ou de pari.

JOAONLINE procède à une interrogation du fichier des interdits de jeu via les services de l'ARJEL à chacune des connexions des Joueurs ainsi qu'une fois par mois sur l'ensemble des

Joueurs qui ne se seraient pas connectés dans le mois écoulé. Les Comptes des Joueurs qui, lors de ces interrogations, figureraient sur ce fichier seront clôturés par JOAONLINE.

JOAONLINE se réserve le droit de clôturer un Compte Joueur Provisoire dès lors que le titulaire du Compte a fraudé ou que des soupçons de fraude pèsent sur lui ou que le comportement du titulaire du Compte, envers les autres Joueurs et/ou envers l'équipe JOAONLINE est jugé inconvenant et/ou insultant et/ou agressif et/ou calomnieux ou que ce comportement est jugé par JOAONLINE comme celui d'un Joueur excessif. Cette clôture se fera sans qu'aucun dédommagement ne puisse être revendiqué par le titulaire du Compte.

11.2. JOAONLINE clôturant un Compte Joueur Provisoire informe le Joueur du motif de cette clôture. Si le Compte Joueur Provisoire est créditeur, JOAONLINE met en réserve sans délai la somme correspondante, pour une durée de cinq (5) ans à compter de la clôture dudit Compte Provisoire.

Durant cette période, et sans préjudice de l'application de l'article L. 561-16 du code monétaire et financier dans les conditions prévues à l'Article 11.3, le titulaire du Compte Joueur peut obtenir le versement du montant des disponibilités de son Compte Joueur, éventuellement déduites des sommes correspondant au bénéfice d'une offre promotionnelle, en communiquant à JOAONLINE :

- les pièces exigées à l'Article 4.6, sauf si ces pièces permettent d'établir qu'il n'était pas autorisé à jouer au moment où le Compte Joueur Provisoire était actif, ou si ces pièces ne correspondent pas aux informations déclarées et ne permettent ainsi pas à JOAONLINE de procéder aux vérifications qui lui sont imposées dans le cadre de la loi
- et le Code secret envoyé à son adresse postale et permettant de procéder à la vérification de son adresse.

Dans le cas où les pièces justificatives ne correspondent pas aux informations d'identité déclarées, JOAONLINE sera dans l'obligation de demander au Joueur une attestation sur l'honneur spécifique et d'apporter les éléments probants justifiant de la provenance des fonds venus au crédit du solde du Compte Joueur depuis son ouverture. Ces documents pourront être portés à la connaissance de l'ARJEL. En effet, dans ce cas particulier où l'identité déclarée ne correspond pas à l'identité figurant sur la pièce d'identité, aucun reversement ne saura être fait si ce reversement revenait à ce que JOAONLINE se mette dans une posture contraire à ses obligations légales.

Dans tous les cas de clôture de Compte joueur Provisoire et quelle que soit la raison pour laquelle le Compte aura été clôturé, aucun reversement ne sera effectué par JOAONLINE si le processus complet de vérification (identité, compte de paiement, adresse) imposé n'a pu aboutir.

Dans le cas où le titulaire du Compte Joueur aurait déclaré des données d'identité erronées en vue de contourner l'interdiction de créer un Compte à laquelle il aurait été soumise s'il avait déclaré des informations correctes ou dans le cas où il aurait été établi qu'il aurait falsifié l'une des copies de ses pièces justificatives de façon à ce que l'aboutissement du processus de validation de Compte se fasse sur la base de fausses informations, aucun reversement ni des disponibilités, ni du montant des dépôts ne sera effectué et sans qu'aucun dédommagement de quelque forme que ce soit ne puisse être exigé.

11.3. JOAONLINE clôturant un Compte Joueur Définitif :

- le cas échéant, reverse immédiatement son solde créditeur sur le Compte de Paiement ; cette opération peut toutefois être différée, en application de l'article L. 561-16

du code monétaire et financier, si JOAONLINE soupçonne qu'elle est liée au blanchiment de capitaux ou au financement du terrorisme

- informe le Joueur de la clôture de son Compte Joueur et du motif de cette clôture, par tout moyen à sa disposition et dans un délai de trois (3) jours ouvrés ; JOAONLINE précise, le cas échéant, le montant des sommes que JOAONLINE a reversées sur son Compte de Paiement.

Dans le cas où il aurait été établi que le titulaire du Compte Joueur Définitif aurait falsifié l'une des copies de ses pièces justificatives de façon à ce que l'aboutissement du processus de validation de Compte se fasse mais sur la base de fausses informations, aucun reversement ni des disponibilités, ni du montant des dépôts ne sera effectué et sans qu'aucun dédommagement de quelque forme que ce soit ne puisse être exigé.

Article 12 ACCES AUX SERVICES DE JEUX ET PARIS EN LIGNE

Afin d'accéder à son Compte (notamment aux informations visées à l'Article 9 ainsi qu'aux fonctionnalités de crédit et débit du Compte) ainsi qu'aux Services de Jeux et Paris en ligne, le Joueur est tenu de saisir ses données d'identification, à savoir son adresse e-mail et son mot de passe, données qu'il est le seul à connaître et avoir la jouissance.

Le Joueur doit par ailleurs saisir sa date de naissance à chacun de ses accès aux Services de Jeux et Paris en ligne.

Le Joueur reconnaît que ses données d'identification lui sont strictement personnelles. Il s'engage à les conserver strictement confidentielles et, dans l'hypothèse où il serait informé d'un accès non autorisé par un tiers à ses données d'identification, il s'engage à en informer sans délai JOAONLINE. Tout accès aux Services de Jeux et Paris en ligne à partir des données d'identification d'un joueur est présumé être le fait dudit Joueur, titulaire du Compte.

Article 13 LUTTE CONTRE LE JEU EXCESSIF OU PATHOLOGIQUE

13.1. JOAONLINE s'engage à fournir une plate-forme sûre et responsable aux Joueurs.

13.2. Préalablement au premier dépôt d'un Joueur sur son Compte Joueur et obligatoirement dans tous les cas avant que le Compte ne soit crédité d'une quelconque façon, JOAONLINE demande au Joueur d'encadrer sa capacité de jeu par la fixation de limites d'approvisionnement de son Compte Joueur et d'engagement des mises. Ces limites s'appliquent, d'une part, au montant cumulé des approvisionnements réalisés par le Joueur par semaine et, d'autre part, au montant cumulé des mises engagées par le Joueur par semaine. Par « semaine », il est considérée une période de 7 jours débutant le lundi à 00 :00 :01 et se terminant le dimanche à 00 :00 :00.

Le Joueur peut modifier ces limites à tout moment en accédant à la partie « Outils de Jeu responsable ».

Lorsqu'il augmente l'une ou l'autre, la modification prend effet au plus tôt dans un délai de 48 heures. Lorsqu'il diminue l'une ou l'autre, la modification est d'effet immédiat.

13.3. Lors de la saisie du Code secret mentionné à l'Article 6.1, JOAONLINE demande au Joueur de déterminer un montant au-delà duquel les crédits disponibles inscrits sur son Compte Joueur sont automatiquement reversés sur son Compte de Paiement. Il sera également demandé au Joueur de choisir le montant qui sera laissé sur le Compte Joueur suite à ce reversement automatique.

Le Joueur peut en permanence modifier le paramétrage de ce reversement automatique en accédant à la partie « Outils de Jeu responsable ».

13.4. JOAONLINE met en permanence à la disposition du Joueur un dispositif accessible dans la partie Jeu responsable lui permettant de demander son exclusion du jeu, de manière temporaire ou définitive.

Le Joueur détermine librement la durée de son exclusion temporaire, qui ne peut toutefois être inférieure à sept (7) jours.

Si la durée de son auto-exclusion est supérieure à 365 jours, la clôture du Compte qui sera obligatoirement ordonnée pour 12 mois consécutifs d'inactivité entraînera automatiquement la fin de la période d'auto-exclusion temporaire.

Cette durée d'auto-exclusion révolue, le Compte est dégelé automatiquement et le Joueur retrouve des possibilités de dépôt et de mises seulement limitées à ses modérateurs de jeu (limites de dépôt et des mises conformément à l'Article 13.2) et statut de Compte.

Le Joueur peut en outre demander son exclusion définitive de la Plateforme.

L'exclusion définitive du Joueur entraîne la clôture de son Compte Joueur par JOAONLINE dans les conditions prévues aux Articles 11.2 et 11.3 et l'impossibilité pour le Joueur de recréer un Compte auprès de JOAONLINE dans une période de trois (3) ans à compter de son auto-exclusion définitive.

13.5. JOAONLINE vérifie, par l'intermédiaire du système d'information de l'ARJEL, si les personnes sollicitant l'ouverture d'un Compte Joueur ou disposant d'un tel compte auprès de lui sont inscrites dans un fichier des Interdits de Jeu tenu par le Ministère de l'Intérieur en application de la réglementation en vigueur. Cette vérification est réalisée lors de chaque demande d'ouverture d'un Compte Joueur, à chacune des connexions d'un Joueur et mensuellement pour chaque Joueur ayant un Compte auprès de JOAONLINE.

13.6. JOAONLINE informe le Joueur que celui-ci a la faculté de s'inscrire sur les fichiers des interdits de jeu tenus par les services du Ministère de l'Intérieur en en faisant la demande par lettre manuscrite directement auprès du Ministère de l'Intérieur, service des libertés publiques et de la réglementation.

13.7. JOAONLINE informe le Joueur de l'existence d'un numéro d'appel téléphonique mis à la disposition des joueurs excessifs ou pathologiques et de leur entourage par les pouvoirs publics sous la responsabilité de l'Institut National de Prévention et d'Éducation pour la Santé, et donnant accès à un service d'information et d'assistance. Cet appel est facturé à l'abonné au prix d'un appel local. Ce numéro est le suivant : 09 74 75 13 13.

Article 14 LUTTE CONTRE LE BLANCHIMENT D'ARGENT

Le Joueur est informé que JOAONLINE est assujetti aux obligations de lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme, prévues par les dispositions des sections 2 à 7 du chapitre I du titre VI du livre V du code monétaire et financier.

Article 15 CONDITIONS D'UTILISATION DES BONUS DE JEU

15.1. Crédit de Bonus de jeu

Le Compte Joueur peut être crédité en Bonus de jeu par JOAONLINE dans le cadre d'offres promotionnelles.

Les sommes créditées sur le Compte Joueur et correspondant à du Bonus de jeu sont ajoutées au solde total du Compte Joueur. Le solde total du Compte Joueur ainsi que le solde du seul compartiment Bonus sont constamment affichés au Joueur.

Ces Bonus sont exprimés en euros car 1 euro de Bonus de jeu permet de miser / parier 1 euro. Toutefois les Bonus de jeu sont de l'argent virtuel ; ces montants sont ainsi à distinguer sans ambiguïté de l'argent réel crédité par le Joueur depuis son Compte de paiement ou à titre des Gains réalisés sur un des Jeux et/ou Paris.

Les Bonus de jeu :

- sont exclusivement destinés à être utilisés sous la forme de mises dans le cadre de Jeux proposés sur le Site par JOAONLINE
- ne peuvent faire l'objet d'un reversement sur le Compte de paiement du Joueur
- ont une durée d'utilisation (et donc une date de péremption)

Les Bonus de jeu sont crédités sur le compartiment Bonus du Compte Joueur uniquement si le Joueur titulaire du Compte a fait l'action d'acquitter l'attribution d'un/des Bonus et d'accepter en même temps que cet acquittement les conditions d'utilisation spécifiques de ce/ces Bonus. Le crédit du compartiment Bonus résultant de l'acquittement par le Joueur est appelé « récupération ».

Si le Compte a le statut de Compte Joueur dit « For fun » au moment de l'acquittement du Bonus de jeu par le Joueur, le Joueur sera dans l'obligation préalable au crédit du Bonus de transformer son Compte « for fun » en « Compte provisoire ».

Ainsi, le Joueur titulaire d'un Compte dit « for fun » et qui acquittera un Bonus de jeu se verra soumis aux mêmes obligations que le Joueur effectuant son premier dépôt en argent réel.

Il devra ainsi notamment (pour rappel de certaines mentions des Articles 5 et 6) :

- fixer les montants de sa limite de dépôt hebdomadaire et de sa limite de mises hebdomadaire conformément à l'Article 13.2, et ce, au préalable de la récupération du Bonus de jeu
- procéder à la validation définitive de son Compte, dans les mêmes conditions et délais que tout Joueur titulaire d'un Compte Joueur Provisoire.

15.2. Une même personne (selon l'identité figurant sur les pièces justificatives ou à défaut de pièces transmises selon les informations personnelles déclarées) ne peut se voir attribuer un Bonus en vertu de son inscription, son premier dépôt ou sa première action de jeu, qu'une seule fois quel que soit le nombre de Comptes qu'il aurait créés, et quelle que soit la raison de la clôture.

Ainsi, il ne sera pas attribué de Bonus notamment de type « bienvenue » ou encore de Bonus de remboursement de premier pari à un Joueur qui aurait recréé un Compte suite à la clôture d'un précédent, et ce, qu'il ait ou non bénéficié d'une offre promotionnelle quelle que soit la forme que cette offre ait pu prendre (pari remboursé, abondement, Bonus de jeu, etc.) avec le ou les Comptes précédemment créés.

Si un Bonus venait à lui être attribué, JOAONLINE se réserve le droit de débiter du Compte le montant récupéré.

Seule JOAONLINE peut décider exceptionnellement d'attribuer un Bonus ou une offre promotionnelle à un Joueur recréant son Compte.

15.3. Débit des Bonus de jeu

15.3.1. Utilisation des Bonus

Les sommes au crédit du compartiment Bonus viennent à être débitées dès lors que le Joueur engage une mise sur un des Jeux proposés et pour lequel il dispose de Bonus de Jeu.

Les Bonus de jeu sont utilisés en priorité par rapport à l'argent réel éventuellement disponible sur le Compte Joueur.

Le Joueur n'est pas autorisé à procéder au reversement de ces sommes, sauf indication contraire dans le règlement de l'offre promotionnelle en cause.

Quand précisé dans les conditions d'utilisation particulière du Bonus, le Bonus pourra faire l'objet d'un reversement dès lors que le montant cumulé des mises effectuées avec ce Bonus sera au moins égal à x fois (nombre précisé dans les conditions du Bonus et spécifique à chaque type de Bonus) le montant crédité initialement ; étant entendu que seul le solde encore disponible de ce Bonus sera alors transformé en argent réel (solde initial déduit des mises perdues) et que cette transformation (appelée libération du bonus) ne se fera qu'à l'occasion de la récupération d'un gain d'un pari effectué avec ce Bonus, pour la seule part en Bonus de cette mise.

15.3.2. Péréemption des Bonus

Les Bonus de jeu ont une date de péréemption définie à partir de la date de récupération du Bonus par le Joueur et de sa durée d'utilisation.

Cette durée d'utilisation est inscrite dans les conditions d'utilisation spécifiques de chaque Bonus. Elle est donc variable en fonction du Bonus et de l'offre promotionnelle.

JOAONLINE débite du compartiment Bonus du Compte Joueur les sommes correspondant aux Bonus lorsque la date de péréemption est dépassée.

Ce débit des Bonus périmés ne saurait faire l'objet d'une quelconque compensation de quelque nature que ce soit.

15.3.3. Suppression des Bonus de Jeu

A la clôture d'un Compte, et ce, quelle que soit la raison de cette clôture, les Bonus de jeu encore au crédit du compartiment Bonus du Compte seront débités du solde du Compte Joueur par JOAONLINE. Les Bonus de jeu proposés mais non encore acquittés au moment de la clôture ne seront en aucun cas considérés dus au Joueur et ne font en aucun cas partie des avoirs disponibles du Compte Joueur.

Ainsi, le solde du Compte Joueur au moment de la clôture du Compte ne saurait en aucun cas comprendre le solde du compartiment Bonus avant et au moment de la clôture du Compte.

JOAONLINE se réserve le droit de supprimer d'un Compte des sommes correspondant à des Bonus de jeu si le crédit de ces sommes venait à être contestable ou dû à une erreur technique ou humaine de la part de JOAONLINE.

La suppression d'un ou plusieurs Bonus de jeu ne saurait en aucun cas faire l'objet d'une quelconque compensation de quelque ordre que ce soit.

Article 16 AUTRES OFFRES PROMOTIONNELLES QUE LES BONUS DE JEU

16.1. JOAONLINE peut être amené à proposer aux Joueurs titulaire d'un Compte de bénéficier d'offres promotionnelles sous une autre forme que l'attribution de Bonus de jeu.

Ainsi, le Joueur pourrait par exemple se voir rembourser un pari perdu ; dans ce cas, et selon les conditions de l'offre promotionnelle relative, il pourra lui être proposé d'être crédité du montant de la mise engagée sur le pari ayant été perdu en argent réel ou bien en argent bonus.

Si JOAONLINE propose ce type d'offres promotionnelles, alors, et quelle que soient les conditions de l'offre promotionnelle, la récupération du remboursement de la mise d'un pari perdu est conditionnée par l'acquiescement du Joueur.

Aussi, un crédit correspondant au remboursement d'un pari perdu, ou un abondement du Compte ne saurait être porté au crédit du Compte si le Joueur ne l'a pas acquitté et ne saurait donc être considéré comme faisant partie du solde du Compte Joueur.

