BetActu – Règlement

Dernière mise à jour le 25 août 2026.

Préambule

Le présent règlement a pour but de décrire le concept et les règles du jeu BetActu. Il vient en complément des autres documents légaux et notices d'informations, notamment les Conditions générales d'utilisation, la Politique de confidentialité et les Mentions légales.

Concept

BetActu est un jeu dans lequel le joueur doit prévoir les sujets qui vont faire l'actualité dans la presse. Le but est d'accumuler le plus de capital possible pour se hisser en haut des classements (voir la section *Classements* du présent document).

Le jeu prend la forme d'une bourse d'échange de valeurs, dans lequel les valeurs échangeables sont des sujets d'actualité. Les valeurs ont la forme d'actions, que le joueur peut acheter et vendre, et elles octroient quotidiennement un dividende à leur possesseur.

Le concept du jeu réside dans la manière dont est déterminé le dividende : il est proportionnel au volume d'articles, et à leur importance, publiés dans la presse sur le thème de l'action. Plus le thème est abordé dans la presse, plus le dividende augmente, et plus la détention de parts de l'action en question rapporte d'argent quotidiennement aux joueurs.

Par exemple : l'action « Intelligence artificielle » a eu tendance à voir son dividende augmenter au vu de l'augmentation de l'engouement pour le sujet ces derniers temps, avec des pics de valeur notamment à l'occasion des sorties de nouvelles versions de certains chatbots.

Ainsi, pour engranger le maximum de dividendes, le joueur doit anticiper les tendances de l'actualité.

Virtualité

Les actions échangées dans le jeu sont virtuelles et n'ont aucun lien avec une action pouvant exister dans une bourse d'échange réelle. Leur valeur n'a aucun lien avec les performances économiques d'une entreprise, personne ou entité réellement existante.

La monnaie du jeu est dénommée le « bact », comme contraction de « BetACTu ». Il s'agit d'une monnaie virtuelle. Le symbole utilisé pour la représenter est retranscrit ci-dessous et est simplifié en « B » dans le présent document.



Le jeu ne comporte aucune espérance de gain numéraire ou en nature pour le joueur.

Inscription

L'inscription au jeu est gratuite.

Le joueur reçoit 10 000 B lors de son inscription.

Si le joueur a reçu un code de parrainage de la part d'un autre joueur (voir la section *Parrainages* du présent document), il l'indique dans le champ prévu à cet effet dans le formulaire d'inscription. S'il a cliqué sur un lien de parrainage d'un autre joueur, ce champ est auto-rempli. En s'inscrivant avec ce code, il reçoit un bonus de 10 % supplémentaires, portant la somme à 11 000 B au total.

Un seul compte est autorisé par joueur, sauf en cas de faillite ou de suppression du premier compte, auquel cas le joueur peut créer un nouveau compte, à la condition de n'entretenir aucune interaction entre eux.

Il est interdit de prêter, donner, échanger, acheter ou vendre son compte.

Actions

Chaque action est divisée en parts. Le nombre de parts total de chaque action dans le jeu dépend de son dividende moyen biennal, et du nombre de joueurs. Chaque part donne droit à une fois le montant du dividende, tel que décrit dans la section *Concept* du présent document.

La valeur d'une part d'une action est le prix unitaire (hors frais de transaction) de la dernière transaction de l'action ayant été conclue.

Une action peut être suspendue à tout moment, notamment lorsque est détecté un problème de cotation, un bug dans le calcul du dividende, tout autre bug affectant l'action ou le jeu en général, une triche avérée ou suspectée… La durée de suspension est en général de quelques heures maximum, le temps que soit résolu le problème détecté, et jusqu'à quelques jours dans les cas plus complexes nécessitant des ajustements ou investigations plus poussées. Il n'est alors plus possible de placer de nouveaux ordres sur l'action, et par conséquent aucune transaction n'a lieu. Les dates d'expiration des ordres ne sont pas rallongés : les ordres continuent à expirer durant la suspension. Les versements de dividende sont suspendus. La valeur des parts détenues de l'action n'est plus prise en compte, ni pour le calcul de l'impôt, ni pour les classements.

