REGLEMENT
POUR L'OFFRE DE POKER PROPOSEE SUR INTERNET

Applicable à compter du 21 octobre 2026

Article 1er : Cadre juridique
Article 2 : Description du jeu
Article 3 : L'offre de Poker proposée sur Unibet
Article 4 : Prélèvement aux tables de poker
Article 5 : Incident de serveur pendant le tournoi et règles de remboursement et de répartition des gains applicables en cas d'interruption de tournoi
Article 6 : Propriété intellectuelle
Article 7 : Prévention de la collusion et lutte contre la fraude, le blanchiment et le financement du terrorisme
Article 8 : Enregistrement des jeux sur le site central informatique de OBGF et/ou sur la plateforme de jeu de poker
Article 9 : Données à caractère personnel
Article 10 : Adhésion au règlement
Article 11 : Publication, modifications du règlement

Article 1er
Cadre juridique

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

1.2. Les « Conditions Générales » acceptées par le joueur à l'ouverture de son compte joueur et leurs modifications successives s'appliquent aux joueurs participant au jeu de poker en ligne accessible depuis l'url www.unibet.fr/poker sur les pages du site www.unibet.fr et à partir des applications, accessibles depuis différents supports tels que, ordinateurs, terminaux mobiles et/ou tablettes.

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

Article 2
Description du jeu

2.1. Règles du poker
L'offre de jeu de poker est accessible sur le site www.unibet.fr à l'url www.unibet.fr/poker et depuis les applications Unibet et Unibet Poker. Les cash games et certains types de tournois peuvent ne pas être proposés sur certains supports.

2.2. Les différentes variantes de jeu de Poker proposées
Deux types de variantes de jeu de Poker sont proposées par OBGF :
Le Texas Hold'em : chaque joueur reçoit 2 cartes privatives au début de chaque main. L'objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les cartes communes face visibles qui sont au milieu de la table et les cartes privatives du joueur. Cette variante se joue en No Limit (NL), c'est-à-dire que le joueur peut, à chaque tour d'enchères, miser entre une grosse blinde et l'intégralité de son tapis.

L’Omaha à 4 cartes : chaque joueur reçoit 4 cartes privatives au début de chaque main. L’objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant exactement 3 cartes communes face visibles qui sont au milieu de la table et 2 des 4 cartes privatives du joueur.
Cette variante se joue en Pot Limit, c’est-à-dire que le joueur peut, à chaque tour d’enchères, miser entre une grosse blinde et un montant égal au paiement de la dernière mise réalisée sur le tour d’enchères en cours plus le montant total du pot incluant le paiement de la dernière mise réalisée.
Exemples :
1) Dans une partie d’Omaha à1€/2€. Le premier joueur à parler au flop dans un pot de 15€ a le choix entre miser et faire parole. Le joueur peut alors miser un montant situé entre la grosse blinde (2€), jusqu'au montant total du pot (15€).
2) Si le premier joueur a misé 10€ et que le pot de départ est de 15€, le deuxième joueur à parler au flop a maintenant le choix entre se coucher, suivre (10€), ou relancer.
Dans cette main la relance minimum est de 20€ soit deux fois la mise précédente.
La relance maximum est égale au paiement de la mise précédente de 10€ (ce qui va faire monter le pot à 10€ + le pot initial de 15€ + la mise de 10€ du premier joueur soit 35€) plus une relance à hauteur du pot alors égal à 35€, soit une relance maximale de 45€.
Les limites et valeur des blindes des tables sont clairement notifiées sur les interfaces de jeu.

2.3. Le classement des mains

Une main de poker est la meilleure combinaison possible de cinq cartes parmi les sept cartes que forment les deux cartes privatives et les cinq cartes communes du tableau.
Les cartes ci-dessous sont classées de la plus forte à la plus faible :
A : Ace (As), K : King (Roi), Q : Queen (Reine), J : Jack (Valet), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
Le classement des combinaisons est détaillé ci-dessous, de la plus forte à la plus faible.

Quinte flush royale :
Suite de cinq cartes qui se suivent de la même couleur, de l’As au 10.
Exemple : A de carreau, K de carreau, Q de carreau, J de carreau, 10 de carreau
Lorsque la quinte flush royale est constituée par les 5 cartes communes du tableau, le pot est partagé par les joueurs en lice.

Quinte flush :
Suite de cinq cartes qui se suivent de la même couleur.
Exemple : 9 de cœur, 8 de cœur, 7 de cœur, 6 de cœur, 5 de cœur
Lorsque plusieurs joueurs possèdent une quinte flush à l’abattage, celui qui possède la carte privative la plus élevée constituant la quinte flush gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privatives auquel cas le pot est partagé.

Carré :
Quatre cartes de même valeur.
Exemple : 7 de trèfle, 7 de pique, 7 de carreau, 7 de cœur, K de trèfle
Lorsque deux joueurs disposent d’un carré chacun, celui qui possède le carré le plus élevé gagne.
Si les deux joueurs ont le même carré, alors celui qui possède la carte privative la plus élevée gagne, si celle-ci est supérieure aux autres cartes du tableau.

Full House :
Trois cartes de même valeur plus une paire.
Exemple : 4 de trèfle, 4 de pique, 4 de carreau, J de pique, J de cœur
Lorsqu’il y a plusieurs Full House à l’abattage, celui qui contient les trois cartes les plus élevées gagne.

Couleur :
Cinq cartes de la même couleur (piques, cœurs, carreaux, trèfles).
Exemple : K de pique, 10 de pique, 8 de pique, 5 de pique, 2 de pique

Lorsque plusieurs joueurs possèdent une couleur à l'abattage, celui qui possède la carte privative de la couleur la plus élevée gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privatives auquel cas le pot est partagé.

Suite (ou quinte) :
Cinq cartes qui se suivent, toutes n'étant pas de la même couleur. Un As peut être considéré à la fois haut et bas (mais pas haut et bas sur la même main).
Exemple : 6 de pique, 7 de carreau, 8 de pique, 9 de trèfle, 10 de cœurou A de pique, 2 de trèfle, 3 de cœur, 4 de carreau, 5 de trèfle ou 10 de cœur, J de pique, Q de pique, K de carreau, A de cœur
Lorsque plusieurs joueurs possèdent une suite à l'abattage, celui qui possède la carte privative la plus élevée constituant la suite gagne sauf si les 5 cartes communes du tableau sont toutes plus élevées que les cartes privatives auquel cas le pot est partagé.

Brelan :
Trois cartes de même valeur.
Exemple : 7 de trèfle, 7 de pique, 7 de carreau, A de cœur, 10 de carreau
Lorsque deux joueurs disposent d'un brelan chacun, celui qui possède le brelan le plus élevé gagne.
Si les deux joueurs ont le même brelan, alors celui qui possède la carte privative la plus élevée gagne.

Deux paires :
Deux paires différentes, chacune composée de cartes de même valeur associées à une cinquième carte d'une autre valeur.
Exemple : 10 de trèfle, 10 de pique, 8 de carreau, 8 de cœur, K de pique
Lorsque deux joueurs disposent de deux paires chacun, celui qui possède la paire la plus haute gagne. Si les deux joueurs ont la même paire haute, alors celui qui aura la paire basse la plus élevée gagne. Si les deux joueurs possèdent les deux mêmes paires, alors celui qui possède la carte non appariée la plus élevée gagne.

Une paire :
Deux cartes de même valeur associées à trois autres cartes ne formant aucune autre combinaison.
Exemple : 6 de trèfle, 6 de cœur, Q de cœur, J de pique, 5 de carreau
Lorsque deux joueurs possèdent une paire chacun, celui qui possède la paire la plus haute gagne. Si les deux joueurs possèdent la même paire, alors celui qui possède la carte non appariée la plus élevée gagne.