16.2. Un Joueur dont le Compte aurait été crédité dans le cadre d'une offre promotionnelle, notamment d'un pari remboursé, et qui viendrait à être clôturé, ne pourra faire valoir aucun droit quant à la possibilité que ce montant lui soit reversé après la clôture de son Compte.

JOAONLINE se réserve en effet le droit de déduire du montant des avoirs autorisés au reversement tout montant correspondant à un crédit dont le Joueur a bénéficié dans le cadre d'une offre promotionnelle, que ce crédit ait été porté au solde du Compte en argent réel aussi bien qu'au solde du compartiment Bonus du Compte.

16.3. Une même personne (selon l'identité figurant sur les pièces justificatives ou à défaut de pièces transmises selon les informations personnelles déclarées) ne peut se voir attribuer une offre promotionnelle qu'une seule fois quel que soit le nombre de Comptes qu'il aurait créés.

Ainsi, il ne sera pas attribué d'offre de bienvenue ou offre promotionnelle à un Joueur qui aurait recréé un Compte suite à la clôture d'un précédent, et ce, qu'il ait ou non bénéficié d'une offre promotionnelle quelle que soit la forme que cette offre ait pu prendre (pari remboursé, abondement, Bonus de jeu, etc) avec le ou les Comptes précédemment créés.

Si une telle offre venait à lui être attribuée, JOAONLINE se réserve le droit de débiter du Compte le montant crédité.

Article 17 RECLAMATIONS

Pour toute réclamation, il est demandé aux utilisateurs d'envoyer un mail en utilisant le formulaire de contact à disposition sur la page "contactez-nous" ou directement à contact@joa-online.fr (adresse indiquée sur toutes les pages du Site). A défaut de réponse satisfaisante dans un délai de 60 jours le titulaire d'un Compte Joueur peut saisir le médiateur du tourisme et du voyage dont les coordonnées et modalités de saisine sont disponibles sur son site : www.mtv.travel

Article 18 PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

18.1. Les données à caractère personnel du Joueur collectées par JOAONLINE font l'objet d'un traitement dans des conditions conformes aux dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés. Le Joueur est informé que sa demande d'ouverture de Compte Joueur emporte renonciation à l'exercice du droit d'opposition prévu au premier alinéa de l'article 38 de la n° 78-17 du 6 janvier 1978.

18.2. Les formulaires de collecte de données indiquent les informations à caractère obligatoire. Le Joueur est informé que le défaut de saisie d'une information obligatoire invalide l'inscription du Joueur.

18.3. Les données à caractère personnel du Joueur sont destinées à JOAONLINE aux fins d'exécution des Services des Jeux et Paris en ligne, ainsi qu'aux prestataires et sous-traitants auxquels JOAONLINE a recours aux fins de l'exécution desdits services.

Lors de la collecte de ses données, JOAONLINE peut également recueillir le consentement du Joueur au titre de l'utilisation des données à caractère personnel le concernant à des fins de prospection commerciale. Le consentement exprès et explicite du Joueur à ces fins est recueilli lors de l'inscription.

Le Joueur est informé que l'ARJEL peut être destinataire des données à caractère personnel qu'il a confiées à JOAONLINE, ainsi que de celles relatives à son activité de jeu et de pari. La liste des données en cause figure à l'article 8 du décret n° 2010-509 du 18 mai 2010. Le Joueur est également informé de la communication des données à caractère personnel le concernant aux fins de contrôle par un organisme certificateur.

18.4. Le Joueur autorise JOAONLINE à publier son pseudonyme sur le Site et sur tous supports publiés dans le cadre des opérations publi-promotionnelles sans que cette affichage ou publication puisse donner lieu à une quelconque contrepartie. Les informations d'identité tels que le nom ou l'email ne seront jamais publiés, sauf cas exceptionnel et dans ce cas avec le consentement recueilli expressement auprès du Joueur.

18.5. Le Joueur est informé que JOAONLINE interroge, par l'intermédiaire de l'ARJEL et dans le respect des dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 précitée, les fichiers des interdits de jeu tenus par les services du ministère de l'intérieur, et ce, au moment de l'inscription et à intervalle régulier. JOAONLINE refuse l'inscription et clôture tout Compte dont le Titulaire viendrait à être touché par une interdiction ou une exclusion.

18.6. Le Joueur dispose d'un droit d'accès et de rectification des données à caractère personnel le concernant qu'il peut exercer en faisant la demande auprès de JOAONLINE par courrier ou via l'adresse électronique contact@joa-online.fr

Article 19 DUREE

Les présentes Conditions Générales sont applicables pour une durée indéterminée.

JOAONLINE se réserve le droit d'amender, modifier, actualiser les termes des présentes Conditions Générales et Règles du Jeu à tout moment.

JOAONLINE recueillera l'acceptation du Joueur à chaque modification des Conditions Générales.

Article 20 MAINTENANCE DU SITE ET DES SERVICES DE JEUX ET PARIS EN LIGNE

20.1. JOAONLINE fera ses meilleurs efforts pour permettre au Joueur de bénéficier d'un accès au Site vingt quatre heures sur vingt quatre, sept jours sur sept.

JOAONLINE dispose de la faculté de modifier les modalités d'accès au Site et aux Services de Jeux et Paris en ligne ou les caractéristiques de ceux-ci dès lors qu'il n'en résulte aucune diminution de qualité.

20.2. En cas de défaillance dans le bon fonctionnement du Site et des Services de Jeux et Paris en ligne du ressort de JOAONLINE ou de ses sous-traitants, JOAONLINE interviendra dans les meilleurs délais à compter du moment où le Joueur l'aura avertie de la défaillance.

JOAONLINE pourra interrompre l'accessibilité du Site et des Services de Jeux et Paris à des fins de maintenance ou d'augmentation de capacité du centre d'hébergement ou des

liaisons. JOAONLINE s'engage à faire ses meilleurs efforts pour que ces interruptions aient lieu pendant les périodes les moins préjudiciables au Joueur.

Article 21 GARANTIES

21.1. Le Joueur déclare et garantit que toutes les informations contenues dans le formulaire d'inscription et communiquées à JOAONLINE sont vraies, exactes et complètes, et correspondent aux informations inscrites sur les justificatifs qui sont adressés.

21.2. Le Joueur déclare et garantit être une personne physique majeure âgée de 18 ans au moins.

21.3. Le Joueur déclare et garantit ne pas faire l'objet d'une interdiction de jeu.

21.4. Le Joueur déclare et garantit ne faire l'objet d'aucun conflit d'intérêt l'empêchant d'ouvrir un Compte et/ou de bénéficiaire des Services de Jeux et Paris en ligne, notamment au regard des dispositions des articles 32 et 36 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010.

21.5. Le Joueur déclare être parfaitement conscient qu'en jouant aux jeux de hasard dans le cadre des Services de Jeux et Paris en ligne, il prend un risque de perdre de l'argent. Il est de sa responsabilité d'assumer ces pertes subies.

21.6. Le Joueur déclare et garantit que l'origine des fonds utilisés pour jouer aux Jeux et Paris en ligne sur le Site ne provient pas de sources illégales, et qu'il n'utilise en aucun cas le Site et les Service de Jeux et Paris en ligne aux fins de transférer des fonds ou dans le cadre d'une activité illicite ou frauduleuse.

21.7. Le joueur s'interdit :

- toute utilisation de programmes, logiciels ou codes autres que ceux proposés par JOAOnline et d'un player flash non standard tel que fourni par la société Adobe©, en vue de faciliter les Jeux, d'améliorer les performances, de perturber ou d'empêcher le fonctionnement du Site et des Services ;

- de faire du « reverse engineering », de décompiler, modifier, les applications, ou les codes informatiques en relation avec le Site et les Services ;

- de modifier le Site pour y incorporer des virus, vers, chevaux de Troie ou tout dossier, programme informatique de nature à interrompre, détruire ou limiter les fonctionnalités de tout ordinateur ou réseau informatique lié de près ou de loin aux activités de JOAOnline ;

- de vendre ou d'essayer de vendre son Compte Joueur, ses jetons gratuits, ses Points de fidélité, ses tickets de tournoi, ses Bonus de jeu ou tout autre élément de son Compte Joueur à une autre personne par le biais du Site ou par tout autre moyen, que ce soit en ligne ou non.

Tout Joueur qui ne respecterait pas ces points et serait surpris en infraction sera interdit de jeu sur le Site et son Compte Joueur sera immédiatement fermé et jetons, tickets de tournoi et Bonus de jeu seront perdus.

Article 22 PROPRIETE

22.1. Le Joueur reconnaît que le Site et son Contenu, notamment et sans limitation, les textes, logos, logiciels, musiques, sons, photographies, vidéos, dessins, graphismes, ou autres éléments publiés sur le Site, sont susceptibles d'être protégés par des droits de propriété intellectuelle (marques, droits d'auteur, dessins et modèles ou brevets).

22.2. Le Joueur reconnaît que l'ensemble des droits de propriété intellectuelle attachés au Site et au Contenu est la propriété exclusive de JOAONLINE ou de tiers avec lesquels JOAONLINE a conclu des accords.

22.3. Le Joueur n'est pas autorisé à copier, reproduire, distribuer tout ou partie du Site et/ou de son Contenu ou créer des œuvres dérivées à partir de tout ou partie du Site et/ou de son Contenu sans avoir obtenu l'accord exprès et préalable de JOAONLINE.

22.4. Le fait que le Joueur participe aux Jeux et Paris en ligne sur le Site conformément aux présentes Conditions Générales ne peut en aucun cas être interprété comme conférant au Joueur un droit quelconque attaché à la propriété intellectuelle se rapportant au Site et/ou à son Contenu.

Article 23 CONFIDENTIALITE

Chaque Partie s'engage à considérer comme strictement confidentielles toutes les informations de quelque nature qu'elles soient, dont elle aura connaissance au sujet de l'autre Partie, à ne pas utiliser ces données et informations d'une quelconque façon qui serait ou pourrait être préjudiciable aux intérêts de l'autre Partie, à moins qu'il n'en soit requis autrement par la loi ou toute autorité réglementaire compétente.

Article 24 RESPONSABILITE

24.1. Le Joueur reconnaît que, nonobstant l'ensemble des moyens techniques mis en œuvre par JOAONLINE, le réseau Internet présente des spécificités techniques ne mettant pas en mesure JOAONLINE de garantir la continuité absolue de l'accès au Site et aux Services de Jeux et Paris en ligne.

24.2. Le Joueur déclare avoir connaissance du fait qu'aucune garantie absolue de bon fonctionnement du Site et des Services de Jeux et Paris ou des caractéristiques de son fonctionnement ne peut être assurée. Par conséquent, JOAONLINE n'est tenu que d'une obligation de moyen et ne saurait garantir que son Site et ses Services de Jeux et Paris soient totalement ininterrompus.

24.3. Il appartient au Joueur de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses données ainsi que son équipement, de la contamination par des virus comme des tentatives d'intrusion dans son système informatique par des tiers. Le Joueur reconnaît que son équipement est connecté au réseau Internet sous son entière responsabilité et qu'en conséquence JOAONLINE n'est en rien responsable de tout dommage pouvant survenir durant sa connexion.

24.4. La responsabilité de JOAONLINE ne pourra être recherchée par l'Utilisateur en cas d'interruption ou de dysfonctionnement du Site et des Services de Jeux et Paris en ligne pour des faits indépendants de sa volonté ou résultant de cas fortuits (pannes, problèmes techniques...) ou encore du fait d'un tiers ou d'un cas de force majeure. En état de cause, au cas où la responsabilité de JOAONLINE venait à être engagée, qu'elle qu'en soit la cause, elle ne pourrait excéder le montant de la mise, des gains ou du dépôt concerné.

24.5. JOAONLINE ne peut être considéré comme responsable des dommages résultant d'une utilisation frauduleuse et /ou abusive d'un compte joueur, laquelle ne pourra donner lieu à aucune indemnisation, de quelque nature qu'elle soit, par JOAONLINE.

24.6. La responsabilité de JOAONLINE ne pourra être engagée en cas de non-respect des garanties visées à l'article 20 ci-dessus et notamment dans les cas suivants, sans que cette liste ne soit exhaustive :

- erreurs et/ou omissions dans les informations contenues dans le formulaire d'inscription communiqué à JOAONLINE ou encore en cas de falsification des documents justificatifs,
- accès, de quelque manière que ce soit, au Site et aux Services de Jeux et Paris en ligne par une personne mineure ou faisant l'objet d'une interdiction de jeux ou encore par une personne ne disposant pas de sa pleine et entière capacité juridique et ce, malgré les vérifications opérées par JOAONLINE,
- perte d'argent, le Joueur étant parfaitement informé de ce risque en jouant aux jeux de hasard dans le cadre des Services de Jeux et Paris en ligne,
- utilisation de fonds provenant d'une activité illicite ou frauduleuse malgré les vérifications et la vigilance de JOAONLINE...etc.

En conséquence, toute somme engagée dans le non-respect des dispositions de l'article 20 et plus particulièrement dans les cas ci-dessus énoncés sera perdue et ne pourra faire l'objet d'aucune demande de remboursement ou de dommage et intérêts.

24.7. Par ailleurs, il ne sera donné suite à aucune demande de dommage et intérêts en cas de gel et/ou de clôture d'un Compte Joueur par JOAONLINE, conformément aux dispositions des articles 10 et 11 et ce, pour quelque motif que ce soit.

Article 25 INTERPRETATION – RENONCIATION

25.1. Les intitulés et numérotation des clauses des Conditions Générales ont pour seul but de permettre de localiser les différentes clauses et n'ont aucune signification particulière ni portée juridique à l'égard de l'interprétation qui pourrait être faite des différents Articles des Conditions Générales.

25.2. Les Conditions Générales traduisent l'ensemble des engagements pris par les Parties dans le cadre de son objet.

25.3. Toute renonciation, quelle qu'en soit la durée, à invoquer l'existence ou la violation totale ou partielle de l'une quelconque des clauses des Conditions Générales ne peut constituer une modification ou une suppression de ladite clause ou une renonciation à invoquer les violations antérieures concomitantes ou postérieures de la même ou d'autres clauses. Une telle renonciation n'aura d'effet que si elle est exprimée par un écrit signé par la personne dûment habilitée à cet effet.

25.4. La nullité ou l'inopposabilité d'une ou plusieurs stipulations des Conditions Générales, n'affectera pas la validité des autres stipulations de ces Conditions Générales, dès lors que les Conditions Générales peuvent continuer à être exécutées, à moins qu'une telle nullité ou inopposabilité n'affecte la substance même des Conditions Générales ou ne modifie profondément son économie.

Article 26 ELECTION DE DOMICILE

Toutes les notifications, réclamations et mises en demeure aux termes des Conditions Générales adressées par le Joueur à JOAONLINE seront envoyées aux coordonnées mentionnées en en-tête des présentes Conditions Générales.

Article 27 LOI APPLICABLE

La loi applicable aux présentes Conditions Générales est la loi française.

Article 28 CONDITIONS D'UTILISATION ET REGLEMENT RELATIF AUX PARIS SPORTIFS

28.1. Règlement des Paris Simples, Multiples et en direct

28.1.1. Définition d'un pari

Un pari est le placement d'une mise sur la réalisation d'un résultat dans le cadre d'un événement sportif.

Si le résultat sur lequel a été placée la mise intervient au cours dudit événement sportif, les gains sont calculés en multipliant la mise par la cote fixe proposée au parieur lors du placement de sa mise.

Le joueur convient, en plaçant un pari, que :

Il n'a pas été informé du résultat des événements impliqués dans ses paris lorsque le pari a été placé.

Le pari n'est pas concerné par un événement dans lequel le joueur a une part active, à quelque titre que ce soit. Dans un tel cas, JOAONLINE se réserve le droit d'annuler le(s) pari(s) concerné(s).

Au cas où l'information sur le résultat probable d'une compétition serait rendue publique au cours de la période d'acceptation de pari, JOAONLINE aura le droit d'annuler le pari concerné.

Le pari n'est pas concerné par un événement pour lequel le joueur est présent sur le lieu de déroulement de l'événement.

28.1.2. Pari simple

Un pari simple est un pari portant sur un seul résultat.

28.1.3. Pari multiple

Un pari multiple est un pari portant sur une combinaison de plusieurs résultats.

Pour un pari combiné il n'y a aucun droit à l'erreur (tous les choix du combiné doivent être gagnants)

Pour un pari système (plusieurs combinaisons), les formules de jeu sont les suivantes :

Formule de jeu	Pronostics exacts pour gagner	Nombre de pronostics	de Nombre Combinaisons	Mise totale (sur la base de d'une mise unitaire de 1 €)
2/3	2	3	3	3,00€
2/4	2	4	6	6,00€
2/5	2	5	10	10,00€
2/6	2	6	15	15,00€
3/4	3	4	4	4,00€
3/5	3	5	10	10,00€

3/6	3	6	20	20,00€
4/6	4	6	15	15,00€
4/5	4	5	5	5,00€
5/6	5	6	6	6,00€

28.1.4. Pari en direct

Les paris en direct sont proposés avant et pendant un évènement sportif. Sauf mention contraire, les règles générales de nos paris à cotes fixes s'appliquent aux paris en direct.

Les paris en direct sont valides dès lors que leur résultat est officiellement établi. Les paris dont le résultat n'a pas été officiellement établi au moment du retrait ou du forfait d'un acteur seront considérés comme nuls.

