

PRENEZ VOTRE ENVOL !

Vos premiers succès dans le monde des paris.



On parie que vous allez gagner

A purple silhouette illustration on the left side of the page shows a person's profile looking at a smartphone, with two horses running behind them.

PARIER, C'EST FUTÉ !

Tout jeu suppose de prendre des options pour développer une stratégie, et les paris hippiques ne dérogent pas à ce principe.

Trois niveaux sont à la disposition des parieurs, et l'univers des paris hippiques s'est enrichi d'un vocabulaire propre à ces **3 différentes formules de jeu**.

C'est lorsque vous maîtrisez le sens de ces termes d'initiés que vous entrez vraiment dans le clan des parieurs avertis.

LES DIFFÉRENTES FORMULES DE JEU

1^{er} niveau

Pari unitaire.

C'est un pari comportant le nombre minimum de chevaux autorisé pour la mise minimum d'enjeux fixée pour ce pari.

Ce pari représente une seule combinaison de jeu.

Exemple :

| | | |
|-----------------------|---|---|
| Pari Couplé unitaire | = | 2 chevaux joués pour une mise de Fr. 2.- |
| Pari Tiercé unitaire | = | 3 chevaux joués pour une mise de Fr. 1.- |
| Pari Quarté+ unitaire | = | 4 chevaux joués pour une mise de Fr. 1.- |
| Pari Quinté+ unitaire | = | 5 chevaux joués pour une mise de Fr. 2.50 |

Cette formule de jeu vous permet une initiation simple et ludique.



2^e niveau

LES DIFFÉRENTES FORMULES DE JEU

Pari en formule « Combiné ».

Ce sont tous les paris qui comportent un nombre de chevaux joués supérieur à celui des paris unitaires, jusqu'à concurrence du nombre de chevaux de la course.

Les paris en formule « Combiné » représentent plusieurs combinaisons de jeu.

Exemples :

| | | |
|------------------|---|--------------------------------|
| Quinté+ unitaire | = | 5 chevaux joués pour Fr. 2.50 |
| Quinté+ combiné | = | 6, 7, 8... chevaux joués |
| Trio unitaire | = | 3 chevaux joués pour Fr. 2.- |
| Trio combiné | = | 4, 5, 6, 7, 8... chevaux joués |

Les paris combinés s'appliquent aux paris :



La formule combinée se décompose en « x » paris unitaires.
Son prix est proportionnel au nombre de chevaux joués.

Exemples d'un « Combiné » :

Quinté+ 6 chevaux joués 1.2.3.4.5.6 = 6 paris unitaires de cinq chevaux
1.2.3.4.5 / 1.2.3.4.6 / 1.2.3.5.6 / 1.2.4.5.6 / 1.3.4.5.6 / 2.3.4.5.6 valant Fr. 2.50 chacun
soit Fr. 15.-

Couplé combiné de 7 chevaux joués = 21 paris unitaires de 2 chevaux valant
Fr. 2.- chacun soit Fr. 42.-

Ce principe s'applique à tous les paris mentionnés précédemment.

La formule de jeu « Combiné » vous offre la possibilité d'élargir votre choix pour avoir plus de chances de trouver le pronostic exact de l'arrivée.

3^e niveau

LES DIFFÉRENTES FORMULES DE JEU

Pari en formule «Champ».

Pour comprendre cette option de jeu, il faut savoir que le mot «Champ» par simple analogie à «champ de course» désigne, en langage turfiste, la totalité des chevaux inscrits au programme d'une épreuve de galop, de trot ou d'obstacles.

Ce pari comporte un nombre de chevaux inférieur à celui du pari unitaire, qui sont dénommés «chevaux de base» et auxquels sont associés : soit la totalité des chevaux de l'épreuve (Champ total), soit une sélection de chevaux (Champ réduit).

Exemples :

Pour le pari Tiercé, un pari unitaire comporte 3 chevaux. Selon le principe énoncé ci-dessus, vous pouvez opter pour un champ total ou réduit de 1 cheval de base ou de 2 chevaux de base.

Pour le pari Quinté, un pari unitaire comporte 5 chevaux, vous pouvez opter pour un champ total ou réduit de 1, 2, 3 ou 4 chevaux de base.

Les formules Champ total ou réduit s'appliquent aux paris :

Couplé

2 sur 4

Trio

Tiercé

Quarté+

Quinté+

Multi

Comme les paris «Combinés», les formules «Champ» se décomposent en «x» paris unitaires. Leurs prix sont déterminés par la combinaison du nombre de chevaux de base choisis + tous les partants de la course pour un «**Champ total**» ou d'une sélection pour un «**Champ réduit**».