Une action peut être désactivée (à long terme) à tout moment, notamment lorsque son thème est sorti des radars de l'actualité et a peu de chance d'y revenir à un horizon de temps raisonnable, dont la pertinence dans le jeu n'est pas ou plus démontrée, ou qui rencontre trop de problèmes récurrents ne pouvant être résolus à court terme. Tous les ordres ouverts sur l'action sont alors annulés, et il n'est plus possible d'en placer de nouveaux. La banque centrale (voir la section *Banque centrale* du présent document) rachète les parts au prix de la cotation au moment de la désactivation, sauf exception, particulièrement en cas de suspicion de manipulation de cours ou autre triche.

Calcul des dividendes

Le dividende de chaque action est recalculé plusieurs fois par jour. L'heure de la dernière et de la prochaine mise à jour est indiquée sur les fiches action.

La valeur prise en compte au moment du versement des dividendes (voir la section *Versement des dividendes et prélèvement de l'impôt* du présent règlement) est la dernière ayant été calculée.

Notre algorithme de calcul prend en compte plusieurs facteurs, notamment le volume d'articles publiés, la récence des articles, leur importance relativement au thème de l'action, leur importance relativement à l'actualité globale du moment, leur importance relativement à l'actualité globale au moment de leur publication.

Banque centrale

La banque centrale gère la masse monétaire du jeu, par la création et la destruction monétaire.

Elle ajuste le nombre de parts des actions tel que décrit dans la section *Actions* du présent document.

Elle saisit les parts d'actions des joueurs ayant un solde négatif trop long, et des joueurs bannis définitivement.

Elle distribue les dividendes et collecte l'impôt.

Elle crée et vend les parts des nouvelles actions introduites dans le jeu.

Elle aide également à la fluidité des transactions en fournissant de la liquidité au marché.

Ordres

Pour acheter ou vendre des parts d'action, le joueur place un ordre, dont il détermine d'abord le nombre de parts.

Pour mener à une transaction, l'ordre doit rencontrer un ordre inverse (de vente pour un achat, d'achat pour une vente) compatible ayant préalablement été placé dans le carnet d'ordres par un joueur.

Carnet d'ordres

Le carnet d'ordres est constitué des ordres déjà placés et en attente d'exécution (ou ayant été exécutés seulement partiellement). Seules les premières limites sont affichées sur les fiches action.

Deux types d'ordres sont possibles, aux effets différents, comme décrit ci-après.

Ordre limite

L'ordre limite permet de fixer un prix, maximum pour un achat, minimum pour une vente. Si un ou des ordres inverses sont présents dans le carnet d'ordre à un prix égal à, ou plus intéressant que votre limite, vous serez servi immédiatement. En revanche, si aucun ordre correspondant n'existe, ou s'il n'y en avait pas suffisamment pour répondre à la quantité demandée, l'ordre est intégré au carnet d'ordres pour une exécution ultérieure, lorsqu'un autre joueur passera un ordre correspondant.

Le prix limite doit suivre un pas minimum entre deux prix, qui dépend du prix en question : 0,01 B si le prix est inférieur à 20 B, 0,05 B si le prix est compris entre 20 B et 50 B, 0,10 B entre 50 B et 200 B, 0,50 B entre 200 B et 500 B, 1 B entre 500 B et 2000 B, 5 B entre 2000 B et 5000 B, 10 B au-delà de 5000 B. Si le pas minimum n'est pas respecté, le prix est automatiquement arrondi au pas inférieur pour un achat, ou au pas supérieur pour une vente.

L'ordre doit comporter une date d'expiration, qui peut être fixée entre 10 secondes et 90 jours. Passé ce délai, si l'ordre n'a pas été exécuté, ou seulement partiellement, il disparaît du carnet d'ordres. Le joueur conserve son argent s'il s'agissait d'un achat, ses parts s'il s'agissait d'une vente.

Ordre au marché

L'ordre au marché est exécuté immédiatement au meilleur prix possible selon les ordres correspondants présents dans le carnet d'ordres à ce moment, y compris ceux aux limites moins bonnes que celles affichées. Il ne permet pas de maîtriser le prix.

Si l'ordre n'a pas pu être servi, ou pas pu être servi en totalité, il expire immédiatement et n'entre pas dans le carnet d'ordres. Le joueur conserve son argent s'il s'agissait d'un achat, ses parts s'il s'agissait d'une vente.