28.2. Types de paris génériques

28.2.1. Pari " 1-2 "

Un pari " 1-2 " est un pari à 2 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, excluant la possibilité d'un match nul.

28.2.2. Pari " 1-N-2 "

Un pari " 1-N-2 " est un pari à 3 solutions portant sur un affrontement entre 2 entités, incluant la possibilité d'un match nul.

28.3. Pari " Score exact "

Un pari " Score exact " porte sur l'occurrence d'un score précis dans le cadre d'un événement ou d'une période d'un événement. Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie de scores, pouvant comporter une mention " Autre ". Celle-ci désigne alors tous les autres scores non mentionnés dans la liste définie. Pour un pari en direct le choix " Autre " exclu le score actuel de la rencontre.

28.3.1. Pari " Vainqueur final "

Un pari " Vainqueur final " porte sur l'entité désignée comme ayant remporté l'évènement sur lequel porte le pari. Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie de participants, pouvant comporter une mention " Autres ". Celle-ci désigne alors tous les autres participants non mentionnés dans la liste définie mais participant à l'épreuve.

Les acteurs listés dans un pari " Vainqueur final " sont présumés participer à la compétition concernée. Les paris sur le " Vainqueur final " restent valides même si un acteur annonce son retrait de la compétition, que ce soit avant ou après l'heure officielle prévue du premier match de la compétition. Le pari sur l'acteur en question n'est alors pas remboursable et considéré comme perdu. En cas de liste comportant que des acteurs ne prenant pas part à la compétition, le pari pourra être annulé par JOAONLINE même en cas de présence d'un acteur " Autre ".

Les paris de type " Vainqueur Final " stipulant la mention " Saison régulière ", ne comprennent pas les playoffs ni les phases finales. La position prise en compte est celle déclarée par l'organisateur de la compétition à l'issue des matchs joués dans une saison donnée, avant les rencontres de playoffs et de phases finales.

28.3.2. Pari " Nombre de ... "

Un pari " Nombre de ... " porte sur le décompte d'éléments (exemple : nombre de buts, d'essais, de sets, de manches, de jeux marqués, etc...) définis pour un événement ou une période donnée (match entier, première période, premier set, etc...). Le choix du parieur est fait à partir d'une liste définie d'éléments, soit en nombre entier, soit en fourchette (exemple " de 7 à 10 "), et pouvant comporter une mention " Autres ". Celle-ci désigne alors tous les autres décomptes non mentionnés dans la liste définie.

28.3.3. Pari " Plus ou moins de ... "

Un pari " Plus ou moins de ... " porte sur le dépassement ou non d'un décompte d'éléments définis pour un événement, un acteur ou une période (exemple : nombre de buts marqués).

28.3.4. Pari " Pair/impair "

Un pari " Pair/impair " porte sur la parité d'un décompte de score d'un événement sportif (exemple : nombre de buts marqués).

28.3.5. Pari " 1-N-2 mi-temps/quart-temps/période "

Un pari " 1-N-2 mi-temps/quart-temps/période " porte sur un résultat intervenant lors d'une mi-temps/quart-temps/période d'un événement sportif.

28.3.6. Pari " Mi-temps/Fin de match "

Un pari " Mi-temps/Fin de match " porte sur la combinaison d'un résultat à la mi-temps associé à un résultat à la fin du temps réglementaire, excluant toute prolongation ou tirs au but, sauf mention contraire dans le pari. Ce type de pari est aussi proposé en Tennis sous la forme " Premier Set/Résultat final ".

28.3.7. Pari " Première équipe à marquer "

Un pari " Première équipe à marquer " porte sur la première équipe ayant marqué au moins une fois. Une équipe marquant contre son camp crédite son adversaire qui bénéficie de l'ouverture du score. Un match nul est le résultat obtenu si aucune des deux équipes ne parvient à marquer dans le délai imparti. Sauf mention contraire, ce délai imparti est le temps réglementaire et exclut toute prolongation ou tirs aux buts.

28.3.8. Pari " Dernière équipe à marquer "

Un pari " Dernière équipe à marquer " porte sur la dernière équipe ayant marqué au moins une fois. Une équipe marquant contre son camp crédite son adversaire. Un match nul est le résultat obtenu si aucune des deux équipes ne parvient à marquer dans le délai imparti. Sauf mention contraire, ce délai imparti est le temps réglementaire et exclut toute prolongation ou tirs aux buts.

28.3.9. Pari " Qui va se qualifier "

Un pari " Qui va se qualifier " porte sur le succès d'une équipe à se qualifier pour le prochain tour dans le cadre de la compétition à laquelle appartient l'événement concerné.

28.3.10. Pari " Oui/Non "

Un pari " Oui/Non " porte sur l'occurrence ou non d'une situation dans un cadre défini.

28.3.11. Pari " Mi-temps avec le + de ... "

Un pari " Mi-temps avec le + de ... " porte sur la mi-temps durant laquelle sera inscrit le plus de buts, points, essais, concernant un événement ou un acteur en particulier.

28.3.12. Paris " Marge du vainqueur " et " Écart du vainqueur "

Les paris " Marge du vainqueur " et " Écart du vainqueur " consistent à déterminer avec quel nombre exact de buts ou points d'écart une équipe va gagner un match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts ou points marqués par chacune des deux équipes à l'issue du match.

28.3.13. Pari " Double chance "

Un pari " Double chance " consiste à déterminer le résultat d'un match.

Les trois sélections proposées sont :

1re sélection : 1-N correspond à la victoire de l'équipe A ou à un match nul ;

2e sélection : 2-N correspond à la victoire de l'équipe B ou à un match nul ;

3e sélection : 1-2 correspond à la victoire d'une des deux équipes.

Si le résultat du match correspond à l'un OU l'autre des deux résultats possibles choisis, le pari est gagnant.

28.3.14. Pari " Vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame "

Un pari " Vainqueur du 1er set/1ère manche/1ère frame " consiste à déterminer le joueur ou l'équipe qui va remporter le premier set ou la première manche/frame d'un match. Le set concerné doit être disputé en intégralité pour que les paris soient valides.

28.3.15. Pari " Prochain but "

Un pari " Prochain but " consiste à déterminer l'équipe qui va inscrire le prochain but du match.

28.3.16. Pari " Podium "

Un pari " Podium " consiste à déterminer l'acteur qui terminera parmi les trois premières places d'une course ou d'un événement.

28.3.17. Pari " Vainqueur mi-temps "

Un pari " Vainqueur mi-temps " consiste à déterminer si un acteur va remporter les deux mi-temps d'une même rencontre.

28.3.18. Pari " Buteur / Marqueur d'essai "

Un pari " Buteur / Marqueur d'essai " consiste à déterminer si l'acteur proposé inscrit un but ou un essai lors d'un événement ou d'une période d'un événement. Le joueur sélectionné doit être titulaire ou entrer en jeu pour que le pari soit pris en compte. Dans le cas où le joueur ne participe pas à la rencontre, les paris sur ce joueur sont annulés et remboursés. Les buts contre leur camp ne sont pas comptabilisés.

28.3.19. Pari " Période du prochain but "

Un pari " Période du prochain but " consiste à déterminer la période minutes pendant laquelle le prochain but du temps réglementaire sera marqué. La minute du but prise en compte est celle à laquelle le but a été attribué. Par exemple, la période 0-15 minutes est valable si le but est inscrit entre 0:00 et 15:00. 15:01 compte ensuite pour la période 16-30. Les périodes 31-45 et 76-90 incluent le temps additionnel joué à la fin de chaque mi-temps. Les buts inscrits par un joueur contre son camp sont crédités à l'équipe qui bénéficie du but.

28.3.20. Pari " Qui sera le mieux classé "

Un pari " Qui sera le mieux classé " consiste à déterminer quel acteur finira devant l'autre au classement final de la compétition, épreuve, étape...

Le pari sera annulé en cas :

- d'abandon ou de forfait d'un acteur
- si un des acteurs fini au delà de la place stipulée dans la question

28.3.21. Pari " Quelle équipe marquera le ... point "

Un p consiste à déterminer quel acteur inscrira le Xe point du match, du quart-temps, de la mi-temps...

Les paris sont annulés si aucune des équipes n'atteint le nombre de points donné dans la question.

28.3.22. Pari " Qui gagnera l'entre-deux "

Un pari " Qui gagnera l'entre-deux " consiste à déterminer quelle équipe récupérera la possession à l'issue de l'entre-deux d'engagement en basket.

28.3.23. Pari " Handicap "

Un pari " Handicap " consiste à déterminer avec quel nombre exact de buts ou points d'écart une équipe/un participant va gagner un match. Ce nombre correspond à la différence du nombre de buts ou points marqués par chacun(e) des deux équipes/participants à l'issue du match.

28.3.24. Pari " Remboursé si X "

Un pari " Remboursé si X " offre 3 types de paris.

Les trois types proposés sont :

- Remboursé si match nul
- Remboursé si victoire de l'équipe/acteur A
- Remboursé si victoire de l'équipe/acteur B

Les paris seront alors remboursés en fonction de la sélection choisie par le joueur et du résultat du match, de la période...

28.4. Calcul des gains

Dans le cadre des paris à cotes fixes, les gains sont calculés de cette façon :

Gain = Mise x Cote proposée lors de la mise du parieur sur le site

Par exemple, un joueur ayant engagé un pari de dix (10) euros sur une cote fixée deux (2.00) disposera d'un gain de vingt (20) euros (10€x2) en cas de pari gagnant.

Dans le cadre des paris en direct, le joueur reconnaît être conscient que des modifications de cotes fixes peuvent intervenir pendant la validation du coupon. Les paris sont considérés comme valides dès lors qu'ils ont été pris en compte par les serveurs de JOAONLINE. En cas de doute, le joueur peut se rendre dans la rubrique " Mes Paris " afin de vérifier si le pari a bien été pris en compte.

28.5. Validation

28.5.1. Résultats

JOAONLINE reconnaît uniquement les résultats qui ont été obtenus sur le terrain. Les résultats issus de mesures disciplinaires prononcées par une autorité sportive

postérieurement au déroulement de l'événement sportif ne sont pas pris en considération. Toutefois, tous les gains correspondant à des paris portant sur le résultat final d'un événement sportif, ne peuvent faire l'objet d'un versement de ses gains au joueur que sur la base du résultat officiel annoncé par l'autorité délégataire compétente.

Si aucun résultat officiel n'est annoncé par l'autorité délégataire compétente dans les 24 heures qui suivent la fin de l'événement sportif, tous les paris dont le résultat n'est pas connu au moment de l'arrêt du déroulement de l'événement sportif seront annulés.

28.5.2. Temps réglementaire

Dans tous les sports qui adoptent un certain temps de jeu, le résultat qui fait foi est celui qui est établi après le temps de jeu normal (ou temps réglementaire), y compris le temps additionnel. Les prolongations ou séance de tirs au but n'auront aucune influence sur l'issue des paris sauf dans les cas contraires mentionnés sur le site.

28.5.3. Nombre de médailles

Un pari sur le nombre de médailles sera tranché par rapport au tableau officiel des médailles à la fin de la manifestation (par exemple, Jeux Olympiques, Championnats du Monde...). Toute modification apportée par une quelconque instance dirigeante à une date ultérieure ne sera pas prise en compte. Toutes les médailles remportées par une équipe/nation dans une compétition sont considérées comme une seule médaille, quel que soit le nombre de membres de l'équipe.

28.5.4. Finalistes

Pour un pari portant sur les finalistes d'une compétition, les finalistes sont les joueurs/équipes qui disputent effectivement la finale, quel que soit le moyen par lequel ils s'y sont qualifiés, y compris par des décisions prises par des instances dirigeantes quelconques.

28.5.5. Relégation

Un pari sur une équipe qui sera reléguée porte sur les équipes qui occupent les places de relégation à la fin de la saison sportive considérée.

28.5.6. Cas d'égalité ou d'ex-æquo

Lorsqu'un ou plusieurs acteurs terminent premier ex-æquo ou à égalité et ne sont pas départagés par l'organisateur de la compétition concernée, et dans le cas où cette possibilité (égalité, ex-æquo ou nul) n'avait pas été proposée par JOAONLINE, les cotes des acteurs gagnants seront divisées par le nombre d'acteurs gagnants, puis multipliées par la mise initiale afin d'obtenir le gain.

28.5.7. Cas non prévu

Dans un cas qui n'est pas prévu dans les présentes règles, nous chercherons à établir des parallèles appropriés figurant dans les présentes conditions et procéderons à l'application de celles-ci ou à celle des directives générales du secteur pour décider du traitement de ces paris.

28.5.8. Compte crédité par erreur

Tout joueur est tenu de signaler à JOAONLINE dès lors qu'il détecte que son compte a été crédité d'un montant par erreur – soit à cause d'une erreur de JOAONLINE ou d'une erreur du joueur. Si vous vous abtenez de nous le signaler, tous les gains ultérieurs obtenus directement ou indirectement suite à cette erreur seront perdus.

Dans un tel cas, JOAONLINE se réserve le droit d'entamer toutes les démarches nécessaires pour s'assurer que la situation financière des deux parties soit remise à son état initial avant l'erreur (prélèvement sur un retrait éventuel, modification du solde...).

28.6. Cas de nullité

Lorsqu'un pari est annulé ou considéré comme nul, ce pari est validé comme " gagnant " et remboursé à une cote de 1.00. En cas de pari simple, cela signifie que le joueur sera remboursé de la somme engagée. En cas de pari multiple, système ou combiné, la cote finale sera ajustée en conséquence, toujours avec une cote de 1.00 pour l'événement annulé. JOAONLINE se réserve le droit d'annuler les paris lorsqu'un joueur ou un regroupement de joueur place une série de pari sur le même acteur.

28.6.1. Report/Interruption d'une rencontre

Si une rencontre support d'un pari ne débute pas à l'heure prévue et est reportée au-delà du lendemain (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre), sauf mention particulière, le pari sera annulé et les mises des parieurs seront remboursées. La date et l'heure du coup d'envoi initial ne peut être présumé exact que 24h avant la rencontre.

Si une rencontre support d'un pari est interrompue avant la fin du temps imparti, pour quelque raison que ce soit, le pari pourra être annulé, à l'exception d'une reprise jusqu'à la fin programmée dudit événement au plus tard le lendemain (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre).

Dans le cas où l'issue d'un pari est déjà connue, comme par exemple pour les paris concernant la première équipe à marquer, la première mi-temps, ou une variable de nombre de buts dans le match déjà dépassée, les paris restent valides.

28.6.2. Evènement incorrect

Lorsque l'événement sportif proposé par JOAONLINE comporte une erreur d'acteur (mauvais joueur ou équipe), JOAONLINE se réserve le droit d'annuler les paris relatifs à cet événement.

28.6.3. Solution de paris non proposée

Si le support d'un pari produit une solution non prévue dans le cadre de ce pari, toutes les mises de ce pari sont annulées, excepté pour les types de paris " Pari sur l'épreuve " ou " Vainqueur Final " pour lesquels les mises seront données perdantes.

28.6.4. Autres cas

En outre, JOAONLINE se réserve le droit d'annuler un pari d'avant match ou en direct, placé dans les cas, suivant :

L'enregistrement sur notre serveur d'enjeux sur des paris clôturés ou suspendus ;

Un pari d'avant match placé après le début d'une rencontre ;

Un événement sans enjeu dans les compétitions définies par la LOI. La définition d'un événement sans enjeu est disponible sur le site de l'ARJEL.

Un pari live placé depuis le lieu de la réunion sportive ou sur instruction de quelqu'un s'y trouvant.

Une annonce et/ou une information et/ou un fait de jeu permettant de rendre le résultat d'une compétition ou d'une rencontre prédictible serait rendue publique au cours de la période d'acceptation de pari ;

Une information présente dans le domaine public en relation avec le pari ou avec le type de pari peut significativement altérer les cotes de n'importe quel pari au cours de la période d'acceptation de pari.

28.7. Limites

28.7.1. Combinaison de plusieurs types de paris

Le Joueur n'a pas le droit de combiner des paris relatifs au même événement sportif. Les paris multiples pour lesquels les différents choix sont combinés ne sont pas acceptés lorsque le résultat d'un des paris influence celui des autres, même si les deux choix ne font pas partie d'une même rencontre ou d'un même événement sportif.

Par exemple, une sélection, telle que celle ci-dessous ne peut être acceptée :

Nombre de buts impair dans la rencontre Paris SG / Marseille

Score exact de 1-0 dans la rencontre Paris SG / Marseille

Lorsqu'un tel pari est accepté par erreur, il sera annulé, qu'il soit gagnant ou perdant.

De la même manière, une sélection telle que celle ci-dessous ne peut être acceptée :

Nadal vainqueur en demi-finale de Roland-Garros

Nadal vainqueur du Tournoi de Roland-Garros

Lorsqu'un tel pari est accepté par erreur, il sera annulé, qu'il soit gagnant ou perdant. De plus, JOAONLINE se réserve le droit de déterminer quels paris peuvent être considérés comme interdépendants. Concernant tous les paris multiples acceptés par erreur – y compris des sélections avec des résultats interdépendants – JOAONLINE se réserve le droit de déclarer les paris totalement ou partiellement nuls, qu'ils soient gagnants ou perdants.