Exemples :

«**Champ total**» de 4 chevaux de base en Quinté+ 1.2.3.4.x dans une course de 14 partants = 10 combinaisons unitaires de Fr. 2.50 chacune soit Fr. 25.-

| | |
|------------|-------|
| 1.2.3.4.5 | 2.50 |
| 1.2.3.4.6 | 5.- |
| 1.2.3.4.7 | 7.50 |
| 1.2.3.4.8 | 10.- |
| 1.2.3.4.9 | 12.50 |
| 1.2.3.4.10 | 15.- |
| 1.2.3.4.11 | 17.50 |
| 1.2.3.4.12 | 20.- |
| 1.2.3.4.13 | 22.50 |
| 1.2.3.4.14 | 25.- |

«**Champ réduit**» de 4 chevaux de base en Quinté+ 1.2.3.4.x avec une sélection de 6 chevaux 6.8.10.12.13.14 = 6 combinaisons unitaires de Fr. 2.50 chacune soit Fr. 15.-

| | |
|------------|-------|
| 1.2.3.4.6 | 2.50 |
| 1.2.3.4.8 | 5.- |
| 1.2.3.4.10 | 7.50 |
| 1.2.3.4.12 | 10.- |
| 1.2.3.4.13 | 12.50 |
| 1.2.3.4.14 | 15.- |

Les formules de jeu «Champ total» ou «Champ réduit» vous donnent les moyens d'appliquer une stratégie de jeu très aboutie, qui tient compte de votre expérience du pronostic.

LES MOTS DES PROS



A déboîté :

Le jockey a réussi à sortir son cheval du peloton.

A fait illusion :

Le cheval a donné l'impression de pouvoir gagner la course, mais il n'est pas à l'arrivée.

A figuré :

Le cheval était en bonne position pendant le parcours, mais n'a pas participé à l'arrivée.

Affûté :

Se dit d'un cheval au meilleur de sa forme.

Animer :

(une épreuve) Aller devant, mener la course.

Apprenti :

Elève jockey.

AQPS :

Autre Que Pur-Sang.

Se dit d'un cheval de course qui n'est pas un pur-sang anglais, à savoir un arabe, un anglo-arabe, un selle français, ou même un trotteur français. Les AQPS courent plus généralement en obstacles.

A réclamer :

Course à l'issue de laquelle les chevaux sont mis en vente.

Chaque acheteur potentiel fait une proposition chiffrée par écrit. Le plus offrant emporte le cheval.

A sa main :

Le cheval ne force pas, il ne va pas au maximum de ses possibilités.

Aubin :

Allure irrégulière au Trot, lorsque le cheval galope des antérieurs et trotte avec les postérieurs.

Autostart :

Au Trot, départ lancé derrière une automobile spécialement aménagée.

LES MOTS DES PROS

| | | | |
|--|--|----------------------------|--|
| Balances : | Espace de l'hippodrome réservé aux vérifications suivantes : <ul style="list-style-type: none">• au Galop : le poids et les couleurs.• au Trot : les plaques de numéro et les couleurs.• au Trot Monté : le poids. | Dead-heat : | Classement ex æquo de chevaux franchissant ensemble la ligne d'arrivée et que la photo n'a pas pu départager. |
| Base : | Concurrent qui possède une chance très sérieuse. Le parieur va s'appuyer sur cette « base » pour construire son jeu. | Dérober (se) : | Un cheval se dérobe quand il refuse un obstacle ou qu'il s'écarte du tracé officiel de la course. |
| Canter : | Galop d'essai avant la course ou à l'entraînement. | Disciplines : | <ul style="list-style-type: none">• au Galop : Plat et Obstacles.• au Trot : Attelé et Monté. |
| Classé : | On dit qu'un cheval est classé lorsqu'il arrive parmi les premiers à l'arrivée, en général les 5 premiers. | Distancé : | Au Trot, se dit d'un cheval éliminé pour allure irrégulière ou pour avoir gêné un concurrent. Au Galop, pour avoir gêné un concurrent. |
| Coefficient : | Nombre de fois que l'on joue la mise de base dans un pari. | Echelle des poids : | L'échelle des poids permet de niveler la valeur des chevaux. Dans une course à handicap, chaque cheval portera un poids différent selon sa valeur. |
| Commissaire : | Officiel chargé de contrôler la régularité de la course. | Elastiques : | Méthode utilisée pour les départs des courses d'obstacles et aussi pour certaines courses au Trot. |
| Contraint de trotter en épaisseur : | Le cheval court à l'extérieur du peloton (une position généralement défavorable). | En dedans : | Venir en dedans, produire son effort en dedans... Au lieu de déborder ses concurrents par l'extérieur, certains jockeys préfèrent passer au plus court, entre la corde (l'intérieur de la piste) et leurs adversaires. |
| Corde : | (placement) Dans les courses de Plat, c'est une place qui est attribuée par tirage au sort à chaque cheval dans les stalles de départ. Pour les courses au Trot dont le départ est donné à l'autostart, le N° 1 est le plus près de la corde. | En dehors : | A l'opposé de la corde (à l'extérieur de la piste). |
| | | Epaisseur : | Ligne par rapport à la corde. |
| | | Favori : | Cheval dont les chances de remporter la course sont les plus élevées. |