Carte haute :
Main ne comportant aucune des combinaisons ci-dessus.
Exemple : A de carreau, J de trèfle, 8 de pique, 6 de cœur, 2 de trèfle
Lorsque tous les joueurs ne possèdent qu'une carte haute, celui qui possède la carte privative la plus élevée gagne.
Un lexique Poker est également disponible sur la page poker tips du site : https://www.unibet.fr/paris-sportifs/poker-tips-lexique

2.4. Déroulement d'une partie de jeu
Lorsqu'un joueur est inscrit à une partie de poker, il est installé à une table de jeu avec un tapis de jetons pour jouer. Le joueur peut choisir des tables accueillant de 3 à 9 joueurs.

2.4.1 Distribution des cartes
Un bouton « donneur » ou « dealer » est attribué de manière aléatoire à un joueur en début de partie. C'est un jeton qui indique la personne qui distribue virtuellement les cartes. La distribution des cartes débute à partir de la première personne assise à la gauche du donneur. Après chaque main, le bouton « donneur » est déplacé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
Avant la distribution des cartes les 2 joueurs à la gauche du joueur identifié comme le « dealer » ou « donneur » doivent payer un montant obligatoire qu'on appelle petite blinde et grosse blinde. La petite blinde est payée par le premier joueur situé à la gauche du donneur et la grosse blinde est posée par le joueur suivant. Chaque joueur reçoit ensuite 2 cartes faces cachées et personnelles dites cartes privatives en

Hold'em et 4 cartes privatives en Omaha.
Au fur et à mesure de la main, cinq cartes communes vont être distribuées faces découvertes au centre de la table de jeu. La distribution des cartes est faite de manière aléatoire.

2.4.2 Les tours d'enchères

Après la distribution des cartes démarre le premier tour d'enchères ; il y a au total 4 tours d'enchères, un tour d'enchère se termine quand tous les joueurs encore en jeu ont tous misé le même montant ou lorsque tous les joueurs sauf un se sont couchés.

- 1er tour d'enchères : Préflop

Une fois les cartes privatives distribuées, le premier tour d'enchères débute. Les joueurs ont la possibilité de miser s'ils estiment que leur main est suffisamment forte pour continuer le jeu. Le 1er joueur à réaliser une action est celui qui est à gauche du joueur ayant payé la grosse blinde, appelé communément le 1er de parole. Il peut payer le montant de la grosse blinde, relancer ou passer conformément à l'article 2.6. Ensuite c'est au joueur à sa gauche de décider de l'action qu'il souhaite entreprendre. Pour poursuivre le jeu il doit miser au moins le montant maximum misé par un joueur le précédant sur le tour en cours. Sinon il passe et n'est plus impliqué dans la main en cours. Le tour d'enchères se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au joueur en grosse blinde qui est le dernier à parler s'il n'y a pas eu de relance. Si un joueur A a relancé la mise d'un joueur B qui le précède alors le joueur B sera le dernier à parler et aura la possibilité soit de se coucher, soit de payer le montant de la relance, soit de sur-relancer la relance du joueur A.

· Le deuxième tour d'enchère : Le Flop

Le deuxième tour d'enchères démarre après la distribution du Flop. Une fois que les mises ont été égalées pour la phase préflop, 3 nouvelles cartes du paquet sont dévoilées faces visibles au milieu de table. Ce sont les trois premières cartes communes qu'on appelle le Flop. S'en suit un nouveau tour d'enchères pour les joueurs encore dans le coup. Le 1er joueur à parler est cette fois-ci le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

- Le troisième tour d'enchères : Le Tournant (4e carte)

Le troisième tour d'enchères a lieu juste après la distribution du Tournant pour les joueurs encore en lice. Après le flop, une 4e carte commune est dévoilée face visible : c'est le Tournant (ou le Turn). Le 1er joueur à parler est le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.

- Le quatrième tour d'enchères : La Rivière (5eme carte)

Et s'il reste encore des joueurs après le troisième tour d'enchères, un quatrième tour d'enchères a lieu juste après la distribution d'une 5e carte commune dévoilée face visible : la Rivière (ou la River). Le 1er joueur à parler est le 1er joueur en lice à la gauche du donneur.
La main se termine obligatoirement après ce dernier tour d'enchères.

2.4.3 Qui gagne ?

Pour gagner le coup et l'ensemble des jetons misés par les joueurs qui constituent le pot, il faut soit être le dernier en jeu, les autres joueurs s'étant couchés, soit aller à l'abattage des cartes et dévoiler les cartes des joueurs restants en combinant leurs 2 cartes privatives avec les 5 cartes communes afin d'obtenir la meilleure combinaison de 5 cartes selon le classement des mains décrit à l'article 2.4. Aller à l'abattage signifie donc que les tours d'enchères sont terminés et que les montants de mises ont été égalés entre les joueurs restants. En cas d'égalité à l'abattage les joueurs en lice se partagent le pot.

2.4.4 Combien de jetons sont misés lorsque deux joueurs ou plus sont à tapis ?

Lorsque deux joueurs se retrouvent à tapis l'un contre l'autre, chacun engage un montant de jetons égal au plus petit tapis en jeu.
Exemple 1 : dans un pot de 100, le joueur A part à tapis pour ses 200 jetons restants. Le joueur B qui possède 300 jetons paie la mise à tapis. Le joueur B n'engage que 200 jetons. Quel que soit le résultat de la main, il conservera ses 100 jetons restants (300 jetons au départ moins les 200 engagés pour payer la mise à tapis du

joueur A). Le joueur qui disposera de la meilleure main remportera le pot de 500 jetons (100 jetons au départ dans le pot + 200 jetons misés par le joueur A + 200 jetons misés par le joueur B).
Exemple 2 : dans le cas où trois joueurs ou plus sont impliqués, plusieurs pots vont être créés. Dans un pot de 100, le joueur A part à tapis pour ses 200 jetons restants. Le joueur B qui possède 300 jetons paie la mise à tapis. Un joueur C qui possède 450 jetons paie également la mise à tapis du joueur A. à ce moment du tour d'enchères, les 3 joueurs peuvent espérer remporter le pot principal de 700 jetons (100 jetons au départ dans le pot + 200 jetons misés par le joueur A + 200 jetons misés par le joueur B + 200 jetons misés par le joueur C). Le joueur A n'a plus de jetons à miser et doit attendre la fin de la main. Les joueurs B et C ont encore des jetons qu'ils peuvent miser et constitueront un pot dit « secondaire ». Le joueur B part à tapis pour ses 100 jetons restants et le joueur C paie la mise à tapis du joueur B. Celui qui possède la meilleure main entre le joueur B et le joueur C remportera le pot secondaire de 200 jetons (100 jetons misés par le joueur B + 100 jetons misés par le joueur C).
Le joueur qui aura la meilleure main à l'abattage parmi les joueurs A, B et C remportera le pot principal.

2.5 Les actions de jeu

Les joueurs parlent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour de jouer, plusieurs actions peuvent être possibles suivant la situation.
Si aucune mise n'a été effectuée, il est possible de :

- Check = Faire parole : continuer de jouer sans miser et donner la parole au joueur suivant.
- Bet = Miser : continuer de jouer en misant un montant que les joueurs suivants devront au moins payer pour continuer le tour en cours.

Si une mise a déjà été effectuée, il est possible de :

- Call = Suivre = Payer : payer l'enchère maximum misée par un joueur précédent sur le tour d'enchères en cours afin de continuer celui-ci.
- Raise = Relancer : enchérir sur une mise précédente sur le même tour d'enchères, c'est-à-dire continuer de jouer en enchérissant sur la mise du joueur précédent. Une relance doit être d'un montant minimum équivalent à la relance précédente dans la limite de la table à laquelle le joueur est assis.
- Fold = Passer = Se coucher : abandonner le tour d'enchères en cours en refusant de payer ou relancer l'enchère précédente. Une fois couché, un joueur ne peut plus remporter le pot.