28.7.2. Limites de gains

Certaines prises de jeu peuvent être refusées, à la seule discrétion de JOAONLINE, notamment lorsque le joueur a effectué un pari simple, combiné ou système ayant une cote inférieure ou égale à 1.10.

JOAONLINE se réserve le droit de fixer les limites de gains, par sport, par catégorie, par compétition ou par joueur et s'engage à en informer les personnes concernées du mieux possible et par les moyens à sa disposition.

28.8. Informations sportives liées aux paris

Malgré tous ses efforts, JOAONLINE ne peut garantir l'exactitude complète des données, exclure toute erreur et assumer la responsabilité des erreurs ou omissions relatives à la publication de prix, d'acteurs, d'horaires ou de résultats.

JOAONLINE se réserve le droit de corriger toute erreur manifeste au niveau de la saisie des cotes, des informations relatives aux événements supports de paris, ou dans la validation des résultats et de déclarer les paris concernés comme nuls. Par ailleurs, JOAONLINE se réserve le droit d'annuler des paris placés après le début d'un événement, et ne pourra être tenu responsable d'une modification d'horaire décidée par l'organisateur de la compétition concernée.

28.8.1. Date et heure des fins de prise de jeu

La date et l'heure de fin de prise de jeu correspondent en règle générale à l'heure du coup d'envoi de la rencontre, sauf dans le cas de rencontres offrant l'opportunité de parier en

direct. JOAONLINE se réserve le droit d'annuler un pari d'avant match placé après le début d'une rencontre, notamment si l'un des acteurs de l'événement a pris un avantage décisif en vue du résultat d'un des paris concernés. Par ailleurs, JOAONLINE ne pourra être tenu responsable d'une modification d'horaire décidée par l'organisateur de la compétition concernée.

28.8.2. Terrain neutre, huis clos et autres mentions spéciales portant sur un événement

Il est du ressort du parieur de s'informer sur le lieu de la rencontre, la possibilité d'un terrain neutre, d'un huis clos ainsi que de tout autre élément sportif lié à la rencontre support du pari sur lequel il mise, y compris l'ordre des entités citées. En aucun cas, JOAONLINE ne pourra être tenu responsable de l'absence de mention d'une information sportive liée au support d'un pari. Si le lieu d'une rencontre est modifié, tous les paris sont susceptibles d'être annulés, à la discrétion de JOAONLINE. L'ordre de citation des entités dans le cadre d'un pari est à la discrétion de JOAONLINE et peut ne pas refléter l'ordre officiel proposé par l'organisateur. En aucun cas, le non-respect d'un ordre officiel ne peut entraîner automatiquement l'annulation d'un pari.

28.8.3. Réclamations et modification ultérieure du résultat officiel

Toute modification du résultat officiel d'une compétition après sa promulgation sur le site de JOAONLINE ne donnera lieu à aucune modification des paris ayant porté sur la compétition en question.

28.9. Règles particulières liées aux Sports

Outre les règles générales des paris, certaines dispositions supplémentaires peuvent s'appliquer selon le sport support de paris. Les règles particulières priment alors sur les règles générales.

28.9.1. Règles particulières liées au Tennis

28.9.1.1. Résultat final

Un pari sur le résultat final d'un match de tennis est valide une fois le dernier point du dernier set du match joué.

28.9.1.2. Abandon d'un joueur

En cas d'abandon d'un joueur, tous les paris portant sur le résultat final du match seront déclarés nuls.

28.9.1.3. Forfait d'un joueur

Si un joueur déclare forfait durant le match pendant un jeu ou un set, alors tout pari sur ce jeu/set est déclaré annulé.

28.9.1.4. Remplacement d'un joueur

Si l'un des joueurs est remplacé dans un double, tous les paris seront annulés.

28.9.1.5. Changement de lieu ou de surface

Dans le cas d'un changement de lieu ou de surface, les paris seront maintenus.

28.9.1.6. Délai ou de reprogrammation d'un match

Aucun pari ne sera annulé en cas de délai ou de reprogrammation d'un match, même au-delà de 24h, si celui-ci se déroule dans le cadre de la compétition initialement prévue.

28.9.1.7. Changement du nombre de sets joué

Dans le cas d'un changement du nombre de sets joués (par exemple si un match prévu en 3 sets gagnants est ramené à 2 sets gagnants), les paris sur les sets non joués et sur le score final de sets seront annulés.

28.9.1.8. Super Tie-Break

Si un match se termine par un Super Tie-Break, le match sera considéré comme ayant été joué en 3 sets.

Tout Tie-Break ou Super Tie-Break sera considéré comme un jeu seulement dans le total de jeu du match.

28.9.1.9. Paris sur le " Vainqueur final "

Les paris sur le " Vainqueur final " d'un tournoi ou d'une compétition restent valides même si un acteur annonce son retrait de l'événement, que ce soit avant ou après l'heure officielle prévue du premier match de la compétition. Les mises sur l'acteur en question ne sont alors pas remboursables.

28.9.1.10. Commencement d'un match

Un match de tennis est réputé commencé à l'entrée des joueurs sur le court.

28.9.2. Règles particulières liées aux sports mécaniques, y compris Formule 1

28.9.2.1. « Vainqueur final »

Les paris gagnants seront déterminés par la présentation officielle du podium, qui tient lieu de cérémonie officielle de désignation des vainqueurs, même si le nombre de tours prévus initialement n'a pas été effectué. Les résultats ne sont pas modifiables ultérieurement par des enquêtes subsidiaires, par des disqualifications ou des modifications éventuelles pouvant subvenir dans le classement après cette présentation. Les paris sur le " Vainqueur final " d'une course ou d'une compétition restent valides même si un pilote annonce son retrait de l'événement, que ce soit avant ou après l'heure officielle prévue du premier match de la compétition. Les mises sur l'acteur en question ne sont alors pas remboursables.

28.9.2.2. Courses reportées

Si la course support de paris est interrompue avant qu'un résultat officiel puisse être déterminé, tous les paris sont néanmoins valables à condition que la course ait lieu sur le même parcours dans un laps de temps de moins de 48 heures après l'heure initialement prévue du départ officiel de la course (ou de la première course dans le cadre d'une compétition à plusieurs courses).

28.9.2.3. Paris sur un Grand Prix

Pour les paris individuels sur un Grand Prix : les paris seront valables même si le concurrent ne prend pas part à la course, pour quelque raison que ce soit.

28.9.2.4. Championnat des pilotes

Les paris sur le vainqueur du championnat des pilotes seront déterminés par le nombre de points accumulés immédiatement après la présentation du podium au cours du Grand Prix final de la saison, et ne seront pas modifiés par des enquêtes subsidiaires, par des disqualifications ou des modifications éventuelles pouvant subvenir dans le classement.

28.9.2.5. Championnat des constructeurs

Les paris sur le vainqueur du championnat des constructeurs seront déterminés par le nombre de points accumulés immédiatement après la présentation du podium au cours du Grand Prix final de la saison, et ne seront pas modifiés par des enquêtes subsidiaires, par des disqualifications ou des modifications éventuelles pouvant subvenir dans le classement.

28.9.2.6. Paris sur les séances de qualifications

Les paris portant sur les séances de qualifications restent valides même si celle-ci ne se déroule pas dans son intégralité. Les résultats validés seront ceux promulgués par l'organisateur à l'issue des qualifications.

28.9.3. Règles particulières liées au Basket-ball

28.9.3.1. Prolongations

Pour les paris sur les scores et résultats du basketball qui ont été joués avant l'heure de début de la rencontre indiquée sur le site, les choix gagnants seront déterminés sur la base du résultat, période(s) de prolongation(s) comprise, sauf si précisé différemment. Pour les paris sur les scores et résultats du basketball qui ont été joués pendant la rencontre (paris en direct), les choix gagnants seront déterminés sur la base du résultat à la fin du temps réglementaire, sauf si précisé différemment.

28.9.3.2. Première mi-temps

La première mi-temps prend en compte les deux premiers quart-temps de la rencontre. Les paris tels que " Plus de/Moins de " en première période ne sont donc valides que si le deuxième quart-temps a été joué en intégralité.

28.9.3.3. Champion de division, de Conférence ou de Saison régulière

Si, pour quelque raison que ce soit, la saison est écourtée ou n'a pas lieu en intégralité, les paris restent valables et les vainqueurs désignés par l'autorité compétente seront donc validés comme tel.

28.9.3.4. Modifications

Tous les paris restent valables, indépendamment du transfert d'équipe ou du changement du nom d'équipe.

28.9.3.5. Egalité

En cas d'égalité sur le résultat d'un pari et si cette option n'a pas été proposée par JOAONLINE, tous les paris seront considérés comme nuls.

28.9.3.6. Pari en direct

JOAONLINE se réserve le droit d'annuler des paris s'ils sont proposés avec un trop grand décalage par rapport au chronomètre ou le score en direct.

28.9.4. Règles particulières liées à l'Athlétisme

Les paris sur le " Vainqueur final " d'une course ou d'une compétition restent valides même si un athlète annonce son retrait de l'événement, que ce soit avant ou après l'heure officielle prévue de la première course de la compétition. Les mises sur l'acteur en question ne sont alors pas remboursables. La cérémonie de remise des médailles permettra de trancher et de déterminer le paiement des paris, la médaille d'or indiquant la première place, la médaille d'argent la seconde place

et la médaille de bronze la troisième place. En l'absence d'une telle cérémonie, les paris seront payés en fonction de l'ordre de passage sur la ligne d'arrivée. Les paris ne seront pas modifiés par des enquêtes subsidiaires, par des disqualifications ou des modifications éventuelles pouvant subvenir dans le classement après la cérémonie.

28.9.5. Règles particulières liées à la Boxe

Tous les paris portant sur des combats reposent sur le résultat officiel donné au terme du combat, sauf autre cas statué ou si le pari a déjà été clôturé. La validation ne saurait être perturbée par toute enquête ou changement. Dans le cas où un boxeur a été remplacé, tous les paris seront annulés.

28.9.5.1. Combat arrêté

Tous les paris portant sur un combat arrêté avant décision officielle seront annulés, sauf autre cas statué ou si le pari a déjà été clôturé. Si un verdict aux points est donné avant la fin du nombre total de rounds prévus, le résultat sera enregistré au round auquel le combat a été arrêté. Si un boxeur se retire durant le repos entre deux rounds, le combat est considéré comme terminé au round précédent.

28.9.5.2. Combats reportés

En cas de report d'un combat, tous les paris resteront valables pendant une durée de 24 heures à compter de la date à laquelle aurait normalement dû avoir lieu le combat.

28.9.5.3. Paris sur le vainqueur du combat

Les paris gagnants doivent prédire lequel des deux boxeurs sera déclaré gagnant à l'issue du combat. Les combats sont considérés comme commencés dès que la cloche du premier round aura retenti.

28.9.5.4. Paris sur un round ou sur un nombre de rounds

Les paris gagnants doivent prédire à quel round ou au bout de quel nombre de rounds le match se terminera. Si, pour une raison ou pour une autre, le nombre de rounds d'un combat est modifié par rapport à ce qui était initialement annoncé sur le site, tous les paris effectués sur un round ou sur un ensemble de rounds seront annulés. En cas de choc de têtes ou de coup bas obligeant les juges à utiliser leur feuille de marque pour déterminer le vainqueur avant que le nombre de rounds prévu ne soit atteint, le boxeur déclaré vainqueur sera réputé avoir gagné par décision de l'arbitre au moment où le combat a été interrompu. Pour que les paris effectués sur une victoire aux points soient valables, la totalité du nombre de rounds prévus devra avoir été effectuée. Si l'un des boxeurs ne se présente pas sur le ring lorsque la cloche retentit, le combat sera déclaré terminé au round précédent.

28.9.5.5. Pari sur la manière dont le combat sera gagné

Les paris gagnants doivent prédire la manière dont le combat sera gagné. En cas de choc de têtes ou de coup bas obligeant les juges à utiliser leur feuille de marque pour déterminer le vainqueur avant que le nombre de rounds prévu ne soit effectué, le boxeur déclaré vainqueur sera considéré ayant gagné par K.O. au moment de l'arrêt du combat.

28.9.6. Règles particulières liées au Cyclisme

28.9.6.1. Course à étapes non terminée

Dans le cas d'une course à étapes non terminée, tous les paris seront annulés, sauf si un résultat officiel a été décidé, excepté autre cas statué ou si le pari a déjà été clôturé.

28.9.6.2. Vainqueur de la compétition et de l'étape

Le vainqueur de la course ou de l'étape est déterminé sur la base du résultat annoncé au moment de la cérémonie du podium. Si aucune cérémonie du podium n'a lieu, les gains seront payés, sans examen ultérieur, en fonction du résultat annoncé directement par l'organisation officielle compétente.

Les paris placés sur un vainqueur de la course ou de l'étape restent valables, même si le cycliste ne passe pas la ligne de départ de la course ou de l'étape. Les paris placés sur le vainqueur de la course ou d'une étape restent valables, lorsque le cycliste se retire après le début de la compétition ou de l'étape. Les paris ne seront pas modifiés par des enquêtes subsidiaires, par des disqualifications ou des modifications éventuelles pouvant subvenir dans le classement après l'annonce d'un résultat officiel.

28.9.7. Règles particulières au Golf

28.9.7.1. Evénements interrompus

Si un tournoi doit être abrégé ou que les conditions extérieures imposent des modifications, tous les paris seront maintenus à condition que l'autorité compétente statue sur un vainqueur officiel et/ou qu'un trophée ait été accordé. Si le tournoi est interrompu, tous les paris qui sont faits après le dernier parcours accompli seront déclarés nuls. La règle susmentionnée ne s'applique pas quand un tournoi se déroule sur plus d'un terrain de golf, dans ce cas tous les joueurs doivent avoir effectué la même rotation, autrement tous les paris sont déclarés nuls.

28.9.7.2. Playoff

Si un playoff est nécessaire pour déterminer le vainqueur, le vainqueur du playoff sera désigné comme le vainqueur du tournoi. Dans le cas d'une victoire ou d'un classement partagés, JOAONLINE se réserve le droit de statuer comme il l'entend, cette décision étant prise sur des preuves évidentes.

28.9.8. Règles particulières concernant le Ski alpin

28.9.8.1. Epreuves arrêtées

Tous les paris seront annulés pour les épreuves arrêtées à moins que la fédération officielle concernée (FIS, IBU, ou quelque autre fédération) ne confirme le résultat comme étant le " résultat officiel " au moment de l'interruption, ou que l'épreuve ne soit terminée dans les 2 jours suivants au même endroit. Si l'épreuve a lieu dans un endroit différent, tous les paris seront annulés. Si aucun skieur ne termine l'épreuve, les paris seront annulés.

28.9.9. Règles particulières concernant le Hockey sur glace

Paris sur les vainqueurs, la conférence et la division : tous les paris restent valables, indépendamment du transfert d'équipe, du changement du nom d'équipe ou de la durée de la saison.

28.9.10. Règles particulières concernant le Football

28.9.10.1. Temps imparti

Pour le football, les paris portent uniquement sur le temps réglementaire, temps mort et temps additionnel compris, mais sans prolongation ni tirs au but (sauf mention contraire). Cela ne concerne pas les paris statuant clairement " Vainqueur de la Compétition ", "

Vainqueur Final " ou " Qui va se qualifier ", pour lesquels les prolongations et les tirs au but seront pris en compte si nécessaire pour le paiement des gains.

28.9.10.2. " Premier buteur "

Si le premier but est officiellement attribué comme un " but contre son camp ", alors celui-ci sera l'option considérée comme gagnante. Toutes les autres possibilités seront alors considérées comme perdantes. Si l'option " But contre son camp " n'est pas proposée, alors les paris placés sur les acteurs proposés restent valables pour le prochain but inscrit.

28.9.10.3. " Dernier buteur "

Si le dernier but est officiellement attribué comme un " but contre son camp ", alors celui-ci sera l'option considérée comme gagnante. Toutes les autres possibilités seront alors considérées comme perdantes. Si l'option " But contre son camp " n'est pas proposée et qu'aucun autre but n'est inscrit, alors les autres possibilités sont aussi considérées comme perdantes.

28.9.10.4. But contre son camp

Les buts marqués contre son camp ne comptent pas pour les paris " Joueur marque un but " et " Joueur ne marque pas de but ".

28.9.10.5. " Joueur marque un but " ou " Joueur ne marque aucun but "

Pour ces paris, si le match est interrompu, tous les paris concernant un joueur qui a marqué un but avant l'interruption du match seront considérés comme valables. Si le joueur indiqué n'a pas marqué de but avant l'interruption de match, tous les paris concernant ce joueur seront annulés.

28.9.10.6. " Plus de / Moins de "

Ce type de pari prend en compte les buts inscrits contre son camp et les penaltys inscrits durant le temps réglementaire (y compris le temps additionnel). Sauf mention contraire, les prolongations et les tirs au but sont exclus du total.

28.9.10.7. " Meilleur buteur de la compétition "

Les paris placés sur le " Meilleur buteur de la compétition ", ou des paris similaires seront traités selon le résultat officiel publié par l'organisation compétente de la compétition. Les buts inscrits au cours des prolongations seront pris en compte. Les paris restent valables même si l'acteur choisi ne participe à aucune rencontre de la compétition concernée.

28.9.10.8. Lieu du match

Si le lieu du match change, les paris restent valables, sauf si le match doit être joué sur le terrain de l'équipe qui devait être reçue. Dans ce cas, tous les paris seront annulés.