Restrictions

Pour placer un ordre d'achat, le joueur doit posséder suffisamment d'argent disponible, c'est-à-dire libre d'engagement d'achat (frais de transaction inclus, voir la section *Transactions* du présent document).

Pour placer un ordre de vente, le joueur doit posséder suffisamment de parts disponibles, c'est-à-dire libre d'engagement de vente.

Le nombre d'ordres ouverts simultanément est limité à 200.

Il n'est pas possible de placer d'ordre menant à posséder plus de 25 % de son capital dans un même action, engagements d'achats inclus.

Il n'est pas possible de placer plus de 60 ordres par heure. Le délai minimum entre deux ordres est de 5 secondes.

Traitement

Les ordres sont traités le plus rapidement possible, par ordre de placement.

D'exceptionnels moments de surcharge du serveur peuvent mener à un traitement décalé, et, ainsi que d'éventuels bugs, peuvent mener à un traitement non ordonné des ordres, sans que le joueur puisse se prévaloir d'une indemnisation ou compensation. Un ordre au marché non traité devient caduc une minute après son placement.

Annulation par le joueur

Le joueur peut annuler un ordre de type limite dès 10 secondes après son placement, et jusqu'à son exécution complète ou son expiration.

Transactions

Comme indiqué précédemment, une transaction a lieu lorsqu'un ordre d'achat et un ordre de vente compatibles se rencontrent. L'argent correspondant au prix total de la transaction est transféré de l'acheteur au vendeur, et les parts sont transférées du vendeur à l'acheteur.

Le joueur qui déclenche la transaction, c'est-à-dire celui dont l'ordre est exécuté au moment de sa passation paie des frais de transaction de 2,9 % du prix total. Le joueur dont l'ordre était déjà présent dans le carnet d'ordres ne paie pas de frais.

Solde négatif

Il peut arriver que le solde d'un joueur devienne négatif, notamment après le prélèvement de l'impôt consécutif au versement des dividendes.

Les éventuels ordres d'achat en cours du joueur sont alors annulés, et il ne peut plus en passer de nouveaux jusqu'à ce que la situation soit régularisée.

Si le joueur ne revient pas à un solde positif dans un délai de 22 heures, la banque centrale procède à une vente forcée d'une partie de ses parts d'actions à des fins de recouvrement. Elles sont vendues par ordre aléatoire, jusqu'à recouvrement complet de la dette. Le prix de vente forcée est celui du cours de l'action au moment de la vente, minoré de 20 % de pénalités. Les éventuels ordres de vente ouverts sur les actions vendues sont annulés.

Si le solde demeure négatif, le joueur est en état de faillite. Son unique possibilité de retrouver un solde positif est de percevoir un bonus de parrainage (voir la section *Parrainages* du présent document).

Équipes

Les joueurs ont la possibilité de se regrouper en équipes, qui concourent pour un classement dédié tel que décrit dans la section *Classements* du présent règlement. L'appartenance ou non à une équipe n'a pas d'influence sur les autres classements individuels. Il n'est pas possible d'appartenir à plusieurs équipes.

Si le joueur veut rejoindre une équipe existante, il doit lui envoyer une candidature. L'administrateur de l'équipe choisit ensuite d'accepter ou non la demande. Le candidat peut retirer sa candidature à tout moment. Une fois accepté dans l'équipe, il peut la quitter à tout moment.

Si le joueur n'est pas déjà membre d'une équipe, il peut en créer une nouvelle. Il en devient l'administrateur.

L'administrateur d'une équipe peut en modifier le nom, la description (visible par tous les joueurs), le message interne (visible par les membres de l'équipe) et l'avatar. Il peut accepter ou refuser les candidatures. Il peut exclure un joueur de l'équipe. Il peut nommer un autre joueur de l'équipe administrateur à sa place. Il peut dissoudre l'équipe.

Les joueurs d'une équipe ont une messagerie interne à leur disposition. Elle doit être utilisée dans les limites définies dans la section *Franc-jeu et courtoisie* du présent règlement.

Versement des dividendes et prélèvement de l'impôt

Le versement des dividendes et le prélèvement de l'impôt ont lieu concomitamment chaque jour à 19 heures 00 (heure de Paris).

Dividendes

Le joueur reçoit, pour chaque action qu'il possède, son dividende (voir la section *Calcul des dividendes* du présent document) multiplié par le nombre de parts détenues.

