

UN GALOP D'ESSAI ?

Faites vos premiers pas dans le monde des courses !



On parie que vous allez gagner

PARIER, C'EST AMUSANT!

Cette brochure a été conçue pour vous guider lors de vos premiers pas dans le monde passionnant des courses. Lisez-la et relisez-la! Elle regroupe une multitude de conseils et de secrets qui vous permettront de vous initier facilement aux paris hippiques tout en vous amusant.

PARIER, C'EST FACILE!

Entrez dans un monde d'émotions en apprenant à jouer avec l'éventail unique des paris PMU, l'offre la plus riche du monde. Lancez-vous et découvrez à quel point une course de chevaux peut vous passionner, vous faire vibrer et même vous métamorphoser, l'espace d'un instant, en «propriétaire» du cheval sur lequel vous avez misé.



Leçon N° 1

TOUT SAVOIR SUR LES COTES



Les cotes sont les « rapports » probables, c'est-à-dire les gains que peut rapporter un cheval. Elles représentent donc ses chances de victoire et sont calculées en fonction de la masse des enjeux faits sur chaque cheval.

C'est une information utile qui peut vous aider à faire votre choix dans la liste des chevaux partants. Les cotes sont retransmises sur les écrans TV avant les courses. En principe, vous trouverez 3 lignes au bas de l'écran : la première affiche les cotes du matin ; en dessous, en rouge, s'affichent les numéros des chevaux inscrits et, tout en bas,

les cotes du moment, mises à jour chaque minute. Les cotes permettent de connaître les chevaux les plus joués par les autres parieurs. Un cheval beaucoup joué aura une cote faible (ex. : 3,2). Cela veut dire qu'il fait partie des favoris et que, si vous misez sur lui, vos chances de gagner sont importantes. En revanche, vous risquez de gagner peu.

En misant Fr. 2.- sur un cheval qui a une cote de 3,2 vous gagnez, s'il est premier : Fr. 2.- × 3,2 = Fr. 6.40

Inversement, un cheval peu joué aura une grosse cote (ex. : 35). C'est un outsider et, si vous misez sur lui, vous aurez moins de chances de gagner. En revanche, ça peut vous rapporter gros.

En misant Fr. 2.- sur un cheval qui a une cote de 35 vous gagnez, s'il est premier : Fr. 2.- × 35 = Fr. 70.-

Leçon N° 2

TUYAUX ET TECHNIQUES DE JEU



Plusieurs éléments sont importants et peuvent vous orienter, mais sachez avant tout qu'il n'y a pas de bon ou de mauvais choix et que toutes les stratégies pour choisir ses chevaux sont valables. La principale référence reste la cote, mais il y a d'autres tactiques qui peuvent vous aider à gagner :

Se laisser séduire par la stature du cheval,
par son regard et pourquoi pas par son nom.

Consulter le programme des courses.

On y trouve une grande quantité d'informations sur les performances des chevaux et sur leurs caractéristiques (poids, âge, sexe).

Ecouter les gens autour de soi,

lire les pronostics de la presse ou se fier aux bruits de couloir qui circulent, comme les tuyaux de dernière minute.

Se renseigner sur le jockey

ou le driver, l'entraîneur et l'éleveur du cheval. Eux aussi fournissent un certain nombre de performances qui peuvent peser lourd dans le pronostic.

Laisser faire le hasard

ou jouer ses chiffres porte-bonheur. Ce n'est pas à proprement parler une technique, mais la chance reste incontestablement un paramètre qui permet de gagner. Tous les inconditionnels des courses vous le diront.

Pariez SpOt

en laissant la machine sélectionner vos chevaux.

Leçon N° 3

TOUT SAVOIR SUR LES PARIS



Il existe plusieurs types de paris qui proposent de miser sur 1, 2, 3, 4 ou 5 chevaux :

1 cheval :

Simple

2 chevaux :

Couplé

2 sur 4

3 chevaux :

Trio

Tiercé

4 chevaux :

Multi

Quarté+

5 chevaux :

Quinté+

Les paris Simple, Couplé et Trio peuvent être joués sur toutes les courses. Les autres paris sont proposés, selon le programme, sur une ou sur plusieurs courses dans la journée.

TOUT SAVOIR SUR LES PARIS

Simple

Mise de base : Fr. 2.-

Comment jouer un Simple ?

Vous sélectionnez 1 cheval et 3 solutions s'offrent à vous :

Le jouer « gagnant »

Votre cheval doit remporter l'épreuve pour vous faire gagner le rapport « gagnant », proche de la cote.

Le jouer « placé »

Votre cheval doit arriver dans les trois premiers pour vous faire gagner le rapport « placé », inférieur à la cote car moins risqué.