28.9.10.9. Pari " Quelle équipe marquera au moins un but "

Le pari " Quelle équipe marquera au moins un but " ne comporte qu'une seule solution possible parmi celles proposées. Par exemple, si, dans un match PSG-Marseille, les deux équipes marquent, l'unique solution gagnante sera " Les deux équipes ". Le choix " PSG " signifie " PSG uniquement " et le choix " Marseille " signifie " Marseille uniquement ". Dans notre cas, ces deux choix seront donc perdants.

28.9.11. Règles particulières concernant le Rugby

28.9.11.1. Temps imparti

Pour le rugby, les paris portent uniquement sur le temps réglementaire, temps mort et temps additionnel compris, mais sans prolongation ni tirs au but (sauf mention contraire). Cela ne concerne pas les paris statuant clairement "Vainqueur de la Compétition", "Vainqueur Final" ou "Qui va se qualifier", pour lesquels les prolongations et les tirs au but seront pris en compte si nécessaire pour le paiement des gains.

28.9.11.2. "Premier essai inscrit par un avant" et "Premier essai inscrit par un arrière"

Pour les paris "Premier essai inscrit par un avant" et "Premier essai inscrit par un arrière", les équipes sont décomposées comme suit : les postes de pilier, talonneur, deuxième-ligne et troisième-ligne sont considérés comme des avants. Les postes de demi de mêlée, demi d'ouverture, trois-quart centre, trois-quart aile et arrière sont considérés comme des arrières. En cas de litige, la décision de l'acteur gagnant reviendra à l'entière discrétion de JOAONLINE.

28.9.11.3. "Joueur marque un essai" ou "Joueur ne marque aucun essai"

Pour les paris "Joueur marque un essai" ou "Joueur ne marque aucun essai", si le match est interrompu, tous les paris concernant un joueur qui a inscrit un essai avant l'interruption du match seront considérés comme valables. Si le joueur indiqué n'a pas marqué d'essai avant l'interruption de match, tous les paris concernant ce joueur seront annulés.

28.9.12. Règles particulières concernant le Baseball

28.9.12.1. Temps imparti

Pour le baseball, les paris 1N2 en live porte sur le résultat final prolongations incluses. En baseball, les prolongations correspondent aux manches supplémentaires jouées s'il y a égalité à la fin des neuf "innings" (manches) réglementaires. Après neuf manches, si les deux équipes sont à égalité, une ou des manches supplémentaires sont jouées jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge. Exception : Au Japon (NPL), si les équipes sont toujours à égalité en douzième manche, le match est considéré comme nul.

28.9.12.2. Résultat des matchs

En pari pré-match ou en live, le pari 12 : "Qui va gagner le match ?", désigne le vainqueur final d'une opposition (manches supplémentaires comprises). Cas exceptionnel : au Japon (NPL), la possibilité d'un résultat nul à la fin de la 12e manche entraîne l'annulation de ce pari.

En pré-match, Qui va gagner le match ?, concerne les neuf premières manches réglementaires. En cas de manche(s) supplémentaire (s), c'est le résultat N qui est validé.

En live, le pari 1N2 : "Qui va gagner le match ?", comprend les manches supplémentaires. Le N est validé lorsqu'il y a une égalité à l'issue de la 12e manche au Japon.

28.9.12.3. Report d'une rencontre

En cas de report d'une rencontre à une date ultérieure, la rencontre sera considérée comme annulée et toutes les mises placées seront remboursées. En cas de pari multiple, système ou combiné, la cote finale sera ajustée en conséquence, toujours avec une cote de 1.00 pour l'événement annulé.

28.9.13. Règles particulières concernant le Foot US

28.9.13.1. Temps imparti

Pour le Foot US, les paris portent sur le résultat final prolongations incluses, sauf mention contraire dans l'intitulé du pari. Une rencontre de Foot US peut se terminer sur un match nul à la fin des prolongations.

28.9.14. Règles particulières concernant les autres Sports

En cas de doutes dans la promulgation d'un pari, le résultat dudit pari sera jugé à la discrétion de JOAONLINE, en tenant compte de la réglementation officielle de la Compétition au sein de laquelle l'événement support du pari se déroule.

28.10. Règlement des grilles de Paris JOAJACKPOT

28.10.1. Cadre juridique

Le présent règlement s'applique aux jeux dénommés « JOAJACKPOT » ou « Duel » ou pour les grilles créées spécifiquement pour des événements particuliers (Euro, Coupe du Monde...), ci-après dénommée Grille Spéciale.

28.10.2. Description du jeu

28.10.2.1. Les jeux « JOAJACKPOT » sont des jeux de répartition offerts aux joueurs inscrits sur le site joa-online.fr

28.10.2.2. Les grilles « Super JOAJACKPOT », « Euro JOAJACKPOT », « JOAJACKPOT Rugby », « Mini JOAJACKPOT », « Duel Foot », Grille Spéciale sont constituées de jeux de pronostics sportifs faisant appel aux résultats de plusieurs rencontres sportives. Les joueurs peuvent participer de manière indépendante à chaque formule de jeu.

28.10.2.3. Dans ce règlement spécifique aux JOAJACKPOTS (Article 28.10 des présentes Conditions Générales d'Utilisation), certains termes ou expressions ont la définition suivante :

- "jeu" : ce terme désigne, d'une part, l'ensemble des règles propres à chaque formule de jeu mentionnée au sous-article 28.10.2.2,
- "rencontre" : manifestation sportive opposant deux équipes de football ou d'un autre sport retenue dans la composition d'une grille,
- "question" : question portant sur un match particulier constituant les grilles « Duel »,
- "grille" : ensemble des rencontres ou des questions permettant aux joueurs de miser simultanément sur celles-ci ; la liste des rencontres ou des questions constituant une grille est portée à la connaissance des joueurs à l'ouverture des prises de jeu,
- "pot" : part des mises que les gagnants se partageront.

28.10.2.4. Les informations diffusées aux joueurs par la presse ou d'autres sites Internet n'ont qu'une valeur indicative.

Pour chaque événement, la période prévue pour le déroulement des rencontres et l'heure de fin des prises de jeu sont données à titre indicatif et sont susceptibles d'être modifiées si les circonstances sportives l'exigent.

- Pour l'ensemble des sports, le temps réglementaire inclut les éventuels arrêts de jeu ou temps additionnels accordés par l'instance d'arbitrage, mais n'inclut pas les éventuelles prolongations ou périodes de tirs au but.

28.10.3. Prise de jeu par bulletin

28.10.3.1. Le joueur doit remplir un nombre de lignes par grille correspondant au nombre de rencontres ou de questions de la grille. S'il remplit un nombre de lignes incorrect, sa prise de jeu ne sera pas prise en compte.

28.10.3.2. Les grilles ne peuvent être complétées que sur le site joa-online.fr

28.10.3.3. En choisissant l'option « j'ai de la chance » le joueur se voit proposer une grille remplie de façon aléatoire. Cette grille ne sera prise en compte qu'une fois validée par le joueur.

28.10.4. Rencontres

28.10.4.1. Le nombre de rencontres d'une grille « Super JOAJACKPOT » est de 10. Le jeu consiste à pronostiquer les résultats de ces 10 rencontres.

28.10.4.2. Le nombre de rencontres d'une grille « Mini JOAJACKPOT » est de 5. Le jeu consiste à pronostiquer les résultats de ces 5 rencontres de football.

28.10.4.3. Le nombre de rencontres d'une grille « Euro JOAJACKPOT » est de 7. Le jeu consiste à pronostiquer les résultats de ces 7 rencontres.

28.10.4.4. Le nombre de questions d'une Grille Spéciale est défini par JOA ONLINE. Le jeu consiste à pronostiquer tous les résultats de ces rencontres/questions de football déterminés par JOA ONLINE.

28.10.4.5. Le résultat d'une rencontre à considérer est celui pris en compte à la fin du temps réglementaire par JOA ONLINE.

28.10.4.6. Le nombre de questions d'une Grille Spéciale est défini par JOA ONLINE. Le jeu consiste à pronostiquer tous les résultats de ces rencontres/questions de football déterminés par JOA ONLINE.

28.10.4.7. Le résultat d'une rencontre à considérer est celui pris en compte à la fin du temps réglementaire par JOA ONLINE.

28.10.5. Simple, Double et Triple

28.10.5.1. Jeu simple

Un jeu simple consiste à pronostiquer un seul résultat pour chacune des rencontres d'une grille.

Pour constituer ce jeu simple, le joueur complète sa grille avec une seule sélection par ligne dans la case correspondant à son pronostic.

Pour les jeux « JOAJACKPOT » :

- la case « 1 » correspond à une victoire de la première équipe citée ;
- la case « N » correspond à un match nul ;
- la case « 2 » correspond à une victoire de la seconde équipe citée.

Pour les jeux « Duel » : sauf indication contraire sur la grille

- la case « 1 » correspond à une victoire de la première équipe citée ;
- la case « N » correspond à un match nul ;
- la case « 2 » correspond à une victoire de la seconde équipe citée.

La mise par grille pour un jeu simple est de 1 euro, que ce soit pour les jeux «JOAJACKPOT», pour les Grilles Spéciales, et pour le jeu «Euro JOAJACKPOT».

28.10.5.2. Jeu Double et Triple

Un jeu double ou triple consiste à pronostiquer simultanément 2 ou 3 résultats par rencontre ou question, pour une ou plusieurs rencontres ou questions d'une même grille.

Deux pronostics pour une rencontre sont dénommés « double ». Un double correspond à 2 cases cochées sur une même ligne.

Trois pronostics pour une rencontre sont dénommés « triple ». Un triple correspond à 3 cases cochées sur une même ligne.

Parmi les rencontres, le joueur peut sélectionner un ou plusieurs pronostics doubles et un ou plusieurs pronostics triples, les autres pronostics de la grille étant simples. Les combinaisons possibles de pronostics doubles et/ou triples figurent dans les tableaux mentionnés au sous-article 28.10.5.2

Le joueur peut effectuer un jeu simple ou un jeu multiple sur les différentes grilles d'un même bulletin. Les grilles comportant un nombre de doubles ou de triples non autorisé ne seront pas prises en compte.

Le montant de la mise pour un jeu multiple est proportionnel au nombre de jeux simples inclus dans la combinaison de pronostics jouée.

Dans le cas du « Super JOAJACKPOT », du « JOAJACKPOT Rugby » et des Grilles Spéciales, le tableau ci-dessous indique les jeux multiples autorisés et les prix associés à ces différentes grilles :

		Nombre de triples				
		0	1	2	3	4
Nombre de doubles	0	2 €	6 €	18 €	54 €	162 €
	1	4 €	12 €	36 €	108 €	
	2	8 €	24 €	72 €	216 €	
	3	16 €	48 €	144 €		
	4	32 €	96 €	288 €		
	5	64 €	192 €			
	6	128 €				

Dans le cas de l'Euro JOAJACKPOT, le tableau ci-dessous indique les jeux multiples autorisés et les prix associés à ces différentes grilles :

		Nombre de triples			
		0	1	2	3
Nombre de doubles	0	1 €	3 €	9 €	27 €
	1	2 €	6 €	18 €	
	2	4 €	12 €		
	3	8 €	24 €		
	4	16 €			

Dans le cas d'une grille « Mini JOAJACKPOT » le tableau ci-dessous indique les jeux multiples autorisés et le prix associés à ces différentes grilles :

		Nombre de triples				
		0	1	2	3	4
Nombre de doubles	0	2 €	6 €	18 €	54 €	162 €
	1	4 €	12 €	36 €	108 €	324 €
	2	8 €	24 €	72 €	216 €	
	3	16 €	48 €	144 €		
	4	32 €	96 €			
	5	64 €				

Une fois ses choix effectués à l'écran, le joueur peut les modifier s'il le souhaite. Lorsque ses choix sont définitivement arrêtés, le joueur doit cliquer sur le bouton «Valider» pour que sa grille soit prise en compte et enregistrée.

28.10.5.3. Mini JOAJACKPOT

Un joueur ne pourra effectuer qu'un seul jeu simple sur une grille Mini JOAJACKPOT.

28.10.6. Annulation d'une rencontre ou d'une grille

28.10.6.1. Si, au cours de la période prévue pour le déroulement des rencontres, une rencontre d'une grille « Mini JOAJACKPOT » ou 1 ou 2 rencontres d'une grille « Super JOAJACKPOT », « Euro JOAJACKPOT » ou « JOAJACKPOT Rugby » ne débutent pas, n'ont pas lieu, débutent avant la fin des prises de jeu ou ne parviennent pas à leur terme pour quelque raison que ce soit, ces rencontres sont annulées et réputées gagnantes, au-delà de ce nombre de rencontre la grille entière est annulée et les mises sont alors remboursées.

28.10.6.2. Dans le cas d'une Grille Spéciale, si, au cours de la période prévue pour le déroulement des rencontres, une, deux ou trois rencontres ne débutent pas, n'ont pas lieu, débutent avant la fin des prises de jeu ou ne parviennent pas à leur terme pour quelque raison que ce soit, ces rencontres sont annulées et réputées gagnantes, au-delà de ce nombre de rencontre la grille entière est annulée et les mises sont alors remboursées.

28.10.6.3. Lorsqu'une rencontre a été annulée avant une prise de jeu, le joueur effectue tout de même un pronostic qui sera donné gagnant.

28.10.6.4. Dans le cas où l'horaire de plusieurs rencontres serait modifié de sorte qu'elles débuteraient avant la fin des prises de jeu initialement fixée, JOAONLINE avancera la clôture des prises de jeu afin de pouvoir maintenir la grille.

28.10.6.5. En cas de fraude ou de soupçon de fraude pesant sur une rencontre sportive, JOAONLINE se réserve le droit d'annuler la rencontre correspondante ; dans cette hypothèse le match est considéré comme gagnant pour tous les pronostics possibles.

28.10.7. Mises et Part des mises dévolue aux gagnants

28.10.7.1. Le jackpot affiché sur le site correspond à 100% des mises et des reports éventuels. La déduction de la marge prise par JOAONLINE pour l'organisation du jeu se fait au moment du paiement des gains.

28.10.7.2. La part des mises dévolue aux gagnants d'une grille « Super JOAJACKPOT », « Mini JOAJACKPOT », « Euro JOAJACKPOT » ou d'une « grille spéciale » est fixée à 75 %. Elle est affectée aux divers rangs de gains selon les dispositions de l'article 28.10.9. Le montant du gain obtenu est arrondi au dixième d'euro inférieur.

28.10.8. Enregistrement des jeux par le système informatique de JOAONLINE

28.10.8.1. Jours et heures d'enregistrement des jeux

Un joueur ne peut participer qu'aux grilles dont les prises de jeu sont en cours d'enregistrement. Les jours et heures limites prévisionnelles d'enregistrement des prises de jeu au titre d'une grille sont affichés sur le site joa-online.fr .

Les prises de jeu ne pourront être effectuées au-delà des dates et heures prévues.

28.10.8.2. Les pronostics des joueurs participant au jeu, dès lors qu'ils ont été enregistrés dans les conditions prévues au présent règlement.

28.10.8.3. Le récapitulatif du ticket est consultable dans la rubrique mes paris sur le site joa-online.fr .

28.10.8.4. En cas de contestation entre le joueur et JOAONLINE, seules les informations portées sur le récapitulatif du ticket font foi.

28.10.9. Gains

28.10.9.1. Pour les " Super JOAJACKPOT ", il y a 3 rangs de gains. Chaque rang est déterminé par un nombre de pronostics exacts dans la grille, comme indiqué dans le tableau ci-après :

	Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
Rang 1	0 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 50% + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (75%) x 50% ; Jackpot Garanti)
Rang 2	1 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%
Rang 3	2 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%

En l'absence de gagnant de rang 1, le pot de rang 1 moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

28.10.9.2. Pour les « Euro JOAJACKPOT » il y a 2 rangs de gains. Chaque rang est déterminé par un nombre de pronostics exacts dans la grille, comme indiqué dans le tableau ci-après :

	Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
Rang 1	0 exactement	Mise Totale x TRJ (70%) x 55% + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (70%) x 55% + report éventuel)
Rang 2	1 exactement	Mise Totale x TRJ (70%) x 45%	Mise Totale x TRJ (70%) x 45%

En l'absence de gagnant de rang 1, le pot de rang 1 moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

28.10.9.3. Pour les Grilles Spéciales il y a 3 rangs de gains. Chaque rang est déterminé par un nombre de pronostics exacts dans la grille, comme indiqué dans le tableau ci-après :

	Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
Rang 1	0 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) x 50% + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (75%) x 50% ; Jackpot Garanti)
Rang 2	1 exactement ou joueurs ayant réalisé le plus de bons pronostiques	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%
Rang 3	2 exactement ou joueurs ayant réalisé 1 pronostique de moins exactement que les gagnants du rang 2	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%	Mise Totale x TRJ (75%) x 25%

En l'absence de gagnant de rang 1, le pot de rang 1 moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

28.10.9.4. Pour les « Mini JOAJACKPOT » il n'y a qu'un seul rang de gains correspondant à des pronostics exacts sur toutes les lignes de la grille.

En l'absence de gagnant de rang 1, le pot moins la part reversée au fond de compensation sera reporté sur la prochaine grille correspondante.