LES MOTS DES PROS



Gentleman-Rider :

Cavalier autorisé à monter dans les courses d'amateurs, au Galop.

Groupe :

Les courses de Groupe sont les meilleures courses internationales. Elles sont classées de Groupe I à Groupe III. On parle aussi de Courses de Sélection.

Haie :

(course de) Epreuve d'obstacles dont le parcours est jalonné de haies.

Handicap :

Pour le Galop, course dans laquelle le handicapeur a égalisé les chances théoriques des concurrents. Le cheval ayant les meilleures performances portera le poids le plus lourd, et vice versa. Pour le Trot, les chevaux ayant les gains les plus élevés auront une distance plus importante à parcourir.

Heat :

Trot d'essai avant la course ou à l'entraînement.

Lad :

Garçon d'écurie qui soigne les chevaux et, éventuellement, les monte à l'entraînement.

L'emballage :

Au cours des 400 derniers mètres, les jockeys mettent toutes leurs forces pour remporter la victoire.

Lice :

Barrière blanche qui délimite le bord de la piste.

Maiden :

Au Galop, cheval n'ayant jamais gagné une course.

Miler :

Cheval de Galop appréciant les distances plutôt courtes (1600 et 1800 m).

Mis en boîte :

Expression utilisée lorsqu'un concurrent est encerclé par d'autres chevaux et qu'il ne peut pas exprimer sa pointe de vitesse de la dernière ligne droite jusqu'au poteau.

LES MOTS DES PROS

Musique :

Historique des performances d'un cheval avec tous les détails sur ses dernières courses. Le parieur peut ainsi situer les chevaux les uns par rapport aux autres. Pour bien lire la musique d'un cheval, il faut connaître les quelques abréviations qui la constituent.

• Pour un galopeur :

- « o » signifie course d'Obstacles
- « p » signifie course de Plat
- « 0 » indique qu'il n'a pas été classé
- « T » indique qu'il est tombé
- « A » indique qu'il a été arrêté

Tout chiffre différent de 0 indique la place du cheval dans la course. La musique se lit de droite à gauche, de la course la plus ancienne à la plus récente.

• Pour un trotteur :

- « a » signifie course de Trot Attelé
- « m » signifie course de Trot Monté
- « 0 » indique qu'il n'a pas été classé
- « D » indique qu'il a été disqualifié pour une allure irrégulière
- « T » indique qu'il est tombé
- « A » indique qu'il a été arrêté

Ordres :

(sous les) Expression signifiant que le cheval est à la disposition du starter pour entrer dans sa stalle, se ranger derrière l'élastique ou faire sa volte.

Outsider :

Cheval dont les chances de remporter la course sont inférieures à celles du favori.

Pari Mutuel :

Principe consistant à faire parier les joueurs entre eux. Les uns gagnent ce que les autres perdent. L'organisateur (le PMU) n'a aucun intérêt dans le résultat de la course : il répartit simplement l'argent collecté entre les gagnants après déduction des prélèvements légaux.

Pesage :

Enceinte où se trouvent les balances et où s'effectue le contrôle du poids des jockeys.

Photo :

Lorsque les concurrents arrivent très groupés, la photo est indispensable au juge à l'arrivée pour établir le classement d'une course.

Recul :

Distance supplémentaire (généralement 25 mètres) à parcourir dans des courses de Trot à conditions. Le recul est déterminé en fonction des gains du cheval.

Rouge :

Dispositif qui rend officielle l'arrivée de la course. Une fois que « le rouge est mis », on peut calculer les rapports pour payer les parieurs.