Le jouer « à cheval »

Vous jouez 1 × gagnant et 1 × placé, le montant de votre mise étant doublé. Si votre cheval arrive premier de la course, vous gagnez le rapport « gagnant » + le rapport « placé ». Si votre cheval arrive 2^e ou 3^e, vous ne gagnez que le rapport « placé ».

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

« gagnant », « placé » ou « à cheval » et le numéro du cheval que vous avez choisi.

Couplé

Mise de base : Fr. 2.-

Comment jouer un Couplé ?

Vous sélectionnez 2 chevaux et 2 solutions s'offrent à vous :

Les jouer « gagnants »

Vos 2 chevaux doivent arriver aux deux premières places, 1^{er} et 2^e ou 2^e et 1^{er}, pour vous permettre de toucher le rapport « gagnant ».

Les jouer « placés »

Vos 2 chevaux doivent être dans les 3 premiers pour vous faire gagner le rapport « placé ».

Vous ne pouvez pas jouer un couplé « à cheval »

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

« couplé gagnants » ou « couplé placés » et les numéros des 2 chevaux choisis.

TOUT SAVOIR SUR LES PARIS

2 sur 4

Mise de base : Fr. 5.-

Comment jouer un 2 sur 4 ?

Vous sélectionnez 2 chevaux que vous espérez voir arriver dans les 4 premiers, dans n'importe quel ordre. Si vos chevaux arrivent 3^e et 4^e ou 2^e et 1^{er} ou encore 2^e et 3^e, etc. vous gagnez.

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

« 2 sur 4 » et les numéros des 2 chevaux choisis.

Trio

Mise de base : Fr. 2.-

Comment jouer un Trio ?

Vous sélectionnez 3 chevaux que vous espérez voir occuper les 3 premiers rangs, dans n'importe quel ordre. Si vos 3 chevaux sont dans les trois premiers de la course, vous gagnez le rapport « trio ».

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

« Trio » et les numéros des 3 chevaux choisis.



TOUT SAVOIR SUR LES PARIS

Tiercé

Mise de base : Fr. 1.-

Comment jouer un Tiercé ?

Vous sélectionnez 3 chevaux que vous espérez voir arriver 1^{er}, 2^e et 3^e dans l'ordre d'arrivée cette fois. Si vos 3 chevaux arrivent 1^{er}, 2^e et 3^e comme indiqué sur votre ticket, vous gagnez le rapport « Ordre » et s'ils sont mélangés aux trois premières places, vous gagnez le rapport « Désordre ».

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

« Tiercé » et les numéros des 3 chevaux choisis dans l'ordre d'arrivée.

Quarté+

Mise de base : Fr. 1.-

Comment jouer un Quarté ?

Vous sélectionnez 4 chevaux que vous espérez voir arriver 1^{er}, 2^e, 3^e et 4^e dans l'ordre d'arrivée. Si vos 4 chevaux arrivent 1^{er}, 2^e, 3^e et 4^e comme indiqué sur votre ticket, vous gagnez le rapport « Ordre » et s'ils sont mélangés aux quatre premières places, vous gagnez le rapport « Désordre ».

Chance supplémentaire : si vous n'avez que les 3 premiers, peu importe l'ordre, vous gagnez le rapport « Bonus ».

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

« Quarté » et les numéros des 4 chevaux choisis dans l'ordre d'arrivée.

Quinté+

Mise de base : Fr. 2.50

Comment jouer un Quinté ?

Vous sélectionnez 5 chevaux que vous espérez voir arriver 1^{er}, 2^e, 3^e, 4^e et 5^e dans l'ordre d'arrivée. Si vos 5 chevaux arrivent 1^{er}, 2^e, 3^e, 4^e et 5^e comme indiqué sur votre ticket, vous gagnez le rapport « Ordre » et s'ils sont mélangés aux cinq premières places, vous gagnez le rapport « Désordre ».

Chance supplémentaire : si vous avez que les 4 premiers ou les 3 premiers, peu importe l'ordre, vous gagnez un rapport « Bonus 4 » ou « Bonus 3 ».

Le Quinté possède une tirelire.

Cette tirelire peut être gagnée grâce au N° Plus qui s'inscrit automatiquement sur votre ticket de jeu. Lors de chaque course de Quinté (1 × par jour) un N° Plus est tiré au sort par le système. Si il est identique à celui de votre ticket, le rapport « ordre » bénéficiera de tout ou partie de la tirelire en fonction du nombre de gagnants et les rapports « Désordre » seront multipliés par 10.

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

« Quinté » et les numéros des 5 chevaux choisis dans l'ordre d'arrivée. Le N° Plus sera automatiquement ajouté à votre ticket de jeu.

TOUT SAVOIR SUR LES PARIS

Multi

Mise de base : Fr. 5.-

Comment jouer un Multi ?