	Nombre d'erreur	Pot correspondant	Gains à partager
Rang 1	0 exactement	Mise Totale x TRJ (75%) + report éventuel	Maximum (Mise Totale x TRJ (75%) ; Jackpot Garanti)

28.10.9.5. La somme affectée à un rang est répartie par parts égales entre les gagnants de ce rang.

28.10.9.6. Pour un jeu simple, les gains des divers rangs ne se cumulent pas.

28.10.9.7. En cas de gain unitaire d'un rang n-1 inférieur à celui d'un rang n d'une même grille, les pots de ces deux rangs n et n-1 sont ajoutés et répartis à part égale entre tous les gagnants de ces rangs.

28.10.9.8. Le jackpot de chaque grille, affiché sur le site ou sur tout support publicitaire, est un jackpot estimatif. Il représente une estimation du pot à partager entre tous les gagnants du rang 1. Ce montant se base sur le nombre de participants estimés à la grille.

JOAONLINE ne peut garantir un gain équivalent au montant affiché à l'un des gagnants de cette grille.

28.10.10. Fond de compensation

Afin d'assurer un jackpot minimum pour nos joueurs sur les différentes grilles, JOAONLINE constitue via les reports de pots non gagnés un fond de compensation.

Ce fond de compensation est composé d'une part variable des mises d'un pot non gagné par les joueurs.

A ce jour le fond de compensation se compose de la manière suivante :

- Pour les grilles Super JOAJACKPOT :
 - 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné
 - L'intégralité du pot de rang 2 s'il n'est pas gagné
 - L'intégralité du pot de rang 3 s'il n'est pas gagné
- Pour les grilles Euro JOAJACKPOT :
 - 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné
 - L'intégralité du pot de rang 2 s'il n'est pas gagné
- Pour les grilles JOAJACKPOT Rugby :
 - 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné
 - L'intégralité du pot de rang 2 s'il n'est pas gagné
- Pour les grilles Mini JOAJACKPOT :
 - 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné
- Pour les grilles Duel Foot :
 - L'intégralité du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné

Le prélèvement se base sur les mises placées sur la grille hors report éventuel d'une grille précédente.

Pour les Grilles Spéciales, les pots non gagnés alimentent un fond de compensation spéciale. Ce fond est uniquement réservé à constituer des gains minimum pour les Grilles Spéciales. Il est composé de 20% du pot de rang 1 s'il n'est pas gagné.

Les montants de ces parts variables ne sont définis que par les personnes habilités chez JOAONLINE et peuvent être changé à tout moment.

28.10.11. Publication des résultats

Seuls les résultats sportifs publiés par JOAONLINE servent à déterminer les gains et le nombre de gagnants. Aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quelle qu'en soit la date, les motifs et la nature ne sera possible.

Les résultats et les rapports des gains d'une grille sont publiés à l'issue de la dernière rencontre jouée. Cette publication intervient en principe le soir même du dernier match de la grille, sous réserve que toutes les rencontres de la grille aient été officialisées par les autorités sportives compétentes.

Si un (ou plusieurs) match(s) n'a(ont) pas été joué(s) le lendemain après la fin prévue de la grille (le fuseau horaire pris en compte est celui du lieu de la rencontre), il sera fait application des règles d'annulation définies à l'Article 28.10.6

Si le résultat publié est erroné à la suite d'une erreur, il sera procédé à une modification de ce résultat dès la prise de connaissance de cette erreur.

En conséquence, JOAONLINE se réserve le droit de débiter les joueurs payés à tort sur le

montant de leurs disponibilités. Les joueurs dont la prise de jeu était considérée perdante à tort seront crédités de leur gain après rectification du résultat.

Le résultat par grille, ainsi que le montant des gains sont publiés sur le site joa-online.fr .

28.10.12. Adhésion au règlement des JOAJACKPOTS

La participation à ces jeux implique l'adhésion au présent Règlement de l'Article 28.10 des présentes Conditions Générales d'Utilisation du Site et des Services JOAONLINE qui sont acceptées par toute personne titulaire d'un compte joueur JOAONLINE et autorisé à accéder aux Paris Sportifs.

Article 29 CONDITIONS D'UTILISATION ET REGLEMENT RELATIF AUX PARIS HIPPIQUES

29.1. Caractéristique de l'offre de jeu

Les paris hippiques proposés sur www.joa-online.fr sont en mode mutuel : le montant des enjeux engagés est réparti entre les gagnants, déduction faite des prélèvements effectués par l'opérateur, au titre des taxes prélevées par l'Etat, de la redevance due à la filière hippique, ainsi que de sa marge. L'opérateur ne se place donc pas en contrepartie par rapport aux joueurs.

JOAONLINE propose des paris sur les courses hippiques se déroulant en France et à l'étranger, en conformité avec la réglementation en vigueur et la liste des courses autorisées publiée par l'autorité compétente.

29.2. Règles de paris

29.2.1. Définitions :

"Un Pari" est le montant qui correspond à la mise.

"Un Rapport" est le montant brut, incluant la mise initiale, payé après le résultat d'une course.

"Le Gain" est le Rapport moins la mise.

"Erreur" est le terme générique employé pour désigner les erreurs d'ordre général, les fautes typographiques, les contresens, les erreurs de compréhension orale et écrite, les erreurs de traduction, les fautes d'orthographe, les problèmes techniques, les erreurs d'enregistrement, les erreurs de transaction, les erreurs manifestes, les cas de force majeure et/ou toute autre erreur apparentée.

"Le Résultat" est le résultat officiel tel qu'indiqué sur JOAONLINE.

29.2.2. Un Pari :

- Ne peut être placé que par un titulaire de Compte;
- Ne peut être validé que s'il est placé sur JOATURF, c'est à dire le site Internet www.joa-online.fr ;
- N'est valide qu'après confirmation dudit Pari par le Titulaire de Compte et acceptation de ce Pari par JOAONLINE;
- Est débité du Compte de jeu du Titulaire;
- N'est possible que s'il n'excède pas le solde du Compte de jeu du titulaire;
- Est toujours accepté à la discrétion de JOAONLINE;

La mise peut être limitée à la discrétion de JOAONLINE.

Un pari peut être déclaré nul, auquel cas le rapport retenu pour le paiement dudit Pari est de 1,00.

JOAONLINE se réserve le droit, si bon lui semble, de déclarer un Pari nul, en partie ou en totalité, s'il est évident que :

- des Paris ont été proposés, placés et/ou acceptés en raison d'une Erreur;
- des Paris ont été placés après le début de l'épreuve concernée;
- ledit Pari a fait l'objet d'un Pari Syndical;
- ledit Pari a fait l'objet d'un Pari d'Influence; et/ou le Résultat a été - directement ou indirectement - influencé par des actes criminels.

Le Rapport est crédité sur le Compte de jeu du Titulaire, et le solde de son compte est mis à jour.

JOAONLINE se réserve le droit, à sa discrétion, de modifier un Rapport crédité à un Compte JOAONLINE s'il est évident que le Rapport a été crédité à un Compte JOAONLINE en raison d'une Erreur.

JOAONLINE se réserve le droit, de temps en temps, de procéder à des corrections ou des modifications de ses règles ainsi que d'adopter des règles spécifiques, sujettes à des conditions particulières, et applicables à des épreuves particulières, et qui peuvent être en contradiction avec les Règles des paris mentionnées ci-dessus.

Ces règles spécifiques seront publiées et incluses dans le présent document, sous la rubrique "Règles spécifiques des Paris Hippiques".

29.3. Les types de paris

29.3.1. Les différents types de paris mutuels :

29.3.1.1. Le pari 'Simple Gagnant' : désignation du cheval arrivant premier.

Ce pari est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré vainqueur de la course. JOAONLINE est susceptible de proposer le pari ' Simple Gagnant' pour toutes les courses, pourvu qu'au moins 2 chevaux prennent part à la course.

29.3.1.2. Le pari 'Simple Placé' : désignation du cheval arrivant parmi les deux ou trois premiers, en fonction du nombre de partants de la course.

Ce pari 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). JOAONLINE annulera les paris 'Simple Placé' lorsque la course compte moins de quatre chevaux au départ.

La notion d'écurie ne s'applique pas aux paris 'Simple Gagnant' et 'Simple Placé'.

29.3.1.3. Le pari 'Duo dans l'ordre' : désignation des deux chevaux arrivant premier et second de la course, dans l'ordre.

Ce pari est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont, respectivement, déclarés premier et deuxième de la course. JOAONLINE offre le pari 'Duo dans l'ordre' pour les courses avec au moins trois, mais pas plus de sept partants.

JOAONLINE reportera l'enjeu du pari 'Duo dans l'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 'Duo dans l'ordre' sont remboursés.

La notion de chevaux 'couplés' ou encore d'écurie ne s'applique pas au pari 'Duo dans l'ordre'.

29.3.1.4. Le pari 'Duo gagnant' : désignation des deux chevaux arrivant premier et second de la course, sans distinction d'ordre.

Ce pari 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. JOAONLINE offre le pari 'Duo gagnant' pour les courses avec au moins huit partants.

Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, JOAONLINE 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 'Duo gagnant' sont remboursés.

La notion de chevaux 'couplés' ou encore d'écurie ne s'applique pas au pari 'Duo gagnant'.

29.3.1.5. Le pari 'Duo Placé' : désignation de deux chevaux arrivant parmi les trois premiers de la course, sans distinction d'ordre.

Ce pari est payable lorsque les deux chevaux sélectionnés sont déclarés étant dans les trois premières places de la course, l'ordre exact d'arrivée n'ayant pas d'importance.

JOAONLINE offre le pari 'Duo Placé' pour les courses avec au moins huit partants. Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, JOAONLINE 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 'Duo Placé' sont remboursés.

La notion de chevaux 'couplés' ou encore 'd'écurie' ne s'applique pas au pari 'Duo Placé'.

29.3.1.6. Le pari 'Trio' : désignation des trois chevaux arrivant premier, deuxième et troisième de la course, sans distinction d'ordre.

Ce pari 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. JOAONLINE offre le pari 'Trio' dans toutes les courses comportant au moins 8 partants.

Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non partants, JOAONLINE rétrogradera les combinaisons en Duo gagnant (1 non partant sélectionné) ou en simple gagnant (2 non partants sélectionnés).

La notion de chevaux 'couplés' ou 'd'écurie' ne s'applique pas au pari 'Trio'.

Si lors d'une course, moins de trois chevaux atteignent l'arrivée tous les paris 'Trio' sont remboursés.

29.3.1.7. Le Pari 'Trio Ordre' : désignation des trois chevaux arrivant premier, deuxième et troisième de la course, dans l'ordre.

Ce pari est payable lorsque les trois chevaux sélectionnés sont déclarés premier, deuxième et troisième de la course, dans l'ordre exact d'arrivée.

JOAONLINE offre le pari 'Tri Ordre' dans certaines courses sélectionnées.

Si dans une course un ou plusieurs chevaux sélectionnés dans le pari sont déclarés non partants, JOAONLINE annulera et remboursera les combinaisons comportant des non-partants.

La notion de chevaux 'couplés' ou 'd'écurie' ne s'applique pas au pari 'Trio Ordre'.

Si lors d'une course, moins de trois chevaux atteignent l'arrivée tous les paris 'Trio Ordre' sont remboursés.

29.3.1.8. Le pari 'QUATRO' : désignation des quatre chevaux arrivant premier, deuxième, troisième et quatrième de la course, sans distinction d'ordre.

Ce pari 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.

JOAONLINE peut offrir le pari 'QUATRO' pour les courses avec au moins huit partants. JOAONLINE peut annuler le pari 'QUATRO' si la course compte au départ moins de huit chevaux.

Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, JOAONLINE reporte les enjeux à la masse du pari Trio, au titre des chevaux restés partant. En cas de gain le rapport est celui du jeu 'Trio. Si lors d'une course, moins de quatre chevaux atteignent l'arrivée tous les paris 'QUATRO' sont remboursés.

La notion d'écurie ne s'applique pas au pari 'QUATRO'.

29.3.1.9. Le pari 'CINQUO' : désignation des cinq chevaux arrivant premier, deuxième, troisième, quatrième et cinquième de la course, sans distinction d'ordre.

Ce pari 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.

JOAONLINE peut offrir le pari 'CINQUO' sur la course du quinté. JOAONLINE peut annuler le pari 'CINQUO' si la course compte au départ moins de huit chevaux. Si un des chevaux sélectionnés est non-partant, JOAONLINE reporte les enjeux à la masse du pari QUATRO, au titre des chevaux restés partant. En cas de gain le rapport est celui du jeu QUATRO.

Si deux des chevaux sélectionnés sont non-partants, JOAONLINE 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, JOAONLINE reporte les enjeux à la masse du pari Duo gagnant, au titre des chevaux restés partants. En cas de gain le rapport est celui du jeu Duo gagnant.

Si quatre des chevaux sélectionnés sont non-partants, JOAONLINE 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 lors d'une course, moins de cinq chevaux atteignent l'arrivée tous les paris 'CINQUO' sont remboursés.

29.3.1.10. Le pari '4ème Dada' : désignation du cheval arrivant quatrième de la course.

Ce pari est payable lorsque le cheval sélectionné est déclaré 4ème de la course.

La notion de chevaux 'couplés' ou encore d'écurie ne s'applique pas au pari ' 4ème Dada'.

En cas de non-partant le pari est annulé et remboursé.

En cas d'ex aequo sur la troisième place, les paris ' 4ème Dada' sont remboursés.

29.3.2. Pour l'ensemble des paris JOAONLINE, les paris seront remboursés s'il n'y a aucune mise gagnante, à l'exception du CINQUO pour lequel la masse d'enjeux est reportée à la masse d'enjeux du CINQUO suivant, et ainsi de suite si le cas de figure se reproduit plusieurs fois d'affilée.

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

29.3.3.1. 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.

29.3.3.2. 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 « 4ème » engagés sur tous les chevaux classés à la quatrième place ont droit au paiement d'un rapport « gagnant ».
- Les paris « Placés » engagés sur tous les chevaux classés dans les deux ou trois premières places (suivant le nombre de partants) ont droit au paiement d'un rapport placé.
- Les paris « Duos » , « Trio », « Trio Ordre » et « QUATRO » comportant des chevaux classés respectivement dans les deux, trois ou quatre premières places (suivant le type de pari et le nombre de partants) ont droit au paiement d'un rapport. En cas d'ex aequo sur la dernière place, les combinaisons incluant les deux ex aequo ne seront en aucun cas considérées comme gagnantes.

29.4. Cas particuliers

29.4.1. Non partants

2 chevaux de complément, sont sélectionnés par défaut (au hasard) au cas où le, ou les, chevaux choisis seraient non partants. Le joueur garde la possibilité d'effectuer son propre choix. Si tous les chevaux sélectionnés sont non partants, le pari est remboursé, quel que soit le stade où intervient cet événement.

Sauf autrement et explicitement mentionné, JOAONLINE annulera tous les paris 'Simple Gagnant' et 'Simple Placé' engagé sur un cheval déclaré non-partant.

29.4.2. Pas de gagnant

Si, à la fin de la réunion sélectionnée il ne reste plus aucun joueur gagnant, les gains sont répartis entre les joueurs ayant trouvé 4 chevaux gagnant, à défaut 3, 2, 1

29.4.3. Annulation de course

29.4.3.1. Si une course est annulée, tous les types de paris engagés sur les résultats de cette épreuve sont remboursés.

En cas de report de la course de plus d'une heure et/ou de modification substantielle des conditions de course, JOAONLINE se réserve le droit d'annuler définitivement les paris sur cette course.

29.4.3.2. Une option dans l'historique des paris (« Mes paris ») permet au joueur d'annuler automatiquement ses paris (au lieu de les dégrader) qui comportent un non-partant.

Un pari est annulable jusqu'à 10 minutes avant l'heure de départ théorique de la course.

29.5. Redistribution

Les gagnants se répartissent une proportion donnée des enjeux encaissés, par course et par type de paris. Les Rapports probables sont donc variables. Ils sont exprimés en multiples de la mise (ex. : 2 signifie un Rapport de 2 fois la mise). Les rapports sont arrondis à la première décimale inférieure.

