

Jeu « SHAKEMOTION » Règlement

ARTICLE 1 – Organisation

Le PMU, (Ci-après « l'Organisateur ») Groupement d'Intérêt Economique immatriculé au Registre du Commerce et des Sociétés de PARIS sous le n° SIREN 775 671 258, ayant son siège social 2 rue du Professeur Florian Delbarre – 75015 Paris, organise un jeu intitulé « SHAKEMOTION » (ci-après désignée sous le terme générique « Jeu »).

ARTICLE 2 – Participation

Ce Jeu gratuit est ouvert à toute personne physique majeure à la date de participation au Jeu, résidant en France métropolitaine, à l'exclusion des salariés du PMU, des Titulaires et salariés des Points de Vente PMU, des sociétés prestataires de services et de leurs éventuels sous-traitants dans le cadre de ce jeu, ainsi que des membres de leur famille.

Les gagnants devront être en mesure de justifier de leur âge à tout moment, afin que leur participation au jeu soit valable et pour pouvoir recevoir leur dotation.

L'Organisateur se réserve le droit de sélectionner un autre gagnant dès lors qu'un gagnant initial n'est pas en mesure d'apporter une preuve suffisante de sa majorité.

Ce Jeu est annoncé sur le site internet www.pmu.fr (ci-après le « Site »).

Ce Jeu est accessible depuis le mini-site web dédié www.shakemotion.fr (hébergé par la société Publicis Modem, 133 avenue des Champs Elysées 75008 Paris) (ci-après le « Mini-Site »).

Le participant pourra obtenir le remboursement des frais ainsi engagés sur la base d'une connexion de 5 mn au tarif local heures creuses. Seuls les frais de connexion via un modem pourront être remboursés - hors câble, fibre optique, et ADSL - sur envoi d'une copie de la facture du fournisseur d'accès. La demande de remboursement devra être adressée par courrier à l'adresse du jeu. Le timbre correspondant sera également remboursé - au tarif lent - sur demande faite en même temps que la demande de remboursement des frais de connexion, obligatoirement accompagnée d'un RIB ou d'un RIP.

La participation au Jeu est strictement personnelle et nominative. Une seule participation maximum par participant.

Toute participation ou inscription incomplète, non conforme aux conditions exposées dans le présent règlement, falsifiée, non validée, enregistrée après la date limite ou sous une autre forme que celle prévue par le présent règlement ou comportant des indications inexacts ou fausses, ne sera pas prise en compte et sera considérée comme nulle.

Toutes indications par les participants ou adresses fausses entraînent l'élimination immédiate de leur participation et pourront donner lieu à des poursuites pénales contre ceux qui les auront fournies.

Toute communication d'un email temporaire tel que @yopmail.com, @jetable.net, @jetable.com, @jetable.org, @spambox.us ne sera pas considérée comme valide et sera exclue. L'Organisateur se réserve le droit d'exclure tout participant ne respectant pas l'équité du jeu.

L'Organisateur se réserve le droit de poursuivre par tout moyen approprié toute tentative de détournement du présent jeu et/ou du présent règlement et notamment en cas de communication d'informations erronées.

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur internet (netiquette, charte de bonne conduite, etc...) ainsi que des lois et règlements en vigueur en France..

ARTICLE 3 – Principe de jeu

La phase de participation au Jeu se déroule du 03/06/2015 à 00h01 au 24/06/2015 à 23 heures 59.

La participation au Jeu se fait exclusivement par internet (fixe ou mobile) selon les modalités décrites ci-après. Une participation sous toute autre forme ou par tout autre moyen, notamment par voie postale, ne pourra être prise en compte.

Pour jouer, chaque Participant devra, dans chaque période de jeu :

- 1) se rendre sur le Site : <http://www.shakemotion.fr>
- 2) sélectionner 2 émotions parmi les neuf émotions disponibles : euphorie, peur, joie, excitation, plaisir, nervosité, frisson, colère, surprise
- 3) compléter, dans le formulaire d'inscription au Jeu qui s'affiche alors, les champs obligatoires suivants :
 - nom ; et
 - prénom ; et
 - email ; et
 - mobile ; et
 - date de naissance ; et

A noter que les adresses mail temporaires (exemple : Yopmail) ne sont pas acceptées.

- 4) cocher oui ou non à la question : « Je ne souhaite pas recevoir des offres commerciales de la part du PMU »
- 5) cocher, à la fin du formulaire d'inscription, la case suivante : « j'accepte le règlement du Jeu » ;
- 6) cliquer sur le bouton de participation « Je valide » figurant à la fin du formulaire d'inscription :
 - si le Participant n'a pas renseigné correctement le formulaire d'inscription, il en sera alors informé par l'affichage de l'un et/ou l'autre des messages suivants : « Le champ XXXX est obligatoire » ou « Le champ XXXX n'est pas valide » ;
 - dès lors que le Participant a correctement renseigné le formulaire d'inscription, il sera alors redirigé vers l'étape suivante.