2.6 Exemple de déroulement d'une main

1. Six joueurs sont assis à la table. Le joueur 1 est à la petite blinde, le joueur 2 à la grosse blinde.
2. Deux cartes privatives sont distribuées à chacun des six joueurs.
3. Le tour d'enchères préflop démarre : le joueur 3, à gauche de la grosse blinde, est le premier à parler. Il décide de se coucher car il estime que son jeu n'est pas assez fort. Les joueurs 4 et 5 se couchent également.
4. Le joueur 6, en position de donneur ou dealer, décide de miser un montant équivalent à deux fois la grosse blinde.
5. Les joueurs 1 et 2 suivent pour égaler la mise du joueur 6.
6. Trois joueurs sont encore en jeu : les joueurs 1, 2 et 6.
7. Le Flop est dévoilé.
8. Le joueur 1 est le premier joueur à la gauche du donneur ; il est donc le premier à devoir parler. Il décide de checker (faire parole). Les joueurs 2 et 6 décident également de faire parole.
9. Le Tournant est dévoilé.
10. Le joueur 1 doit parler en premier et décide de checker. Le joueur 2 décide de miser (un montant de 4 grosses blindes). Le joueur 6 paie la mise et le joueur 1 se couche.
11. Deux joueurs sont encore en jeu : les joueurs 2 et 6.
12. La Rivière est dévoilée.
13. Les joueurs 2 et 6 checkent.
14. Les tours d'enchères sont alors terminés. C'est la phase d'abattage durant laquelle les joueurs en lice dévoilent leurs jeux.
15. Le joueur 6 a une meilleure combinaison en main que le joueur 1. Il gagne le coup et remporte le pot, soit l'ensemble des mises réalisées depuis la distribution des cartes (incluant les blindes) moins le rake prélevé à chaque tour d'enchères.

16. Le coup est terminé.
17. Une nouvelle main commence.

Article 3
L'offre de Poker proposée sur Unibet

3.1. Interfaces de jeu de Poker Unibet
L'offre de poker Unibet est accessible dans les conditions détaillées ci-dessous :

- Une interface de jeu directement accessible depuis l'application mobile Unibet Poker.
- Une interface de jeu directement téléchargeable sur l'ordinateur du joueur depuis la page Poker du site Unibet.
- Depuis la page Poker du site Unibet directement sur le navigateur du joueur, sans téléchargement.
- Une interface de jeu accessible directement depuis les applications mobiles Unibet.

L'ensemble des formats de jeux disponibles (caractéristiques, formats et modalités des tournois et parties de cash game) en fonction des différents supports de jeu est détaillé sur le site : https://www.unibet.fr/poker

3.2. Accueil du joueur
Quel que soit le support de jeu utilisé par le joueur pour accéder à l'interface de jeu poker et se connecter pour jouer au poker, le joueur doit préalablement s'inscrire sur Unibet et créer un compte joueur dans les conditions mentionnées dans les Conditions Générales.
Par la suite, le joueur pourra consulter l'historique de ses parties et le déroulé des mains directement sur la plateforme de jeu de poker :
· Les gains ou pertes en cash game
· Les mises et actions des joueurs à chaque street en cash game
· Le rake prélevé à chaque main en cash game
· Les droits d'entrée en tournois et Sit and go Power Spins
· Les gains en tournois et Sit and go Power Spins
· Le déroulé de chaque main en tournois et Sit and go Power Spins

3.3. Choix du pseudonyme
Lors de sa première connexion à l'interface de jeu poker, le joueur doit choisir un pseudonyme, il est unique et apparaîtra sur toutes les tables de jeu que le joueur rejoindra. Un pseudonyme par défaut pourra être attribué si le joueur ne le saisit pas lors de sa première connexion.
Le pseudonyme ne doit pas porter atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs en présentant notamment un caractère raciste, injurieux, diffamant, obscène ou porter atteinte aux droits d'un tiers.
Dans cette hypothèse, OBGF pourra supprimer un pseudo ou procéder au blocage ou à la clôture de son compte joueur, sans préjudice de toute autre action qu'elle jugerait nécessaire.

3.4. Modalités d'application des limites de temps de jeu et de mises par période de 7 jours
3.4.1 Modalités d'application de la limite de temps de jeu par période de 7 jours
Conformément aux dispositions des Conditions Générales, le joueur doit paramétrer avant son premier jeu de poker le temps maximal de jeu poker qu'il s'autorise sur une période de 7 jours exprimée en heures sur l'interface de jeu poker (7 jours représentant un total de 168 heures) ou dans le menu « mes limites » de son compte joueur.
Le joueur est informé de l'atteinte de sa limite de jeu par période de 7 jours, 30 minutes avant d'atteindre sa limite, puis 10 minutes avant d'atteindre sa limite.
Si le joueur atteint sa limite de temps pendant une participation à un tournoi, une partie Power Spins, alors il pourra terminer sa partie en cours mais ne pourra jouer de nouvelles parties jusqu'à l'expiration de la période de 7 jours en cours.
Si le joueur s'est inscrit à un tournoi, ou une partie Power Spins avant d'atteindre sa limite temps de jeu, alors il pourra néanmoins y participer.

Si le joueur atteint sa limite de temps durant une partie de cash game, alors il pourra terminer la main en cours mais ne pourra jouer de nouvelles mains jusqu'à l'expiration de la période de 7 jours en cours.

3.4.2 Modalités d'application de la limite de mise par période de 7 jours

Conformément aux Conditions Générales, le joueur doit paramétrer le montant total maximal des mises qu'il pourra engager sur une période glissante de sept jours au poker.

Si un joueur a atteint sa limite de mises et qu'il essaie de s'inscrire à un tournoi ou Sit and Go Power Spin ou d'acheter des jetons pour s'asseoir à une table de Cash Game, un message lui indique qu'il a atteint sa limite de mises.

En Cash Game, la limite de mises du joueur est testée à l'entrée en jeu au moment de l'achat de jetons et lors du rachat éventuel de jetons en cours de partie. Dans les deux cas, si le montant de jetons à l'achat souhaité par le joueur dépasse la limite de mises qu'il s'est fixé, un message indique au joueur qu'il a atteint sa limite de mise et l'achat ne peut être réalisé pour ce montant.

En tournois et Sit and go Power Spin, la limite de mises est testée lors de l'inscription au tournoi ou Sit and Go et lors des éventuels Rebuys et/ou Add-ons. Dans les deux cas, si le montant du Re-buy ou Add-on souhaité par le joueur dépasse la limite de mises qu'il s'est fixé, un message indique au joueur qu'il a atteint sa limite de mise et le Re-buy ou Add-on ne peut être réalisé pour ce montant.

3.5 Programme de fidélité

En jouant à l'offre de jeu de poker Unibet, les joueurs bénéficient automatiquement de points de fidélité à condition de jouer en argent réel. Chaque mise en argent réel permet de cumuler des points à utiliser dans la boutique de fidélité mais aussi de cumuler des points de fidélité donnant accès à un statut de fidélité trimestriel.

Les joueurs peuvent convertir leurs points de fidélité - nommés crédits – dans une boutique bonus, soit en tickets de tournois, soit en bonus cash crédité sur le compte directement, soit en ticket cash game.

Le joueur peut consulter sur la plateforme de jeu de poker son statut de fidélité poker trimestriel en cours, les points XP requis pour atteindre le prochain statut de fidélité trimestriel.

Les règles relatives notamment aux différents paliers, aux récompenses et aux statuts de fidélité poker sont détaillées sur la page dédiée au programme de fidélité https://www.unibet.fr/paris-sportifs/poker-club

3.6 Inscription, désinscription d'un tournoi

3.6.1 Avant de s'inscrire à un tournoi, le joueur peut consulter les caractéristiques du tournoi dans le lobby du tournoi.