29.6. Les tarifs

Duo combiné			Duo champ		
Nombre de Chevaux	Nombre de combinaisons	Montant	Nombre de Chevaux associés	Tarif avec 1 cheval de base	
2	1	1 €	1	1 €	
3	3	3 €	2	2 €	
4	6	6 €	3	3 €	
5	10	10 €	4	4 €	
6	15	15 €	5	5 €	
7	21	21 €	6	6 €	
8	28	28 €	7	7 €	
9	36	36 €	8	8 €	
10	45	45 €	9	9 €	
11	55	55 €	10	10 €	
12	66	66 €	11	11 €	
13	78	78 €	12	12 €	
14	91	91 €	13	13 €	
15	105	105 €	14	14 €	
16	120	120 €	15	15 €	
17	136	136 €	16	16 €	
18	153	153 €	17	17 €	
19	171	171 €	18	18 €	
20	190	190 €	19	19 €	

Trio Combiné			Trio Champ		
Nombre de Chevaux	Nombre de combinaisons	Montant	Nombre de Chevaux associés	Tarif avec 1 cheval de base	Tarif avec 2 chevaux de base
3	1	1 €	1		1 €
4	4	4 €	2	1 €	2 €
5	10	10 €	3	3 €	3 €
6	20	20 €	4	6 €	4 €
7	35	35 €	5	10 €	5 €

8	56	56 €	6	15 €	6 €
9	84	84 €	7	21 €	7 €
10	120	120 €	8	28 €	8 €
11	165	165 €	9	36 €	9 €
12	220	220 €	10	45 €	10 €
13	286	286 €	11	55 €	11 €
14	364	364 €	12	66 €	12 €
15	455	455 €	13	78 €	13 €
16	560	560 €	14	91 €	14 €
17	680	680 €	15	105 €	15 €
18	816	816 €	16	120 €	16 €
19	969	969 €	17	136 €	17 €
20	1140	1 140 €	18	153 €	18 €
			19	171 €	19 €

QUATRO combiné

Nombre de Chevaux	Nombre de combinaisons	Montant
4	1	1 €
5	5	5 €
6	15	15 €
7	35	35 €
8	70	70 €
9	126	126 €
10	210	210 €
11	330	330 €
12	495	495 €
13	715	715 €
14	1001	1 001 €
15	1365	1 365 €
16	1820	1 820 €
17	2380	2 380 €
18	3060	3 060 €
19	3876	3 876 €
20	4845	4 845 €

QUATRO champ

Nombre de Chevaux associés	Chevaux de base		
	1	2	3
1			1 €
2		1 €	2 €
3	1 €	3 €	3 €
4	4 €	6 €	4 €
5	10 €	10 €	5 €
6	20 €	15 €	6 €
7	35 €	21 €	7 €
8	56 €	28 €	8 €
9	84 €	36 €	9 €
10	120 €	45 €	10 €
11	165 €	55 €	11 €
12	220 €	66 €	12 €
13	286 €	78 €	13 €
14	364 €	91 €	14 €
15	455 €	105 €	15 €
16	560 €	120 €	16 €
17	680 €	136 €	17 €
18	816 €	153 €	18 €
19	969 €	171 €	19 €

CINQUO combiné

Nombre de Chevaux	Nombre de combinaisons	Montant
5	1	1 €
6	6	6 €
7	21	21 €
8	56	56 €
9	126	126 €
10	252	252 €
11	462	462 €

CINQUO champ

Nombre de Chevaux associés	Chevaux de base			
	1	2	3	4
1				1 €
2			1 €	2 €
3		1 €	3 €	3 €
4	1 €	4 €	6 €	4 €
5	5 €	10 €	10 €	5 €
6	15 €	20 €	15 €	6 €

12	792	792 €	7	35 €	35 €	21 €	7 €
13	1287	1 287 €	8	70 €	56 €	28 €	8 €
14	2002	2 002 €	9	126 €	84 €	36 €	9 €
15	3003	3 003 €	10	210 €	120 €	45 €	10 €
16	4368	4 368 €	11	330 €	165 €	55 €	11 €
17	6188	6 188 €	12	495 €	220 €	66 €	12 €
18	8568	8 568 €	13	715 €	286 €	78 €	13 €
19	11628	11 628 €	14	1 001 €	364 €	91 €	14 €
20	15504	15 504 €	15	1 365 €	455 €	105 €	15 €
			16	1 820 €	560 €	120 €	16 €
			17	2 380 €	680 €	136 €	17 €
			18	3 060 €	816 €	153 €	18 €
			19	3 876 €	969 €	171 €	19 €

29.7. Les mises

La mise minimum fixée par JOAONLINE pour l'ensemble des paris est de 1 Euro.

JOAONLINE se réserve le droit de limiter le montant maximum des mises en fonction de chaque type de paris.

JOAONLINE se réserve le droit de limiter le montant maximum des mises pour certains joueurs ou certaines catégories de joueurs

Si le parieur effectue une mise dont le montant dépasse la limite fixée par JOAONLINE, le système ne lui permettra pas de valider son pari et indiquera au parieur que le montant de sa mise est trop élevé. Il aura cependant la possibilité de valider son pari en abaissant le montant de sa mise en deçà de la limite correspondant à son modérateur de jeu.

29.8. Les restrictions de prises de jeu

JOAONLINE peut à tout moment restreindre les formules de jeu proposées sur chaque pari.

JOAONLINE peut à tout moment interrompre les prises de jeu d'un pari et/ou d'un pronostic ou modifier les dates et heure de fin de prise de jeu d'un pari hippique.

En cas de fraude ou de soupçon de fraude pesant sur une manifestation hippique, les prises de jeu sont interrompues. JOAONLINE se réserve le droit d'annuler le pari correspondant.

29.9. Les promulgations des résultats

Seuls les résultats hippiques promulgués par JOAONLINE accessibles sur son site internet sont réputés exacts et servent à déterminer les gains. Il ne sera admise aucune réclamation au titre d'une modification ultérieure des résultats sportifs, quels qu'en soient la date, les motifs et la nature.

Si le résultat d'une manifestation hippique n'est pas officialisé dans les quarante-huit heures fin de journée à compter de la fin de la prise de jeu prévue, JOAONLINE se réserve la possibilité d'annuler le pari.

Si le résultat promulgué est erroné, il sera procédé à une modification de ce résultat dans les deux jours ouvrés à compter de la prise de connaissance de cette erreur. En conséquence, JOAONLINE se réserve le droit de débiter les joueurs payés à tort sur le

montant de leurs «avoirs disponibles». Les joueurs dont la prise de jeu était considérée perdante à tort seront crédités de leur gain après rectification du résultat.

29.10. Les promulgations des gains et remboursements des mises

Les gains sont payés et les mises sont remboursées au fur et à mesure de la promulgation du résultat de la manifestation hippique correspondante. En cas de pronostics gagnants ou annulés sur la combinaison d'une formule de paris hippiques, les gains sont payés et les mises sont remboursées suite à la promulgation du résultat du pari hippique de la combinaison.

Délai de paiement : Dès promulgation des résultats, le gain et le remboursement de la mise sont portés au crédit du Compte joueur.

Article 30 REGLEMENT DU CLUB ET PROGRAMME DE FIDELITE JOA LE CLUB (AU 01/11/2016)

30.1. DEFINITIONS

«LE CLUB » est le nom du Club de fidélité et/ou du Programme de fidélité commun aux CASINOS JOA et à JOAONLINE. Il était anciennement dénommé « JOACLUB ».

« CASINO JOA » désigne un CASINO du Groupe JOA. Tous les CASINOS JOA ne participent pas forcément au Programme de fidélité. Ainsi, lorsque dans le Règlement du Programme de fidélité est mentionné CASINO JOA, il est entendu qu'il s'agit d'un CASINO participant.

« JOAONLINE » désigne l'opérateur de jeux qui propose des services de jeux et paris en ligne accessibles à l'adresse www.joa-online.fr

« Membre » désigne les Clients des CASINOS JOA et les Joueurs inscrits auprès de JOAONLINE qui sont considérés, de par leur adhésion, comme faisant partie du CLUB et profitant de son Programme.

« Points » désigne les points de fidélité attribués aux Membres. Ils peuvent être appelés Points JOA ou Points CLUB sur les différents supports présents dans les CASINOS JOA ou sur le Site.

« Carte » désigne la carte remise au Membre à sa demande. Le détenteur d'une Carte CLUB est forcément Membre du Programme de fidélité. Toutefois, un Membre du CLUB peut ne pas avoir de Carte, comme c'est le cas pour les Joueurs.

« Compte Points » désigne le compte dématérialisé sur lequel les Points acquis par le Membre sont stockés et duquel les Points utilisés sont débités.

« Client » désigne un consommateur de l'une des offres de jeux ou des activités périphériques d'un CASINO JOA (machines à sous, jeux de table, restaurant, bar, discothèque...).

« Joueur » désigne une personne inscrite sur le Site, donc consommateur de l'offre de jeux proposée par JOAONLINE.

30.2. OBJET

Des CASINOS JOA (dénommés ci-après CASINOS) et JOAONLINE (dénommé ci-après JOAONLINE ou le Site ou le Site JOAONLINE) ont mis en place un Programme de fidélité commun « LE CLUB ». L'adhésion à ce CLUB est ouverte aux Clients de ces CASINOS et aux Joueurs JOAONLINE leur permettant d'accéder à un certain nombre d'avantages et de

privilèges en récompense de leur fidélité. La Carte de Membre du CLUB permet en outre à son titulaire d'accéder aux salles des jeux sur simple présentation de celle-ci sans avoir à présenter de carte d'identité. Les conditions d'accès au CLUB et les avantages qui y sont attachés sont détaillés ci-dessous. La liste des CASINOS participants est disponible sur simple demande à la société JOAGROUPE Holding (SAS au capital de 114 772 300 €, dont le siège est sis 10 Promenade de la Côte Vermeille, 66140 Canet en Roussillon, immatriculée sous le n°483883757 RCS Perpignan – Adresse de Correspondance : Cité Internationale, 34 quai Charles de Gaulle, 69006 LYON), qui assure la gestion des Points CLUB au nom des CASINOS et de JOAONLINE.

30.3. ADHESION AU CLUB

30.3.1. En CASINO :

Pour devenir Membre du CLUB, le Client doit être majeur, ne pas faire l'objet d'une mesure ministérielle d'exclusion des salles de jeux, ni être sous le coup d'une exclusion de type « ANPR » (A Ne Pas Recevoir). Il doit présenter une pièce d'identité en cours de validité qui sera scannée pour être enregistrée et se faire prendre en photo pour valider son inscription au CLUB. La Carte sera remise au Client le jour même à l'issue de son inscription. Si le Client accepte de recevoir nos offres par courriels, le règlement du Club de fidélité lui sera adressé par courriel, le cas échéant il sera disponible sur le Site.

Les CASINOS se réservent le droit de refuser l'adhésion au CLUB à toute personne qui ne présenterait pas les conditions requises ou pièces nécessaires.

Dès l'adhésion, la Carte CLUB est remise au Membre. Le CASINO qui procède à l'adhésion devient le « CASINO de référence » du Membre.

Pour bénéficier des avantages sur le Site JOAONLINE, le Membre CLUB en CASINO devra préalablement s'être inscrit sur le Site en indiquant le numéro de sa Carte de Membre afin d'être reconnu et d'avoir accès à son Compte Points.

30.3.2. Sur le Site JOAONLINE :

Pour devenir Membre du CLUB, le Joueur doit s'être préalablement inscrit sur le Site JOAONLINE et avoir procédé à la validation définitive de son Compte Joueur comme précisé à l'article « ACTIVATION DU COMPTE JOUEUR DEFINITIF » des Conditions Générales d'Utilisation du Site JOAONLINE.

Pour bénéficier des Cadeaux et Avantages en CASINO, le Joueur devenu Membre du CLUB via le Site JOAONLINE devra demander à un CASINO participant qu'une Carte de Membre lui soit éditée après vérification préalable de la validation définitive de son compte Joueur. Le CASINO qui procède à l'édition de la Carte ne devient pas le « CASINO de référence » du Membre qui reste JOAONLINE par défaut. Le Joueur peut toutefois, choisir et modifier son « CASINO de référence » dans la rubrique « Mon Casino » sur le Site.

30.4. CADEAUX ET AVANTAGES

Le Membre du CLUB peut bénéficier de cadeaux, remises et avantages ou offres divers soit en fonction des Points de fidélité qu'il aura acquis, soit en fonction de son statut tel que défini à l'article « STATUTS ET CARTES CLUB ».

30.5. ATTRIBUTION DES POINTS CLUB

30.5.1. Des points sont attribués au Membre du CLUB, notamment :

- Lors de chaque mise aux machines à sous équipées de lecteurs de Cartes CLUB,

- Lors de chaque mise aux différents jeux de tables avec des jetons obtenus aux caisses,
- Lors de chaque dépense aux différentes caisses des bars et restaurants des CASINOS,
- Pour chaque mise en argent réel sur les paris sportifs ou hippiques sur le Site JOAONLINE...

Le barème d'attribution des Points est fixé en fonction de la nature des dépenses ou des mises effectuées sur le Site JOAONLINE comme dans un CASINO. Ce barème sera disponible à l'accueil du CASINO et sur le Site JOAONLINE et pourra être modifié à tout moment.

Sur le Site JOAONLINE, si des jeux en mode gratuit sont proposés, ceux-ci ne donnent pas lieu à l'attribution de Points.

Les Points ont une durée de vie limitée : les Points gagnés chaque mois peuvent être échangés le mois de leur acquisition ou les 11 mois entiers suivants, partiellement ou en totalité, contre les différentes primes possibles (décrites dans l'article « NATURE DES PRIMES »). Le Compte Points du Membre est alors diminué d'autant de Points que nécessaire à l'acquisition de la prime choisie par le Membre. Tout Point non dépensé après ce délai de 11 mois entiers est réputé périmé et est débité du Compte Points du Membre. La valeur du Point sera disponible à l'accueil et/ou sur le Site et pourra être modifiée à tout moment.

30.5.2. Des Points pourront également être attribués au Membre par le CLUB dans le cadre d'opérations promotionnelles à durée limitée, liées ou non à des dépenses ou à des mises telles que définies ci-dessus à l'article « ATTRIBUTION DES POINTS CLUB ».

Les modalités et barèmes d'attribution de ces Points seront précisés dans le règlement de chaque opération promotionnelle (règlement disponible dans chaque CASINO et sur demande à la société JOAGROUPE HOLDING).

Les rencontres professionnelles (séminaires, banquets...) ne donnent, en aucun cas, droit à l'attribution de Points.

30.5.3. L'attribution de points se fait uniquement lors de chaque mise et/ou dépense effective dans le casino et/ou sur le Site JOAONLINE. A cet effet, la Direction du Casino se réserve le droit ne pas valider l'utilisation de points acquis de manière détournée c'est-à-dire avec une pratique de jeux qui a pour objectif premier le cumul de points et non pas l'espérance de gains.

30.6. NATURE, CONDITIONS D'ACCES ET D'UTILISATION DES PRIMES

30.6.1. Nature des primes :

Les Points sont échangeables, selon des conditions d'accès variables, contre différents types de primes, et notamment : des produits et des prestations proposés par les CASINOS participants, des participations à des loteries, le paiement de son addition aux bars et aux restaurants des CASINOS participants, des Bonus de jeu sur le Site (tels que définis dans les conditions d'utilisation spécifiques disponibles sur le Site), ...

30.6.2. Conditions d'accès aux divers cadeaux en CASINO :

Pour connaître les modalités de commande des divers cadeaux, le Membre devra se renseigner auprès du personnel de son CASINO.

Les divers cadeaux sont commandés en échange d'un nombre de Points défini. Des frais de gestion en Points peuvent éventuellement être demandés pour chaque commande en fonction de la nature des cadeaux.

Les cadeaux volés ou perdus postérieurement à leur remise au Client ne seront ni remplacés ni remboursés.

Dans le cadre de cadeaux avec durée de validité, ceux qui n'auront pas été utilisés durant la période de validité seront réputés perdus et ne pourront faire l'objet d'aucun remboursement monétaire ou sous forme de rétrocession de Points.

La responsabilité des CASINOS ne saurait être engagée en cas de non-conformité du cadeau. Néanmoins, si le Membre n'était pas satisfait de son cadeau, la société JOAGROUPE HOLDING étudiera la possibilité d'une restitution du cadeau et d'un recrédit des Points débités pour son obtention. De même, si le cadeau commandé par le Membre s'avérait en rupture de stock, une solution alternative serait proposée au Membre : choix d'un autre cadeau équivalent ou restitution des Points débités.

Les CASINOS ne sont en aucun cas responsables de la livraison, de la garantie et ne peuvent être impliqués dans aucun processus de réclamation en ce qui concerne les cadeaux.

Les CASINOS se réservent le droit de modifier la liste des cadeaux à tout moment, en fonction de contraintes ou de choix commerciaux ou techniques.

30.6.3. Paiement en Points aux bars et restaurants :

Le Membre pourra payer son addition en Points aux bars et restaurants des CASINOS, par l'intermédiaire de sa Carte de Membre. Cette possibilité ne s'entend que pour un paiement TOTAL de l'addition. Le Membre bénéficie alors d'une remise en pourcentage sur le montant de son addition. Le solde de l'addition est payable en Points. La valeur du Point et le pourcentage de la remise seront disponibles sur la Borne et/ou sur le Site JOAONLINE. Ils pourront être modifiés par les CASINOS à tout moment.

30.6.4. La page « Mes points JOA » sur le Site JOAONLINE :

C'est sur cette page, accessible à tous les Joueurs Membres, que peut être effectuée la conversion des Points en Bonus de jeu Paris sportifs ou Paris hippiques et que le Joueur Membre retrouve l'historique de ses Points cumulés et dépensés sur le Site.

30.6.5. Conversion de Points en Bonus de jeu sur le Site :

Le Membre choisit le nombre de Points qu'il souhaite convertir en Bonus de jeu ainsi que le type de Bonus qu'il souhaite avoir : Paris sportifs ou Paris hippiques.

Le Bonus qui lui est crédité correspond au nombre de Points multiplié par la valeur du Point (disponible à l'accueil et/ou le Site).

Les Bonus de jeu sont soumis à des conditions d'utilisation spécifiques (disponibles sur le Site) qui devront être acceptées par le Membre lors de la validation de la conversion des Points en Bonus.

Le Membre ne peut convertir moins de 100 points en Bonus de jeu.