LES MOTS DES PROS

- Se dérober :** Lorsque le cheval n'obéit pas aux instructions de son jockey, il ne suit plus la trajectoire de la course.
- Se désunir :** (à la sortie du dernier tournant, puis à mi-ligne droite) Le cheval commence à ne plus trotter convenablement, puis il se met au Galop.
- Skikjöring :** Discipline pendant laquelle le skieur est tiré par un pur-sang. Spectacle unique lors des célèbres courses sur neige de Saint-Moritz, véritable carte de visite du turf helvétique.
- Sortir de la glu :** Le cheval a réalisé une bonne performance malgré un terrain très lourd dû aux intempéries.
- Starter :** Juge chargé du départ.
- Steeple-chase :** Course d'obstacles variés.
- Stud-book :** Registre où est inscrite la généalogie de tous les chevaux d'une même race.
- Sur le poteau :** Gagner sur le poteau, c'est gagner au dernier moment.
- Tirelire :** Tout au long de l'année, une partie des enjeux Quinté+ sert à constituer des tirelires. Celles-ci se gagnent grâce au N° Plus imprimé automatiquement sur les tickets.
- Traquenard :** Allure irrégulière au Trot, lorsque le cheval trotte avec les antérieurs et galope avec les postérieurs.



QUAND JOUER ?

Les horaires des courses PMU sont plutôt réguliers. Les courses débutent le plus souvent vers 13 h et se terminent vers 18 h. La course unique du Quinté+ se déroule en début d'après-midi entre 13 h et 14 h.

Une à deux fois par semaine, des épreuves nocturnes sont courues sur piste éclairée.

La course du Quinté+ est alors décalée en soirée.

Les enjeux sont enregistrés dès le matin et jusqu'au départ de la course en question.

OÙ JOUER ?

Dans un café course du réseau PMU qui offre des espaces de jeu avec diffusion des courses en direct sur grand écran. Souvent lieu de rencontre et d'échange de connaisseurs, c'est une excellente source de tuyaux et d'informations.

Dans un kiosque PMU parfois aussi avec la diffusion des courses.

Directement sur l'hippodrome pour vivre intensément la course. En Suisse romande, Avenches propose plusieurs week-ends de courses pendant la saison. La liste des hippodromes suisses est disponible sous www.pmur.ch.

Incontournables, les hippodromes français tels que Vincennes, Longchamp, Chantilly ou Deauville sont des endroits mythiques chargés de tradition et de magie qui vous accueillent tout au long de l'année.



TOUT SAVOIR SUR LES COULEURS

Qu'est-ce qu'un dispositif?

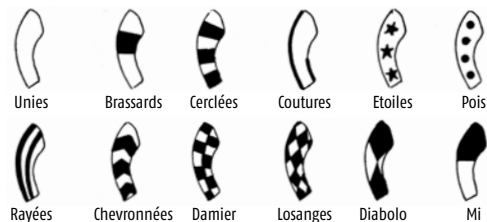
C'est l'ensemble des motifs et des couleurs qui permettent à tout propriétaire de créer ses propres couleurs. Les formes et les coloris imposés donnent de multiples combinaisons pour l'équipement du jockey (toque, corps de casaque et manches). Ces combinaisons permettent à chaque propriétaire de bénéficier d'un signe de reconnaissance unique.

La casaque : 25 dispositifs (motifs)



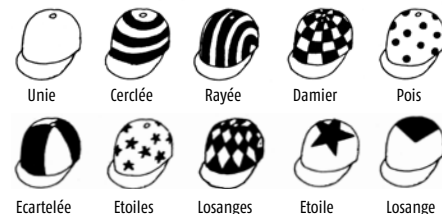
Le devant et l'arrière de la casaque doivent présenter le même dispositif.

Les manches : 12 dispositifs (motifs)



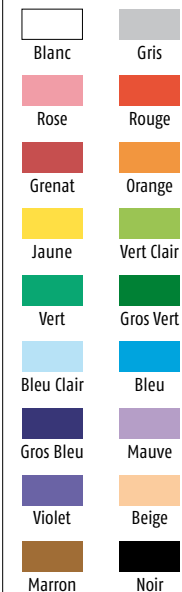
Les deux manches doivent être obligatoirement identiques.

La toque : 10 dispositifs (motifs)



Les trois éléments casaque, manches et toque doivent se décrire dans cet ordre et se composer de deux coloris, exceptionnellement de trois.

Les couleurs



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