Impôt

L'impôt est calculé de façon à ce que la totalité des impôts collectés du jour couvrent exactement l'intégralité des versements de dividendes effectués le même jour.

L'impôt de chaque joueur dépend de son capital. Son calcul prend en compte comme assiette la valeur du portefeuille du joueur, c'est-à-dire la somme de la valeur de ses parts d'actions, plus une portion de son argent. Cette portion est de 50 %, sauf si le joueur est inscrit depuis moins de 5 jours, auquel cas elle est de 10 % multipliés par le nombre de jours d'inscription (s'il est inscrit depuis moins d'un jour, l'argent n'est donc pas pris en compte).

Un coefficient est ensuite appliqué à l'assiette en fonction de l'activité du joueur. S'il a placé au moins un ordre depuis le dernier classement, le coefficient est neutre (100 %). Sinon, il est incrémenté de 0,1 point de pourcentage par jour sans passage d'ordre. Par exemple, s'il n'a pas placé d'ordre depuis 4 jours, le coefficient est de 100,4 %. Le maximum pris en compte est de 10 jours, soit un coefficient de 101 %.

L'assiette ainsi obtenue est ensuite élevée à la puissance 1,03. Les capitaux les plus élevés pèsent donc légèrement plus dans la répartition de l'impôt que leur seule part dans la fortune totale. Un rendement égal à la moyenne des joueurs ne suffit plus, en haut du classement, pour que les dividendes reçus restent supérieurs à l'impôt : le joueur doit obtenir un meilleur rendement que la moyenne.

C'est donc un impôt sur la fortune, et non pas sur les dividendes, il peut ainsi être supérieur aux dividendes reçus le même jour.

Classements

Les classements sont établis chaque jour à 19 heures 00 (heure de Paris), juste après le versement des dividendes et le prélèvement de l'impôt. Les données prises en compte sont donc celles après distribution des dividendes et collecte de l'impôt.

Classement quotidien

Le classement principal est le classement individuel quotidien. Il classe les joueurs par ordre décroissant de capital, c'est-à-dire le cumul du cash et de la valeur des actions qu'ils possèdent. En cas d'égalité, l'ancienneté de l'inscription au jeu départage les joueurs.

Classement All time

Le classement All time classe les joueurs par ordre de capital record jamais atteint décroissant, c'est-à-dire du meilleur capital qu'ils aient atteint lors de n'importe quel classement. La date du record est également mentionnée. Est aussi indiqué le rang record, avec la date à laquelle il a été atteint pour la première fois.

Classement par équipes

Le classement par équipes classe les équipes selon le cumul de capital de tous les joueurs qui la composent.

Classements mensuels

Chaque dernier jour du mois, le classement quotidien est archivé et constitue le classement du mois.

Franc-jeu et courtoisie

Il est interdit d'exploiter des bugs, failles ou erreurs, dans le but d'obtenir des avantages injustes. Tout bug, faille ou erreur découvert doit immédiatement être signalé via le formulaire de feedback disponible sur la page de contact. Tout avantage injuste ainsi obtenu peut être annulé par BetActu. Toute exploitation de bug, faille ou erreur, peut mener à un bannissement du joueur comme décrit la section *Sanctions et bannissements* du présent règlement.

Il est interdit de manipuler la cotation d'une action, notamment en la faisant augmenter ou baisser de façon artificielle dans le but d'en tirer un avantage, par exemple pour transférer du capital d'un joueur vers un autre, avant l'établissement des classements pour y améliorer son capital, avant le prélèvement de l'impôt pour le faire diminuer… BetActu peut suspendre l'action concernée, comme décrit la section *Actions* du présent règlement, et en modifier la cotation. Les transactions concernées peuvent être annulées. Les joueurs impliqués peuvent être bannis. L'organisation d'une telle triche entre plusieurs joueurs est une circonstance aggravante.

Il est interdit d'utiliser un programme automatique, script, robot, ou autre outil, pour effectuer des actions dans le jeu ou analyser des données. Il est interdit de modifier l'interface du jeu de façon à en tirer des avantages par rapport aux autres joueurs. De manière générale, il est interdit d'utiliser des moyens externes pour contourner les règles et limitations du jeu. Toute contravention au présent paragraphe pourra mener à un bannissement, souvent définitif.