Le joueur peut s'inscrire à un tournoi sous réserve que le nombre maximal de joueurs n'ait pas été atteint. Les inscriptions sont encore possibles après le début du tournoi si la période d'inscription tardive n'est pas expirée.

L'heure de lancement de certains tournois peut être retardée de quelques minutes afin d'atteindre le quota minimum de joueurs requis pour démarrer le tournoi et ainsi éviter son annulation. Les informations concernant l'heure du début du tournoi sont indiquées dans le lobby du tournoi.

Les modes de paiement permettant de s'acquitter de l'inscription au tournoi (le Buy-in et les Fees) sont précisées pour chaque tournoi. Les modes de paiement autorisés en tournoi sont l'argent réel (euros) ou des tickets tournois.

Les tickets tournois permettent de s'inscrire à un tournoi ou un Sit and Go Power Spins. Ils peuvent être restreints à certains tournois ou certains Sit and Go Power Spins. Les tickets ont une valeur faciale en euros (ex : 10€).

Ils ne peuvent être utilisés que sur les tournois ou Sit and Go Power Spins de la même valeur. Un ticket de 10€ ne peut être utilisé que sur un tournoi ou Sit and Go Power Spins à 10€ de droit d'entrée. Il ne peut être utilisé sur des tournois à 5€ ou 50€.

Les tickets ont une date de validité et une date d'expiration.

Les tickets ne peuvent pas être convertis en euros et ne sont pas transférables sur le compte bancaire du joueur. Ils doivent être utilisés sur un tournoi ou un Sit and Go Power Spins avant leur date d'expiration.

Les joueurs peuvent visualiser leurs tickets tournois disponibles directement sur la plateforme de jeu de poker.

Les lots en nature (exemple : droit d'entrée pour un tournoi live) seront affichés sous forme de tickets.

Si le joueur s’est acquitté de son inscription en euros, le solde de son compte joueur sera immédiatement débité. En cas de désinscription au tournoi, le montant de l’inscription au tournoi initialement débité est immédiatement reversé au joueur sur ses disponibilités.
Si le joueur s’est inscrit via un ticket de tournoi, son solde de tickets tournoi disponibles est immédiatement débité. En cas de désinscription, le ticket de tournoi lui sera recrédité. La désinscription du tournoi est possible tant que le tournoi n’a pas commencé.

3.6.2 Inscription tardive
La plupart des tournois multi-tables propose une période d’enregistrement tardif durant laquelle tout joueur peut s’inscrire une fois que le tournoi a démarré. Lorsque l’inscription tardive est proposée pour un tournoi, cela est précisé dans le lobby du tournoi, ainsi que la durée de celle-ci. Le joueur reçoit le même nombre de jetons au départ que ceux qui étaient inscrits au début du tournoi. Cette période est limitée dans le temps (par exemple 1 heure après le début du tournoi). Une fois que la période d’enregistrement tardive est close, il n’est plus possible de s’inscrire au tournoi.

3.7 Annulation d’un tournoi
OBGF et/ou ses partenaires peuvent retarder ou annuler un tournoi sans préavis.
En cas d’annulation, les joueurs sont remboursés du Buy-in et des Fees acquittés dans les mêmes modes de paiement utilisés lors du paiement de l’inscription.

3.8 Déroulement d’un tournoi
Le tournoi commence à la date et l’heure programmées indiquées dans le lobby du tournoi. Les joueurs inscrits doivent se connecter à leur compte joueur pour accéder à la plateforme de jeu poker. Ils sont répartis aléatoirement sur plusieurs tables.
Si un joueur est inscrit dans un tournoi mais n’est pas connecté, il passe automatiquement en mode "absent" et ses blindes sont décomptées jusqu'au moment où il se connecte. Chaque joueur est placé de manière aléatoire à un siège d’une des tables disponibles. De la même manière, en cas de création de tables (inscriptions tardives) et de suppression de tables (au fur et à mesure des éliminations), les joueurs seront déplacés de manière aléatoire, tout en conservant un équilibre dans la répartition du nombre de joueurs par table.

Les joueurs démarrent tous avec le même tapis en recevant le même nombre de jetons.
Le montant des blindes augmente progressivement et régulièrement. Les niveaux de blindes ont une durée définie dans le lobby du tournoi. Les durées peuvent varier selon les formats de tournois.
L’augmentation du montant des blindes implique que la profondeur de tapis moyenne va diminuer. La profondeur de tapis est le rapport entre le montant de jetons et le montant de la grosse blinde.
Exemple : un joueur disposant de 5 000 jetons au niveau de blindes 50 / 100 a une profondeur de tapis égale à 5 000 / 100 = 50 grosses blindes.
Plus la profondeur de tapis diminue, plus le joueur doit prendre des risques jusqu’à devoir engager l’ensemble de ses jetons (être all-in). Dès qu’un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé du tournoi.
La nature et le montant des gains sont précisés dans le lobby du tournoi
Lorsqu’un joueur s’acquitte d’un droit d’entrée, une partie est prélevée par l’opérateur, le pourcentage du prélèvement varie en fonction des tournois, il est précisé sur le lobby du tournoi disponible sur les supports de jeu et le reste va abonder une cagnotte (prizepool) que les joueurs gagnants se partagent.

Pour certains tournois, une partie de la cagnotte (prizepool) pourra être prélevée afin de constituer les lots de mécaniques promotionnelles proposées à certains gagnants du tournoi.
Les pourcentages respectifs de la cagnotte du tournoi (prizepool) et du montant prélevé afin de constituer les lots de la mécanique promotionnelle sont précisés sur le lobby du tournoi disponible sur les supports de jeu et sur la page dédiée au tournoi et à la mécanique promotionnelle en question disponible sur le site Unibet poker.

Exemple : pour un tournoi réunissant 100 joueurs, le vainqueur pourrait gagner 20% du prizepool et le 20ème pourrait gagner 2% du prizepool. Les joueurs classés entre la 21ème et la 100ème place ne remportent rien.

L’échelle des gains varie selon les tournois. Le premier joueur à être éliminé termine 100ème au classement du tournoi. Le joueur suivant à être éliminé termine 99ème et ainsi de suite.
Un joueur arrive dans les places payées dès lors que le prochain joueur à être éliminé perçoit un gain. Le vainqueur du tournoi est le joueur qui possède l’intégralité des jetons mis en jeu lors du tournoi.

3.8.1 Déconnexion du joueur pendant une main/ joueur inactif ou absent
Si un joueur est déconnecté pendant une main, que la perte de connexion au serveur soit volontaire ou fortuite, le joueur bénéficie d’une réserve de temps dont la durée dépend du modèle du tournoi et est indiquée dans le lobby du tournoi.
Si le joueur ne se reconnecte pas dans le délai imparti, il sera placé en situation de sit-out (absent).
Si le joueur se reconnecte pendant la main, il peut reprendre le jeu. Si sa main en cours a été relancée avant la reconnexion, alors elle sera couchée automatiquement.
Si le joueur est toujours déconnecté lorsque la main est terminée, sa petite blinde et sa grosse blinde seront prélevées une fois par tour en tournoi.

3.8.2 Mode absent (sit out)
Lorsqu’un joueur se met en « sit out » dans un tournoi, des cartes lui sont distribuées à chaque main et les blindes et antes sont prélevées. Il est considéré comme se couchant à chaque fois que c’est son tour. Si le joueur ne revient pas dans le tournoi, il est éliminé quand il n’a plus de jetons.

3.8.3 Temps de parole imparti et temps supplémentaire
Chaque joueur a un temps de parole imparti pour réaliser ses actions de jeu. Le temps de parole est spécifique au tournoi.