30.6.6. Conversion de points en tickets de jeux ou jetons :

En fonction de l'équipement du Casino, le membre pourra échanger ses points contre des parties gratuites directement à la machine OU contre des tickets de jeu promotionnels utilisables uniquement sur les machines à sous compatibles du Casino d'émission et

valables 8 jours OU des jetons non négociables. La conversion est possible dès 500 points et dans la limite de 10 000 points échangés par jour par membre Club, selon le barème disponible à l'accueil.

30.7. STATUTS ET CARTES DU CLUB

30.7.1. Statuts CLUB et PLATINUM - conditions d'accès :

Dès son inscription, le Membre bénéficie par défaut du statut CLUB, et ce pour une durée illimitée sauf en cas de retrait du Club (sur décision du Membre ou exclusions telles que définies à l'article « EXCLUSIONS ») ou en cas d'accès au statut CLUB PLATINUM.

Les CASINOS et JOAONLINE souhaitent en effet distinguer leurs meilleurs clients au travers d'un statut spécifique auquel sera associé un traitement privilégié : le statut CLUB PLATINUM. Le seuil d'accès au statut CLUB PLATINUM sera disponible sur la Borne et/ou sur le Site. Il pourra être modifié par les CASINOS et JOAONLINE à tout moment.

Chaque début de mois, le nombre total de Points de chaque Membre acquis sur les six derniers mois calendaires entiers est calculé. Si le Membre dépasse le seuil d'accès au statut CLUB PLATINUM, ce statut lui est accordé pour trois mois. A l'issue des 3 mois de bénéfice du Statut, le nombre total de points acquis sur les six derniers mois est de nouveau calculé. Le Membre peut alors, en fonction de ses Points acquis sur les six mois précédents, soit conserver le même statut (on parle alors de « renouvellement ») pour une nouvelle période de trois mois, soit revenir au statut CLUB.

30.7.2. CASINO de référence du Membre :

A l'adhésion, le « CASINO de référence » du Membre est par défaut :

- soit le CASINO dans lequel le Membre s'inscrit (CASINO enregistrant et validant le bulletin d'adhésion au CLUB remis par le Client),
- soit JOAONLINE s'il s'agit d'un Joueur non déjà Membre du CLUB avant son inscription sur le Site.

Toutefois le « CASINO de référence » pourra être modifié en fonction de l'activité de jeu du Membre. En effet, tous les mois, les Points acquis dans les différents CASINOS participants et sur le Site au cours des six derniers mois calendaires entiers sont additionnés. Le CASINO dans lequel le Membre aura cumulé au moins 70% de ses points au cours des 3 derniers mois, deviendra le CASINO de référence du Membre.

30.7.3. Avantages des Membres du CLUB :

Les CASINOS et JOAONLINE accordent des avantages à leurs Membres de manière discrétionnaire et pouvant évoluer dans le temps. Les Membres bénéficient d'une remise aux bars et restaurants des CASINOS participants s'ils payent l'intégralité de leur addition en Points.

De plus, le CLUB cherche en permanence à faire profiter ses Membres d'offres et de conditions avantageuses chez ses partenaires commerciaux. Les modalités d'accès à ces offres et conditions seront décrites sur les bornes interactives et/ou sur le Site.

Par ailleurs, les Membres avec Statut CLUB PLATINUM bénéficieront dans les CASINOS participants exclusivement à titre personnel :

- de la gratuité de leurs consommations au bar selon les conditions définies par les CASINOS,

- de la gratuité de leurs repas au restaurant, dans la limite d'un repas par titulaire du statut CLUB PLATINUM et par service de restauration (un repas s'entendant comme une entrée et/ou un plat et/ou un dessert et une boisson selon les conditions définies par les CASINOS).

Et ce, dans les limites de la réglementation applicable (notamment la loi du 21 juillet 2009 et la vente à perte) et sous condition impérative de présentation de leur carte CLUB PLATINUM au personnel du CASINO lors du règlement. Le Membre CLUB PLATINUM devra apposer sa signature sur le ticket de caisse qui sera émis pour chaque repas et/ou consommation ainsi offert.

30.7.4. Conditions de validité des Points et des Cartes du CLUB :

Le Compte Points et la Carte sont strictement nominatifs et ne peuvent être utilisés que par le Membre qui en est titulaire et dont le nom figure sur ladite Carte.

Une même personne ne peut être titulaire que d'un seul Compte Points et d'une seule Carte CLUB associée à ce Compte Points au cours d'une même période.

La détention simultanée de deux Comptes Points et/ou Cartes du CLUB ou l'accomplissement de toute démarche visant à devenir titulaire simultanément de deux Compte Points et/ou Cartes, ou l'utilisation d'un Compte Points et/ou d'une Carte sans en être son titulaire, exposerait le Membre à être immédiatement exclu du CLUB, avec perte totale de ses Points. Les Cartes restent l'entière propriété de la société JOAGROUPE HOLDING qui pourra les retirer à tout moment.

Les points ont une durée de validité limitée : chaque point est valable à compter du mois de son acquisition et pendant les 11 mois entiers qui suivent. Chaque point non utilisé est automatiquement perdu à la fin du 11e mois qui suit celui de son acquisition.

30.7.5. Durée de validité des Cartes

- Les Cartes CLUB ont une durée de validité illimitée. Exception : au cas où le Membre accède au Statut CLUB PLATINUM, sa Carte CLUB expire à la fin du mois où le Membre accède au statut CLUB PLATINUM mais devra être conservée par le Membre dans l'hypothèse d'un retour ultérieur au statut CLUB.

- Les Cartes CLUB PLATINUM sont valables trois mois comme indiqué à l'article « Statuts CLUB et PLATINUM – conditions d'accès »).

Chaque changement ou renouvellement de statuts tels que définis à l'article « Statuts Club et PLATINUM – conditions d'accès » pourra s'accompagner de la mise à disposition d'une nouvelle Carte correspondant au nouveau statut du Membre.

30.8. INFORMATION DES MEMBRES

Le Règlement du CLUB et ses éventuelles modifications seront disponibles sur les bornes interactives, et le cas échéant par voie d'affichage dans les CASINOS, ainsi que dans les Conditions Générales d'Utilisation du Site JOAONLINE. Le CLUB se réserve le droit de modifier les termes du présent Règlement à tout moment, ce qui rendrait alors caduque les versions précédentes. Le Membre ne pourra prétendre ignorer un changement du Règlement dès sa mise à jour sur la borne interactive et/ou sur le Site.

En cas de dysfonctionnement(s) technique(s) rendant impossible la consultation des informations contenues sur les bornes interactives et/ou sur le Site, le Membre aura la

possibilité de demander toute information nécessaire au personnel de son « CASINO de référence » ou de tout autre CASINO ou encore de JOAONLINE (contact@joa-online.fr).

30.9. PERTE ET VOL

En cas de perte ou de vol de sa Carte, le Membre doit immédiatement prévenir son CASINO « de référence » par courrier recommandé avec accusé de réception afin de procéder à sa désactivation.

Si le titulaire de la Carte n'a pas informé son CASINO « de référence » au moment du vol ou de la perte, il perd la possibilité d'utiliser les Points accumulés et les avantages associés à la Carte. Les CASINOS et JOAONLINE déclinent toute responsabilité en cas d'utilisation frauduleuse de la Carte ou du Compte Points.

Le Membre qui aura perdu sa Carte pourra demander à tout CASINO participant au Programme de fidélité une nouvelle Carte, venant renouveler sa première Carte et dont la fin de validité sera identique à celle de la Carte remplacée. Une contribution de 100 Points sera alors demandée au Membre.

A la suite d'une perte ou d'un vol d'une Carte, les Points encore au crédit de l'ancienne Carte seront crédités sur la nouvelle Carte et/ou les Points encore au crédit du Compte Points seront « associés » à la nouvelle Carte. Les CASINOS se réservent néanmoins le droit de ne pas procéder au renouvellement de la Carte et à ce transfert de Points si la perte ou le vol se renouvelait trop fréquemment ou s'avérait abusif.

Si le Membre retrouve sa Carte, il s'engage alors à la restituer à un CASINO dans les meilleurs délais.

30.10. GARANTIE ET RESPONSABILITE

Le Membre reconnaît et accepte le présent Règlement, les précisions indiquées sur les bornes interactives et sur le Site, ainsi que leurs modifications éventuelles.

30.10.1. Dysfonctionnements et utilisation abusive : Le Membre reconnaît et accepte les caractéristiques et limites du fonctionnement et du système de traitement de l'information du CLUB permettant la comptabilisation de ses avantages. En particulier, il est possible que des dysfonctionnements techniques surviennent, en raison notamment des surtensions électriques, des pannes ponctuelles de composants électroniques ou des erreurs de programmation ou de conception des logiciels entrant pour tout ou partie dans le champ de fonctionnement du CLUB. On entend par dysfonctionnement technique tout problème inhérent au fonctionnement du système de traitement de l'information du CLUB.

Dans tous les cas où un CASINO ou JOAONLINE estimerait, sur la base de nombreux éléments concordants, que des Points ou avantages seraient indûment crédités ou débités sur le Compte Points d'un Membre, notamment du fait d'un dysfonctionnement technique, ce crédit ou débit sera annulé par ce CASINO ou par JOAONLINE dans sa totalité sans que le Membre ne puisse réclamer ou demander une quelconque compensation ou réparation.

Ni les CASINOS ni JOAONLINE ne pourront être tenus responsables de tout dommage direct ou indirect, lié à un dysfonctionnement technique ou de toute suspension, temporaire ou définitive, du fonctionnement des Cartes, des Comptes Points et/ou du CLUB.

De même, dans tous les cas où un Membre et/ou un tiers complice se rendraient coupables d'une manœuvre frauduleuse, établie sur la base de plusieurs éléments concordants, dans le but d'obtenir des Points sur une Carte d'un Membre et/ou de créditer des Points sur le

Compte Points d'un Membre ou d'obtenir des avantages indus, ce crédit sera annulé dans sa totalité par le CASINO concerné ou par JOAONLINE.

30.10.2. Suspension, modification ou arrêt du fonctionnement du CLUB, des Cartes ou des Comptes Points :

Les CASINOS et JOAONLINE pourront, discrétionnairement et à tout moment, modifier, suspendre ou interrompre, temporairement ou définitivement, le fonctionnement du CLUB, de ses Cartes ou des Comptes Points, sans que les Membres puissent demander aucune compensation ou aucun dédommagement. Dans la mesure où les CASINOS et/ou JOAONLINE auraient la possibilité de prévoir cette modification, suspension ou interruption, ils en avertiraient le Membre dans les meilleurs délais, notamment au moyen des supports visés à l'article « INFORMATION DES MEMBRES ».

30.10.3. Modification des primes et avantages :

Les CASINOS et JOAONLINE se réservent le droit de modifier à tout moment tout ou partie de la liste des primes et avantages et d'en supprimer certains, sans que les Membres puissent demander aucune compensation ou dédommagement.

Le CLUB informera les Membres de cette modification dans les meilleurs délais au moyen des supports visés à l'article « INFORMATION DES MEMBRES ».

30.10.4. Informatique et Libertés :

Le Client/Joueur est informé que les informations nominatives recueillies sont nécessaires à son adhésion au CLUB et à la délivrance de certaines primes qui seront expédiées par voie postale.

Conformément à la loi Informatique et Libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, le Membre dispose d'un droit d'opposition, d'accès, de modification et de suppression des données personnelles le concernant. Ces droits peuvent être exercés par courrier auprès de JOA - LE CLUB, LA SOCIÉTÉ JOAGROUPE HOLDING, 10 promenade de la Côte Vermeille, 66140 Canet en Roussillon.

Les CASINOS et JOAONLINE s'engagent à ne pas divulguer les informations nominatives communiquées par les Membres, sauf avec leur autorisation expresse.

Néanmoins si un courrier du CLUB est retourné à un CASINO ou à JOAONLINE au motif « N'habite Plus à l'Adresse Indiquée », le CLUB se réserve le droit d'appeler par téléphone le Membre pour confirmer son adresse postale. Si le CLUB n'a pas de moyens de vérifier l'adresse d'un Membre, sa Carte et/ou son Compte Points pourront, après une période de six mois, être invalidé(e) et le Membre exclu, tous les Points cumulés étant définitivement perdus.

30.11. EXCLUSIONS

30.11.1. Interdiction de jeu ou Client identifié « A Ne Pas Recevoir » :

Exclusion automatique et immédiate de tout Membre faisant l'objet d'une décision ministérielle d'exclusion des salles de jeu.

Exclusion automatique et immédiate de tout Membre faisant l'objet par un CASINO d'une exclusion de type ANPR (A Ne Pas Recevoir) ; cependant, dans ce dernier cas, une réintégration est ultérieurement possible dès lors que le Client n'est plus ANPR.

En cas d'exclusion, les Points du Membre seraient définitivement perdus.

30.11.2. Résiliation en CASINO :

Le Membre peut à tout moment résilier son adhésion au CLUB, en remettant une demande de résiliation signée à un CASINO. Sa Carte serait alors invalidée et ses Points définitivement perdus.

Cette résiliation auprès du CASINO, n'aura aucun impact sur le statut du Compte Joueur JOAONLINE.

30.11.3. Utilisation frauduleuse de la Carte ou des Points :

L'utilisation d'une Carte du CLUB et/ou du Compte Points est strictement réservée au Membre qui en est titulaire et dont le nom figure sur ladite Carte. Toute utilisation d'une Carte et/ou d'un Compte Points (par l'intermédiaire ou non d'une Carte) par une autre personne que le titulaire de la Carte et/ou du Compte Points lui-même donnera immédiatement lieu à l'exclusion du titulaire de la Carte concernée et/ou du Compte Points, à celle de l'utilisateur frauduleux s'il est Membre lui-même, et à l'interdiction irrévocable pour le Membre et l'utilisateur frauduleux de faire partie du CLUB.

Par ailleurs, les CASINOS et JOAONLINE se réservent le droit de poursuivre le titulaire de la Carte et/ou du Compte Points et l'utilisateur frauduleux devant les tribunaux afin de réparer le préjudice que les CASINOS et/ou JOAONLINE estimerait avoir subi du fait du comportement du titulaire de la Carte et/ou du Compte Points.

De même, l'exclusion pourra être prononcée immédiatement par tout CASINO ou JOAONLINE à raison de tout comportement du Membre de nature à troubler la tranquillité des autres Membres et/ou celle des Clients des CASINOS et/ou des autres Joueurs inscrits sur le Site, ou à gêner de quelque manière que ce soit le fonctionnement d'un CASINO ou du Site.

Conséquences de toutes les exclusions citées ci-dessus : l'exclusion du CLUB pour quelque motif que ce soit entraîne ipso facto la perte immédiate de tous les avantages liés au Statut du Membre et la perte de tous les Points cumulés, sans que le Membre exclu puisse demander une quelconque indemnisation de ces chefs. L'exclusion est définitive.

30.11.4. Décès : Le décès d'un Membre entraîne l'invalidation immédiate de la Carte et/ou du Compte Points ainsi que la perte de tous les Points sans que quiconque puisse prétendre à en bénéficier.

30.11.5. Clôture du compte Joueur JOAONLINE : La clôture du Compte Joueur, quel qu'en soit le motif, entraîne l'invalidation immédiate du Compte Points ainsi que la perte de tous les Points sans que quiconque puisse prétendre en bénéficier. Néanmoins, si le Membre dispose d'une Carte Club active, il pourra continuer d'utiliser ses Points en CASINO grâce à sa Carte Club.

30.12. DIFFEREND

En cas de différend s'élevant entre un CASINO ou JOAONLINE et le Membre à propos de sa participation au CLUB, de son décompte de Points, de l'acquisition des avantages ou du contenu ou de l'interprétation du présent Règlement, le CASINO ou JOAONLINE et le Membre s'engagent à se rapprocher pour tenter de le régler amiablement.

Lorsque la réclamation émane du Membre, celui-ci devra adresser sa réclamation ou sa contestation à JOA - LE CLUB, JOAGROUPE HOLDING, Cité Internationale, 34 quai Charles de Gaulle, 69006 LYON. A défaut de réponse dans un délai de 60 jours, le

Membre peut saisir le médiateur du tourisme et du voyage, dont les coordonnées et modalités de saisine sont disponibles sur son site : www.mtv.travel

30.13. Pour toute correspondance, ou pour connaître la liste à jour des CASINOS, le Membre peut s'adresser à JOA - LE CLUB, JOAGROUPE Holding, Cité Internationale, 34 quai Charles de Gaulle, 69006 LYON.

30.14. ANNEXE AU REGLEMENT DU PROGRAMME DE FIDÉLITÉ JOA « LE CLUB » du 01/11/2016:

CUMUL DES POINTS EN CASINO	Vidéo Poker	25€ de mise = 2 points
	Rouleaux	10€ de mise = 2 points
	Rouleaux Vidéo	10€ de mise = 2 points
	Roulette Electronique Anglaise	25€ de mise = 2 points
	Jeux de Table	1€ de change = 1 point
	Bars et Restaurants	10€ dépensés = 2 points
CUMUL DES POINTS SUR JOAONLINE	Paris (sportifs / hippiques)	10€ de mises en argent réel = 2 points
UTILISATION DES POINTS	Valeur du point	1 point = 0,01€
	Remise aux bars et restaurants en cas de paiement total de l'addition en points	-50%
STATUT PLATINUM	Seuil pour acquérir le statut	25 000 points sur 6 mois
	Durée de validité du statut	3 mois