La fonctionnalité d'envoi de *pokes* est destinée à offrir aux joueurs une communication divertissante avec les autres joueurs. Il est interdit d'en abuser, notamment en envoyant de manière circonstanciée ou excessive des emojis de façon inappropriée. Tout abus peut mener à un bannissement du joueur.

La fonctionnalité de messagerie d'équipe est destinée à offrir aux joueurs une communication interne aux équipes avec les autres joueurs la composant. Les joueurs sont tenus de communiquer de manière courtoise et non agressive. Il est interdit d'en abuser, notamment en envoyant un nombre excessif de messages, ou des messages illégaux au regard de la législation en vigueur en France. Dans le but d'assurer la compréhension mutuelle, seule la langue française est autorisée. L'orthographe doit être soignée, les abbréviations excessives et le « langage SMS » sont proscrits. Il est interdit d'envoyer des liens hypertextes. Il est interdit de divulguer des informations personnelles. Il est interdit d'envoyer un nombre excessif d'emojis. Tout abus peut mener à un bannissement du joueur à l'appréciation de BetActu selon la gravité des faits, et des problèmes graves ou répétés au sein d'une même équipe peuvent mener au bannissement de l'équipe dans son ensemble, comme décrit la section *Sanctions et bannissements* du présent règlement.

Le choix du nom de l'équipe par son administrateur, ainsi que la rédaction du texte de description et du message interne, sont soumis aux mêmes règles établies au paragraphe précédent. À la fois l'administrateur et l'équipe peuvent être sanctionnés, et les textes incriminés supprimés ou modifiés, comme décrit la section *Sanctions et bannissements* du présent règlement.

Une triche de la part d'un ou de plusieurs joueurs appartenant à une même équipe et mettant en cause cette dernière, par exemple si la triche a été organisée via celle-ci, peut mener au bannissement de l'équipe (mais pas individuellement des autres joueurs la composant n'y ayant pas pris part).

Le pseudonyme du joueur ne doit pas contenir d'éléments illégaux au regard de la législation en vigueur en France, ni usurper l'identité d'un autre joueur, ni viser négativement un autre joueur ou groupe de joueurs, ni comporter de message politique, ni être inadapté au jeu. L'avatar du joueur doit répondre aux mêmes règles. Ces règles sont valables de manière directe ou comme combinaison entre plusieurs éléments (pseudonyme, emoji de l'avatar, couleur de l'avatar, nom de l'équipe…). Tout abus, à l'appréciation de BetActu, peut mener à une suppression ou modification des éléments incriminés, ainsi qu'à un bannissement.

Il est interdit de transférer du capital à un autre joueur, de quelque manière que ce soit.

Comme indiqué dans la section *Inscription* du présent règlement, un seul compte actif est autorisé par joueur. L'utilisation de comptes multiples peut mener au bannissement des deux comptes. Les joueurs jouant depuis un même appareil ou réseau doivent veiller à ce que leurs échanges entre eux ne soient pas déséquilibrés, auquel cas ils risquent d'être accusés de triche de transfert de capital par utilisation de comptes multiples.

Parrainages

Un parrainage consiste à faire découvrir le jeu à de nouvelles personnes, qui vont s'inscrire en mentionnant une personne comme leur parrain. Tout joueur déjà inscrit peut en parrainer de nouveaux.

Le parrain a deux façons de procéder possibles. Il peut communiquer son code parrain, que le filleul doit indiquer dans le champ prévu à cet effet lors de son inscription. Ou, il peut lui communiquer un lien menant vers la page d'accueil du jeu et qui va mettre en mémoire le code. Le code est alors auto-rempli lors de l'inscription. Dans le cas où le futur filleul clique sur le lien de parrainage d'un autre parrain, c'est le code de ce dernier parrain qui est auto-rempli lors de l'inscription, en remplacement du précédent.

Chaque parrainage permet pour le parrain de gagner un bonus total de 1 000 B + 5 % de la valeur de son capital.

Le bonus est versé en deux étapes. La première moitié est versée un jour après l'inscription du filleul, à condition qu'il ait passé au moins 3 ordres ayant donné lieu à au moins 2 transactions avec d'autres joueurs. Si ces conditions ne sont pas remplies, cette première moitié est perdue, mais la seconde reste ouverte. La seconde moitié est versée quinze jours après l'inscription, à condition que le filleul ait passé, après la première étape, au moins 20 ordres ayant donné lieu à au moins 15 transactions avec d'autres joueurs.