En cas de déconnexion pendant une main en cours, le joueur dispose de vingt secondes pour revenir au jeu. Chaque main commence avec un minimum de dix secondes de réserve de temps. 0,25 seconde est ajouté à la réserve de temps par main jouée. Le joueur peut avoir ainsi de dix à vingt secondes dans sa réserve de temps. La réserve de temps n'est pas globale, chaque table a ainsi sa propre réserve de temps.

3.8.4 Main par main
Le mode « main par main » assure aux joueurs de jouer le même nombre de mains pendant les phases importantes des tournois multitables (il est activé par l’organisateur du tournoi en général à l’approche ou juste avant la première place payée et avant la table finale).
Lorsque le mode « main par main » est activé, les mains de chaque table du tournoi débutent en même temps, et ce une fois que la main précédente de chaque table est terminée. Le mode « main par main » se termine une fois que le dernier joueur à ne pas être payé a été éliminé et donc que tous les joueurs encore lice sont entrés dans les places payées. Le mode « main par main » peut reprendre à l’approche de la table finale dans certains tournois.

3.8.5 Répartition des gains dans le cas de joueurs éliminés simultanément
Lorsque plusieurs joueurs sont éliminés simultanément au cours de la même main, le joueur possédant le plus gros tapis au départ de la main sera le mieux classé. Lorsque ce cas survient alors qu’il ne reste qu’un seul joueur à éliminer avant la première place payée d’un tournoi, le joueur possédant le plus gros tapis au départ de la main sera payé et celui qui aura le plus petit tapis ne sera pas payé.
Exemple : Onze joueurs sont en lice dans un tournoi payant dix joueurs avec 20€ de gains pour le joueur terminant à la dixième place. Deux joueurs se font alors éliminer lors de la même main.
Celui qui avait le plus gros tapis au début de la main au cours de laquelle ils ont été éliminés remporte 20€. Dans le cas particulier où les deux joueurs éliminés avaient les mêmes tapis au départ de la main, alors ils se partagent le prix du prochain joueur payé, soit 10€ en cash chacun, que le gain de 20€ soit en cash ou en ticket de tournoi. Si le montant est impair, tel que 20,05€, alors le premier joueur inscrit au tournoi recevra 10,03€ et l’autre joueur recevra 10,02€.

3.9 Les tournois multitables et Sit and Go Power Spins

Deux types de tournois sont proposés aux joueurs : les tournois multitables et les tournois Sit and go Power Spins (format rapide de tournois Sit and Go).
Les tournois multitables sont des parties programmées à une date et une heure fixe pouvant accueillir un nombre important de joueurs qui sont répartis sur plusieurs tables.
Les Sit and Go sont un format de tournoi spécifique qui ne démarrent pas à une heure précise mais démarrent lorsque le nombre de joueurs requis est atteint.
Les Power Spins proposés sont des parties Sit and go rapides à 3 joueurs dans lesquelles le prizepool est déterminé aléatoirement.
Les différents types de tournois (multitables, Sit and go Power Spins) proposés sur la plateforme de jeu de poker sont détaillés sur le site : https://www.unibet.fr/paris-sportifs/poker-tournois-mtt.
Les prizepools et gains associés aux différents Power Spins sont détaillés sur la page dédiée à l'offre Power Spins sur le site https://www.unibet.fr/paris-sportifs/poker-power-spin
Lorsque plusieurs joueurs sont éliminés simultanément au cours de la même main, la répartition des gains suit la règle décrite au sous-article « 3.8.5 Répartition des gains dans le cas de joueurs éliminés simultanément ».

3.10 Les Cash games

3.10.1 Achat de jetons et paiement des blindes

A partir du lobby, le joueur peut rejoindre une partie de cash game.
Les cash games sont des parties de poker que le joueur peut rejoindre quand il le souhaite et peut quitter quand il le souhaite. Lorsqu'un joueur s'inscrit à une table de cash game, il achète des jetons contre des euros dans la limite des disponibilités figurant sur son compte joueur. Dans l'hypothèse où le joueur conserve un solde de jetons à sa sortie de table de cash game, le montant de ceux-ci est crédité sur son compte joueur.
Avant de débuter le jeu, le joueur doit préalablement sélectionner à partir du lobby une table où le montant des enjeux qui lui convient le mieux selon son niveau de jeu et son solde de compte joueur disponible.
Les enjeux correspondent aux montants de la petite blinde et de la grosse blinde.
Lorsque le joueur rejoint une table, il peut acheter entre 50 et 100 fois le montant de la grosse blinde en jetons. En Cash Game Banzai le joueur pourra uniquement acheter 10 fois le montant de la grosse blinde.
Exemple : à une table 0,50€/1€, il est possible de s'asseoir avec 100€ maximum (si le solde du compte joueur du joueur le permet). Le joueur peut également décider de rejoindre une table en engageant moins que le tapis maximal.
Lors d'une partie de cash game, le montant de la petite blinde et celui de la grosse blinde ne varient pas durant la partie.

Le joueur peut aussi utiliser des tickets cash-game s'il en a à sa disposition.

Les tickets cash game ont une valeur faciale en euros. Les tickets cash game permettent de payer une cave/blinde en cash game.

Ils ne peuvent être utilisés que sur les tables de cash games. Un ticket cash game ne peut être utilisé que sur une table de la limite à laquelle il correspond : par exemple un ticket cash-game 100€ NL10 (0,05€ / 0,10€) ne pourra être utilisé que sur une table 0,05€ / 0,10€ et un ticket Cash-game 100€ NL100 (0,5€ / 1€) ne pourra être utilisé que sur une table 0,5€/1€.

Les tickets cash game ont une durée de validité de 7 jours. A chaque utilisation, le compteur est remis à 7 jours. En revanche au bout de 7 jours sans utilisation le ticket est perdu.

Le ticket Cash-Game a une valeur qui évolue suivant les actions de jeu du joueur et s'il gagne ou perd.

Afin de débloquer cette valeur le joueur doit voir un nombre de flops bien précis défini sur le ticket. Une fois le nombre de flops requis est atteint, la valeur du ticket Cash-Game est transférée sur ses disponibilités au

moment où le joueur quitte la table.

Par exemple si un joueur achète un ticket Cash-Game 10€ NL10, le ticket a donc une valeur initiale de 10€. Après 300 flops vus, le joueur a réussi à augmenter cette valeur à 14€. S'il quitte la table les 14€ seront ajoutés à ses disponibilités et le ticket sera supprimé.

A noter que si le ticket descend en dessous de 50% de la valeur initiale, alors le ticket n'est plus utilisable et le joueur reçoit la moitié de la nouvelle valeur. Par exemple si un ticket 10€ NL10 descend à 4€ et que le joueur quitte la table, alors le ticket devient inutilisable et le joueur reçoit 2€, soit la moitié de la nouvelle valeur du ticket. Les joueurs peuvent visualiser leurs tickets cash game disponibles directement sur la plateforme de jeu de poker.

Lorsque le joueur arrive à la table de cash game, il doit attendre d'être à la position de grosse blinde pour continuer à jouer. S'il ne désire pas attendre, alors il pourra jouer la main suivante et un montant équivalant à une grosse blinde sera misé avant la distribution des cartes. Si le joueur perd tout ou partie de ses jetons durant sa partie de cash game, il peut recaver, c'est-à-dire racheter des jetons. La recave peut-être automatique. Elle est déclenchée lorsque le tapis du joueur descend en dessous du montant de son tapis initial.

3.10.2 Déconnexion du joueur pendant une main / joueur inactif ou absent
Si un joueur est déconnecté pendant une main, que la perte de connexion au serveur soit volontaire ou fortuite, le joueur bénéficie d'une réserve de temps.
Si le joueur ne se reconnecte pas dans le délai imparti, il sera placé en situation de sit-out (absent).
Si le joueur se reconnecte pendant la main, il peut reprendre le jeu. Si sa main en cours a été relancée avant la reconnexion, alors elle sera couchée automatiquement.
Si le joueur est toujours déconnecté lorsque la main est terminée, sa petite blinde et sa grosse blinde ne seront pas prélevées une fois par tour.