Vous sélectionnez de 4 à 7 chevaux que vous espérez voir arriver aux 4 premières places, dans n'importe quel ordre. Si à l'arrivée vous avez 4 chevaux aux 4 premières places, vous gagnez :

le rapport « Multi en 4 »

si vous aviez sélectionné uniquement 4 chevaux

le rapport « Multi en 5 »

si vous aviez sélectionné uniquement 5 chevaux

le rapport « Multi en 6 »

si vous aviez sélectionné uniquement 6 chevaux

le rapport « Multi en 7 »

si vous aviez sélectionné 7 chevaux

Pour jouer, vous annoncez au guichet :

**« Multi en 4 » et les numéros des 4 chevaux choisis.
Ou « Multi en 5 » et les numéros des 5 chevaux choisis,
et ainsi de suite...**



Leçon N° 4

TOUT SAVOIR SUR LES GAINS



Entre 10 et 15 minutes après l'arrivée d'une course, les rapports sont annoncés. Cela veut dire que vous pouvez faire contrôler votre ticket de jeu et encaisser vos gains.

Vous pouvez également les rejouer directement sur une prochaine course. Vous trouverez ci-après un exemple de gains par pari, pour démontrer l'incidence du risque et de la difficulté sur les gains. Ces gains varient selon les cotes et la masse des enjeux.

Simple Mise de base Fr. 2.-		
N°	Gagnant	Placé
09	16.00	7.20
01		12.00
11		13.40

2 sur 4 Mise de base Fr. 5.-		
N°		
09-01	09-11	66.50
09-02	01-11	
01-02	11-02	

Exemples non contractuels.

TOUT SAVOIR SUR LES GAINS

Couplé Mise de base Fr. 2.-		
N°	Gagnant	Placé
09-01	180.00	62.20
09-11		61.40
01-11		118.00

Multi Mise de base Fr. 2.-	
N°	09-01-11-02
Multi en 4	7'717.50
Multi en 5	1'543.50
Multi en 6	514.50
Multi en 7	220.50

Trio Mise de base Fr. 2.-	
N°	
09-01-11	790.00

Tiercé Mise de base Fr. 1.-		
N°		
09-01-11	Ordre	1'752.00
09-01-11	Désordre	350.40

Quarté+ Mise de base Fr. 1.-		
N°		
09-01-11-02	Ordre	12'771.10
09-01-11-02	Désordre	397.10
09-01-11	Bonus	81.00

Quinté+ Mise de base Fr. 2.50		
N°		
09-01-11-02-07	Ordre + Tirelire	
09-01-11-02-07	Ordre	185'220.00
09-01-11-02-07	Désordre	1'543.50
09-01-11-02		
09-01-11-07 09-01-02-07 09-11-02-07 01-11-02-07	Bonus 4 sur 5	53.60
09-01-11	Bonus 3	35.75

Avec le N° Plus Gagnant, vous multipliez par 10 vos gains Désordre, Bonus 4, Bonus 4 sur 5 et Bonus 3.

Tirelire Quinté+ du 29.10.2008: Fr. 9'000'000.00

Leçon N° 5

LE LANGAGE DES COURSES

Voici les quelques mots essentiels qui vous permettront de mieux suivre les courses et de mieux comprendre les principaux commentaires.

- Arrivée définitive :** Résultat officiel de la course après contrôle.
- Arrivée provisoire :** Classement non encore officiel annoncé juste après l'arrivée de la course.
- Dead-heat :** Arrivée de deux ou plusieurs concurrents ex æquo.
- Favori :** Cheval dont la cote (rapport probable) est la plus faible.
Celui qui a été le plus joué.
- Non-partant :** Cheval initialement prévu au programme mais qui ne prend pas le départ.
- Faire écurie :** Terme qui indique que 2 ou plusieurs chevaux de la même course appartiennent au même propriétaire. Si l'un des chevaux arrive premier de la course, tous les chevaux de l'écurie qui ont pris part à la course ont droit au paiement du même rapport.
- Réunion :** Une réunion est un ensemble de courses ayant lieu le même jour au même endroit. Il peut y avoir le même jour, sur différents hippodromes, entre 2 et 4 réunions comportant chacune plusieurs courses. Voilà pourquoi, lorsqu'on joue hors d'un hippodrome, il faut préciser le nom de la réunion et le numéro de la course sur laquelle on désire miser.
- Sulky :** C'est la charrette de trot attelé.
- Driver :** Le driver est celui qui est installé sur le sulky.



PARI MUTUEL URBAIN ROMAND
Société de la Loterie de la Suisse Romande
Rue Marterey 13, Case postale 6744
1002 Lausanne



On parie que vous allez gagner

www.pmur.ch