Le filleul débute dans le jeu avec un bonus de 10 % de capital supplémentaire, soit 1 000 B.

Tout abus peut mener à un bannissement du parrain et/ou du filleul comme décrit la section *Sanctions et bannissements* du présent règlement, et/ou à l'annulation des bonus. Il est notamment interdit de créer un compte supplémentaire en utilisant le code de parrainage de son compte principal. La sanction est habituellement un bannissement définitif des deux comptes. Il est également interdit de demander à d'autres personnes de créer un compte en utilisant son code de parrainage si la personne n'a pas l'intention de réellement jouer au jeu et que le but visé est uniquement l'octroi d'un bonus au parrain. La sanction est variable selon la gravité, l'intention et la répétition des faits, allant généralement d'une annulation des bonus à un bannissement définitif du parrain.

Sanctions et bannissements

Les joueurs et les équipes peuvent être sanctionnés pour tout manquement au présent règlement, toute triche, ou toute action allant à l'encontre de l'esprit du jeu. Les sanctions sont à l'appréciation exclusive de BetActu et fonction de la gravité de la violation. Elles peuvent être motivées, sans que cela soit une obligation. Le joueur ou l'équipe ne peut s'y opposer. Elles ne peuvent donner droit à aucune indemnisation.

La sanction peut être un simple avertissement, une annulation des actions incriminées, une suppression ou modification des textes incriminés, une pénalité financière, un bannissement… Les bannissements peuvent être temporaires ou définitifs, les conséquences diffèrent selon le type de bannissement :

Bannissements temporaires des joueurs

Le joueur ne fait pas partie des classements quotidiens pendant toute la période du bannissement. Il ne perçoit plus aucun dividende, mais ne paie plus aucun impôt non plus. Si un classement mensuel est calculé durant le bannissement, il n'en fait pas partie. En revanche, il continue à apparaître au classement all time.

Le joueur ne peut plus passer de nouveaux ordres. En revanche, ses ordres ouverts actuels sont conservés, et il peut les annuler s'il le souhaite.

Si le joueur est membre d'une équipe, il peut continuer à y envoyer des messages, et s'il en est l'administrateur, il peut continuer à l'administrer. En revanche, il n'est plus pris en compte dans le calcul du capital de l'équipe. S'il n'était pas membre d'une équipe, il ne peut pas en créer une nouvelle.

Bannissements définitifs des joueurs

Le joueur est supprimé de tous les classements dès la mise à jour suivante, sauf les classements mensuels passés.

Il ne peut plus passer de nouveaux ordres et tous ses ordres ouverts actuels sont annulés.

S'il est membre d'une équipe, il en est exclu. S'il en est l'administrateur, l'administration est automatiquement confiée à un autre joueur de l'équipe. S'il en est l'unique membre, elle est dissoute.

Ses avoirs sont saisis par la banque centrale 15 jours après le bannissement.

Bannissements temporaires des équipes

L'équipe' ne fait pas partie des classements quotidiens pendant toute la période du bannissement.

Il n'est plus possible de postuler pour rejoindre l'équipe, mais les candidatures en cours peuvent toujours être traitées.

La messagerie d'équipe reste utilisable.

Bannissements définitifs des équipes

L'équipe est supprimée du classement dès la mise à jour suivante.

Il n'est plus possible de postuler pour rejoindre l'équipe, et les candidatures en cours sont automatiquement annulées.

La messagerie d'équipe n'est plus utilisable. Il n'est plus possible de modifier les données de l'équipe.

Mise à jour

Le présent document peut être amené à être modifié à tout moment par BetActu, notamment en fonction de l'évolution du jeu, de ses fonctionnalités, des problèmes détectés et de la règlementation. Le joueur en sera informé par une page dédiée sur le site, et il devra accepter les modifications pour pouvoir continuer à jouer. S'il ne souhaite pas les accepter, il peut cesser l'utilisation du site et/ou supprimer son compte, ce qui entraînera la suppression de ses données dans les conditions précisées par les Conditions générales d'utilisation et par la Politique de confidentialité. Le joueur pourra aussi en être informé par courriel, particulièrement en cas de modification substantielle du document ou d'événement particulier.