3.10.3 Temps de parole imparti et réserve de temps supplémentaire
Chaque joueur a un temps de parole imparti pour réaliser ses actions de jeu.
Si le temps imparti pour la réflexion est écoulé, alors le joueur peut bénéficier d'une réserve de temps supplémentaire (Time bank) qui est activée manuellement ou automatiquement selon les paramètres définis par le joueur dans son compte. Cette réserve est unique pour toute la partie de cash game à la table et n'est pas réinitialisée d'une main à l'autre. Les secondes prélevées sur la réserve de temps ne sont pas récupérables. Une réserve de temps supplémentaire est offerte en table finale de certains tournois. Une fois le temps de parole écoulé et celui de la réserve de temps utilisé, le joueur est automatiquement considéré comme absent (sit out).

3.10.4 Mode absent (sit out)

En mode « sit out » en cash game, le joueur reste assis à la table mais ne joue pas les mains. Le joueur peut revenir dans le jeu quand il le souhaite dès lors qu'il ne dépasse pas la limite de temps hebdomadaire.

Si le joueur manque le tour où il doit placer une blinde alors qu'il est en mode sit out, il devra attendre son tour pour placer la grosse blinde.

Le mode « sit out global » est activé quand le joueur joue à plusieurs cash games en même temps et que le joueur passe en mode « sit out » sur l'un d'entre eux. Dans ce cas, le joueur passe en mode « sit out » sur les autres tables à la main suivante.

L'option « sit out à la prochaine grosse blinde » permet de passer automatiquement en mode sit out quand le

joueur devient grosse blinde. Si le joueur joue sur plusieurs tables, il passe en mode « sit out » sur chacune d'entre elles une fois qu'il devient grosse blinde.

Quand le joueur active le mode « sit out global », il a 500 secondes pour revenir sur les tables. Si le joueur ne revient pas, il est éliminé des tables.

3.11 Remboursement en cas d'incident technique

Lors d'un incident technique durant une partie de cash game, la main en cours sur chaque table est annulée, les tapis des joueurs au départ de la main sont restitués.

Article 4

Prélèvement aux tables de poker

Une commission est prélevée par OBGF sur les pots des parties de cash game.
Ce prélèvement est appelé « Rake ».
Une commission est également prélevée par OBGF sur les droits d'entrées des tournois et Sit and go Power Spins. Ce prélèvement est appelé « Fees ».

Le prélèvement en tournois multi-tables représente un pourcentage du droit d'entrée, le joueur retrouve cette information sur la page dédiée de l'offre ou dans le lobby du tournoi sur le site https://www.unibet.fr/paris-sportifs/poker-tournois-mtt.

Les prélèvements sur les formats Power Spins varient selon le format, le joueur retrouve cette information sur la page dédiée aux Power Spins sur le site https://www.unibet.fr/paris-sportifs/poker-power-spin.

Les prélèvements en cash game varient selon le niveau d'enchères (montant des blindes) et le nombre de joueurs à tables avec un montant maximal prélevé par pot, le joueur retrouve cette information sur la page dédiée au cash game sur le site https://www.unibet.fr/paris-sportifs/poker-cash-game.

Par ailleurs, aucun rake n'est prélevé sur le pot lorsque la main s'arrête au cours du premier tour d'enchère (préflop), selon la règle du « no flop, no drop ».
Seules les mises « payées » par un ou plusieurs joueurs sont sujettes à prélèvement. Les mises « non payées » n'entrent pas dans le calcul du rake.
Exemple : après un tour d'enchères au flop, le pot s'élève à 10€ après prélèvement du rake. Le tournant est dévoilé, le joueur A mise 5€, le joueur B se couche. La mise de 5€ du joueur A n'a pas été « payée » par le joueur B, donc aucun rake ne sera prélevé sur cette mise de 5€.

Article 5

Incident de serveur pendant le tournoi et règles de remboursement et de répartition des gains applicables en cas d'interruption de tournoi

Lors d'un incident technique durant un tournoi, la main en cours sur chaque table est annulée, les tapis des joueurs seront égaux à ce qu'ils avaient au début de la main. Les joueurs déjà éliminés du tournoi au moment de l'incident ne sont pas indemnisés.
Pour tous les tournois annulés avant leur début, tous les joueurs encore inscrits seront remboursés de leurs droits d'entrée, y compris les prélèvements («?fees?») effectués par OBGF. En cas d'inscription via un ticket tournoi, celui-ci est recrédité au joueur.
Lorsqu'un tournoi est interrompu sans avoir pu aller à son terme, en raison d'un incident, des règles spécifiques de remboursement s'appliquent pour les joueurs non éliminés au moment de l'interruption ou de l'annulation. Les montants concernés sont reversés au joueur sur ses disponibilités : dans un délai de 5 jours ouvrés qui peut être prorogé de manière exceptionnelle si les circonstances l'exigent et selon les règles édictées aux sous-articles ci-dessous. Les règles diffèrent en fonction du type de tournoi et de l'état d'avancement du tournoi au moment de l'interruption. Les remboursements et les versements des gains après répartition sont effectués en euros.

Les règles de remboursement et de répartition des gains énoncées au présent sous-article peuvent faire l'objet de modifications pouvant porter aussi bien sur le montant du remboursement que sur sa nature sur seule décision de OBGF ou de ses partenaires, ce que le joueur reconnait et accepte.
Dans cette hypothèse, les modifications seront portées à la connaissance des joueurs par voie de publication du règlement modifié sur le site Unibet.

5.1 Tournois multitables (MTT)

Le tournoi a commencé mais les joueurs n'ont pas atteint les places payées.

- Les joueurs encore en lice sont remboursés de leurs droits d'entrée, re-entries, rebuys, add-ons et les prélèvements (« fees ») associés.
- Le prize pool (cagnotte) fourni par les joueurs est réparti en deux cagnottes égales. La première cagnotte est partagée équitablement entre les joueurs toujours en lice. La deuxième cagnotte est partagée entre les joueurs proportionnellement à leur nombre de jetons.
- Dans le cas d'un tournoi freeroll : le tournoi freeroll ne fait l'objet d'aucun remboursement, si l'inscription au tournoi Freeroll a été faite avec un ticket, les joueurs se voient réattribuer leur ticket.

et la cagnotte proposée est partagée équitablement entre les joueurs encore en lice, même si le prize pool n'a pas été fourni par les joueurs.

Le tournoi a commencé et les joueurs ont atteint les places payées.

- Les joueurs encore en lice sont remboursés de leurs droits d'entrée, re-entries, rebuys, add-ons et les prélèvements (« fees ») associés
- Si les joueurs n'ont pas atteint la table finale, chacun d'eux reçoit le prix restant le plus faible. Le montant restant du pot est alors distribué proportionnellement au nombre de jetons que possède chaque joueur.
- Si les joueurs ont atteint la table finale et qu'ils sont dans les places payées, la cagnotte est redistribuée selon la méthode de calcul ICM (Independant Chip Model- Modèle Indépendant des Jetons) . L'ICM est un modèle de calcul prenant en compte les tapis de l'ensemble des joueurs au moment de l'interruption et la répartition des prix restants afin de déterminer la valeur monétaire théorique de chaque tapis au moment de l'interruption.
- Si le tournoi distribue des prix non monétaires (tickets, tours gratuits, places à des compétitions), la cagnotte est convertie en euros (chaque lot ayant une valeur commerciale attribuée) et distribuée en conséquence de façon classique aux joueurs.

S'il s'agit d'un tournoi Multi Tables Knock Out (MTT KO)/Bounty, chaque joueur reçoit en plus le montant de sa propre prime (bounty).

5.2 Tournois Flight

Si le Jour 2 du tournoi n'a pas encore commencé au moment de l'interruption, seule la part du prizepool (cagnotte) collectée sur le Jour 1 est prise en compte, indépendamment de la garantie totale du tournoi prévue au Jour 2 qui n'entre pas dans le calcul du montant à distribuer.

Pour les joueurs encore en lice sur le Jour 1 au moment de l'interruption il est ensuite fait application des règles de remboursement et de répartition des gains énoncées à l'article 5.1 en fonction du moment où se situe l'interruption.

Si le Jour 2 du tournoi a commencé, la garantie totale, ou le prizepool (cagnotte) si celui-ci est plus élevé que la garantie, est pris en compte pour le calcul du montant à distribuer.

Pour les joueurs encore en lice sur le Jour 2 au moment de l'interruption, il est ensuite fait application des règles de remboursement et de répartition des gains énoncées à l'article 5.1 en fonction du moment où se situe l'interruption.

5.3 Tournois Sit and Go Power Spins

- Les droits d'entrée y compris les prélèvements (fees) sont remboursés à tous les joueurs encore en lice.
- Tous les joueurs encore en lice reçoivent 10 % de la cagnotte restante.
- La cagnotte restante est distribuée selon la méthode de calcul ICM (Independant Chip Model cf article 5.1).

Article 6
Propriété intellectuelle

6.1. Concession de licence et durée
OBGF concède au joueur, pendant une durée limitée qui ne pourra pas excéder la durée de vie de son Compte joueur, une sous-licence comprenant le droit non exclusif, personnel et non transférable d'utilisation et/ou d'installation (i) du logiciel de poker accessible directement en ligne via un navigateur internet depuis le site internet Unibet proposant l'offre de jeu de poker en ligne Unibet et/ou (ii) des applications téléchargeables depuis le site internet Unibet proposant l'offre de jeu de poker en ligne Unibet ou depuis un magasin d'applications mobiles et installables sur ordinateur ou support mobile (ci-après désigné le « Logiciel »).
Cette sous licence pourra être résiliée par OBGF à tout moment en respectant un préavis raisonnable.

6.2. Conditions de la sous-licence
La présente sous-licence est concédée dans le seul but de permettre au joueur d'accéder et de jouer aux jeux de poker en ligne proposés sur Unibet grâce au Logiciel.
Le code, la structure et l'organisation du Logiciel font l'objet d'une protection par les droits de propriété intellectuelle et notamment par le droit d'auteur. Le joueur est uniquement autorisé à utiliser le Logiciel à des fins personnelles de divertissement en conformité avec l'ensemble des dispositions précisées dans le présent règlement de l'offre de jeu de poker en ligne auquel le Logiciel se rapporte et avec l'ensemble des dispositions précisées dans les « Conditions Générales ».
Le joueur reconnait que les droits de propriété intellectuelle afférant au Logiciel sont la propriété de OBGF ou de ses partenaires qui lui ont concédé une licence.
L'offre de poker accessible en ligne est réservée aux joueurs, personnes physiques, ayant dix-huit ans et plus résidant en France métropolitaine, sur les territoires de la France métropolitaine, de la Guadeloupe, de la Guyane, de la Martinique, de La Réunion, de Mayotte, de Saint-Barthélemy, de Saint-Martin et de Saint-Pierre et-Miquelon, ainsi que de la Principauté de Monaco. En conséquence, le joueur s'engage à n'utiliser le Logiciel que sur les territoires précités.
A ce titre, le joueur reconnaît et accepte qu'il lui est formellement interdit de :
- Copier, distribuer, publier, décompiler, désassembler, faire de l'ingénierie inverse, modifier ou traduire le Logiciel et sa documentation ;
- Tenter d'accéder au code source du Logiciel quelle qu'en soit la raison et notamment pour créer des travaux ou œuvres dérivé(e)s du Logiciel ;
- Changer, éditer, modifier, restructurer le Logiciel ou l'adapter ;
- Vendre, céder, concéder, transférer, prendre ou donner en location le Logiciel ou accorder une sous licence ou licence du Logiciel ;
- Rendre le Logiciel accessible à un tiers par un réseau informatique ou par tout autre moyen ;
- Supprimer ou cacher toute mention de propriété présente dans le Logiciel ou sa documentation associée ;
- Empêcher ou contourner tout dispositif de contrôle du Logiciel ;
- Utiliser le Logiciel à des fins frauduleuses ou contrevenant à la législation ou réglementation applicable, tels que les systèmes automatisés de jeu (robots ou tout autre appareil assimilable).

Le joueur s'engage à ne pas utiliser le Logiciel pour communiquer des contenus contraires à l'ordre public, aux lois et réglementations, pornographiques, religieux, politiques, racistes, diffamatoires, discriminants, injurieux, contrefaisants.
En cas de difficulté dans l'utilisation du Logiciel ou de réclamation relative au Logiciel, le joueur peut s'adresser au Service Clients par écrit via le formulaire de contact, accessible depuis le «?Centre d'Aide » des sites internet et applications.
Par le téléchargement, l'utilisation, puis l'utilisation continue du Logiciel, le Joueur déclare accepter les présentes conditions d'utilisation du Logiciel ainsi que, le cas échéant les mises à jour des présentes conditions d'utilisation.
En cas de non-respect par le joueur des présentes conditions d'utilisation du Logiciel, OBGF pourra suspendre ou résilier immédiatement le compte joueur du joueur concerné.

Article 7

Prévention de la collusion et lutte contre la fraude, le blanchiment et le financement du terrorisme

7.1. Dispositions générales

Le joueur s'engage à respecter l'ensemble des règlements de OBGF qu'il a accepté lors de la création de son compte joueur, ainsi que lors de leurs modifications ultérieures.
Le joueur est informé que dans le cadre de la prévention de la collusion, de la lutte contre la fraude, le blanchiment et le financement du terrorisme, le déroulement des parties peut faire l'objet d'un examen et que les gains qui en sont issus peuvent être retenus pendant la durée de cet examen, sans préjudice de toute mesure appropriée en cas de collusion ou de fraude avérée telle que le reversement des gains indûment gagnés aux joueurs lésés ou toutes autres mesures prévues dans les Conditions Générales.
Le joueur s'engage à jouer de manière loyale.

A ce titre, les pratiques consistant à provoquer des déconnexions volontaires afin de bénéficier d'un temps supplémentaire de réflexion, les pratiques répétées consistant à s'assoir à une table de poker sans participer au jeu et plus généralement toutes pratiques aboutissant à procurer un avantage indu au joueur sont prohibées.
La pratique dite du « Queuing » (file d'attente) : qui consiste pour un joueur ou un groupe de joueurs, à tenter intentionnellement de choisir ou d'éviter des adversaires spécifiques dans des parties où l'inscription est à l'"aveugle", c'est à dire des parties où le joueur ne devrait pas être mesure de choisir ses adversaires sont prohibées.

Le poker est un jeu individuel, toute action ou "chat" ayant pour but d'aider un autre joueur est déloyale et interdite. En conséquence, aucune entraide entre joueurs, de quelque manière que ce soit, n'est autorisée et les pratiques telles que jouer de façon moins agressive face à un autre joueur (« soft play »), perdre volontairement des jetons au profit d'un autre joueur (« chip dumping »), incluant tout joueur qui participe ou qui tente de participer au "chip dumping" avec un autre joueur - y compris s'il est le destinataire des fonds ou toutes autres pratiques similaires sont prohibées.
Le joueur doit toujours être la personne physique titulaire du compte joueur lui permettant d'accéder à l'offre de jeu de poker en ligne.

Par conséquent, OBGF interdit l'usage de systèmes automatisés de jeu permettant au joueur de bénéficier par des pratiques déloyales d'un avantage indu sur les autres joueurs notamment :
- les logiciels d'assistance à la prise de jeu en temps réel (conseils, actions et prises de décisions à la place du joueur, calculs de stratégies optimales au regard de scénarios entrés par le joueur...),
- les logiciels compilant et analysant les données de jeu des adversaires (data mining…),
- les logiciels destinés à automatiser et optimiser la sélection de tables (seating scripts…).

L'utilisation de robots, machines virtuelles, logiciels ou de tout appareil assimilable est dès lors prohibée.
OBGF mettra en œuvre, dans le respect des dispositions légales et réglementaires applicables, tous les moyens pour déceler une telle utilisation par le joueur. Parmi ces moyens, OBGF pourra notamment procéder à la détection de tels systèmes parmi les logiciels et applications en cours d'exécution sur le terminal du joueur. Le cas échéant, seules les informations strictement nécessaires à la détection de cet usage, tel que le nom du système interdit utilisé par le joueur, sont accessibles par OBGF.

OBGF pourra également demander des informations complémentaires au joueur concerné et/ou lui demander de fournir un ou plusieurs enregistrements vidéo de session type de jeu, afin de lever ou confirmer une suspicion de pratique de jeu interdite dans le cadre du présent article.

En cas de constat de comportements décrits au présent sous- article, d'utilisation ou d'indices sérieux d'utilisation d'un appareil tel que décrit ci-dessus, de tentatives de restreindre le fonctionnement du logiciel de OBGF dans ce domaine, OBGF pourra, selon la gravité des faits et si la situation l'exige, mettre fin aux parties en cours du joueur, lui refuser l'accès à une ou des tables spécifiques ou à la plateforme de jeu de poker, et à tout autre service proposé par OBGF de manière temporaire ou définitive refuser le paiement d'un gain ou le reversement de tout ou partie du solde du compte et/ou prendre toute autre mesure conformément

aux dispositions des « Conditions Générales », telles que le blocage de toute opération, ainsi que le blocage ou la clôture du compte joueur par tout moyen qu'elle estime approprié ou encore prendre toute autre mesure qu'elle jugera adéquate. A ce titre, le joueur sera informé du motif de la mesure prise par OBGF.

7.2. Collusion entre joueurs
Toute forme de collusion est interdite.

La collusion entre joueurs est le fait, pour deux ou plusieurs joueurs présents à une même table de poker, de tenter d'obtenir un avantage mutuel indu au détriment des autres joueurs présents à la même table de poker, notamment en partageant leurs connaissances sur leurs cartes ou la stratégie à adopter.
Les faits constitutifs de collusion peuvent intervenir pendant le déroulé d'une partie de poker ou antérieurement à celle-ci dès lors qu'ils produisent leurs effets pendant la partie de poker.
A ce titre, OBGF pourra mettre en place des mesures d'exclusion immédiate de la ou des tables de poker à l'encontre des joueurs ayant participé ou étant suspectés d'avoir participé à une collusion ou à une tentative de collusion, sans préjudice de toute autre mesure, notamment celles prévues par « les conditions générales de l'offre de jeux en ligne ».

OBGF pourra également, si la situation l'exige, mettre fin aux parties en cours du ou des joueurs concernés, bloquer la possibilité pour ces joueurs de jouer à nouveau ensemble, refuser l'accès à une ou des tables spécifiques ou à la plateforme de jeu de poker, et à tout autre service proposé par OBGF de manière temporaire ou définitive, refuser le paiement d'un gain ou le reversement de tout ou partie du solde de son compte et/ou prendre toute mesure nécessaire et procéder selon la gravité des faits, conformément aux dispositions des "Conditions Générales", au blocage de toute opération, ainsi qu'au blocage ou à la clôture du compte joueur par tout moyen qu'elle estime approprié ou encore prendre toute autre mesure qu'elle jugera adéquate. A ce titre, le joueur sera informé du motif de la mesure prise par OBGF.

7.3 Utilisation du service optionnel d'aide à la décision au jeu de poker proposé sur la plateforme de jeu de poker en ligne
Un service optionnel d'aide à la décision durant le jeu de poker est proposé sur la plateforme de jeu de poker en ligne.

Ce service optionnel est un outil proposé pour tous les joueurs en cash game et en tournois.
Il permet d'identifier les grandes tendances de jeu des adversaires. Ce service optionnel peut être activé ou désactivé. Le joueur utilise ce service sous sa propre responsabilité. A ce titre, ce service ne saurait engager la responsabilité de OBGF ou de ses partenaires, dès lors qu'il ne constitue qu'une simple aide au jeu.
De manière générale, tout logiciel tiers d'aide à la décision est utilisé par le joueur sous sa propre responsabilité. A ce titre, OBGF ne peut être considéré comme responsable du bon fonctionnement de ceux-ci.

Article 8
Enregistrement des jeux sur le site central informatique de OBGF et/ou sur la plateforme de jeu de poker

L'enregistrement et le scellement informatique effectué par OBGF et/ou depuis la plateforme de jeu de poker des engagements de jeu de poker en ligne, sont des conditions substantielles à la formation du contrat entre le joueur et OBGF.
Le déroulement des parties de poker ainsi que les opérations effectuées par le joueur, notamment celles relatives aux engagements de jeu, aux versements de disponibilités, aux mises prélevées sur les disponibilités, aux lots gagnés aux jeux, aux paiements de lots, aux modifications des informations personnelles, aux messages échangés entre les joueurs sont enregistrées par le système informatique de OBGF et sur la plateforme de jeu de poker. De convention expresse entre le joueur et OBGF , en cas de contestation entre le joueur et OBGF portant sur une divergence entre les informations mentionnées sur l'écran du joueur ou celles figurant sur une copie d'écran tirée sur papier et celles enregistrées et scellées informatiquement par OBGF et/ou depuis la plateforme de jeu de poker, seules ces dernières informations

font foi, sans priver le joueur de la faculté d'utiliser tous moyens de preuve pour démontrer que lesdits enregistrements ont fait l'objet d'un dysfonctionnement au sein du système informatique de OBGF et/ou au sein de la plateforme de jeu de poker.

Article 9
Données à caractère personnel

9.1 L'ensemble des traitements et modalités de traitement des données personnelles du joueur sont décrits dans les Conditions Générales et dans la Politique de Gestion des Données Personnelles disponible sur ses sites et applications.
9.2. Conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables en matière de données personnelles, le joueur dispose d'un droit à la limitation du traitement de ses données, d'un droit d'opposition, d'accès, de portabilité, de rectification et de suppression de ses données. Le joueur peut exercer ses droits sur simple demande écrite en remplissant le formulaire de contact dédié dans le Centre d'Aide de nos sites et applications.
9.3. Conformément à l'article 85 de la loi informatique et libertés, le joueur a la possibilité de laisser des directives spécifiques sur la gestion de ses données personnelles après son décès. Cela lui permet de désigner une personne de confiance de son choix qui aura la possibilité, par exemple, d'accéder aux données personnelles concernant le joueur, de clôturer son compte joueur, etc. Si le joueur souhaite exercer ce droit, il peut en faire la demande via le même formulaire de contact que celui visé ci-dessus.
Pour obtenir plus d'informations sur les données à caractère personnel et sur ses droits, le joueur peut également consulter le site de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.
9.4 OBGF communiquera éventuellement sur ses sites internet et/ou applications et sur les réseaux sociaux, sans aucune autre indication, le prénom des joueurs ayant obtenu un gain supérieur à un montant déterminé par OBGF.

Article 10
Adhésion au règlement
La participation au jeu implique l'adhésion au présent règlement, ainsi qu'aux « Conditions générales».

Article 11
Publication, modifications du règlement

11.1. Le présent règlement sera publié sur www.unibet.fr.
11.2. Le présent règlement pourra faire l'objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur www.unibet.fr.