Ou

- 1) se rendre sur l'application facebook disponible SHAKEMOTION sur la page facebook PMU ONPARIE : www.facebook.com/PMUOnParie
- 2) compléter, dans le formulaire d'inscription au Jeu qui s'affiche alors, les champs obligatoires suivants :
 - nom ; et
 - prénom ; et
 - email ; et

- mobile ; et
- date de naissance ; et

A noter que les adresses mail temporaires (exemple : Yopmail) ne sont pas acceptées.

- 3) Répondre aux 3 questions qui seront posées
- 4) cocher oui ou non à la question : « Je ne souhaite pas recevoir des offres commerciales de la part du PMU »
- 5) cocher, à la fin du formulaire d'inscription, la case suivante : « j'accepte le règlement du Jeu » ;
- 6) cliquer sur le bouton de participation « Je valide » figurant à la fin du formulaire d'inscription :
 - si le Participant n'a pas renseigné correctement le formulaire d'inscription, il en sera alors informé par l'affichage de l'un et/ou l'autre des messages suivants : « Le champ XXXX est obligatoire » ou « Le champ XXXX n'est pas valide » ;
 - dès lors que le Participant a correctement renseigné le formulaire d'inscription, il sera alors redirigé vers l'étape suivante.

ARTICLE 4 – Désignation des gagnants

Le Jeu aura 6 (six) gagnants désignés dans les conditions exposées ci-dessous.

Un tirage au sort pour désigner les gagnants sera effectué le 25/06/2014 par l'Huissier de justice tel que mentionné à l'article 10 du présent règlement, parmi l'ensemble des participants et désignera les 6 gagnants des dotations indiquées ci-dessous, sous réserve que leur participation soit conforme au présent règlement et comporte toutes les informations requises et dûment validées avant la date de clôture du Jeu.

Les participants seront informés par email dès le 26/06/2015 s'ils font partie de la liste des gagnants.

Chaque gagnant se verra attribuer une (1) dotation telle qu'indiquée ci-dessous.

ARTICLE 5 – Dotations

Suivant les émotions choisies ou les réponses faites aux 3 questions du quizz.

Pack N°1 : #joisir / #joiphorie / #plaiphorie

Sur la base d'un week-end à Paris pour 2 personnes d'une valeur de 2 500 € HT / 2 personnes

- Le transport SNCF de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Une nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double) + petits déjeuners
- Le déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) au Jules Verne en haut de la Tour Eiffel
- Un massage au choix d'une durée de 1h15 dans un SPA Nuxe à PARIS (sous réserve de disponibilité)
- Deux places VIP pour le match du Paris Saint-Germain qui aura lieu le samedi soir
- Déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) à l'hippodrome Paris-Vincennes dans le restaurant le Prestige
- Course en sulky en binôme avec un vrai jockey (valable pour 1 personne)
- Initiations aux paris hippiques

Pack N°2 : #peulère / #peurosité / #nervosilère

Sur la base d'un week-end à Paris pour 2 personnes d'une valeur de 2 500 € HT / 2 personnes

- Le transport SNCF de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Une nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double) + petits déjeuners
- Le déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) au Jules Verne en haut de la Tour Eiffel
- Une simulation de chute libre pour 2 personnes
- Deux places VIP pour le match du Paris Saint-Germain qui aura lieu le samedi soir
- Déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) à l'hippodrome Paris-Vincennes dans le restaurant le Prestige
- Course en sulky en binôme avec un vrai jockey (valable pour 1 personne)
- Initiations aux paris hippiques

Pack N°3 : #fritation / #surprisson / #excitatprise :

Sur la base d'un week-end à Paris pour 2 personnes d'une valeur de 2 500 € HT / 2 personnes

- Le transport SNCF de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Une nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double) + petits déjeuners
- Le déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) au Cristal Room Baccarat (sous réserve de disponibilités)
- Une séance photo complète (mise en beauté, shooting et tirage des photos)
- Deux places VIP pour le match du Paris Saint-Germain qui aura lieu le samedi soir
- Déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) à l'hippodrome Paris-Vincennes dans le restaurant le Prestige
- Course en sulky en binôme avec un vrai jockey (valable pour 1 personne)
- Initiations aux paris hippiques

Pack N°4 : #joieur / #peursir / #peurphorie / #joillère / #cosir / #cophorie / #peulère / #joivosité / #plaisité / #euphosité

Sur la base d'un week-end à Paris pour 2 personnes d'une valeur de 2 500 € HT / 2 personnes

- Le transport SNCF de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Une nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double) + petits déjeuners
- Le déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) au Cristal Room Baccarat
- Un stage de pilotage de voiture sportive pour 2 personnes
- Deux places VIP pour le match du Paris Saint-Germain qui aura lieu le samedi soir
- Déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) à l'hippodrome Paris-Vincennes dans le restaurant le Prestige
- Course en sulky en binôme avec un vrai jockey (valable pour 1 personne)
- Initiations aux paris hippiques

Pack N°5 : #joisson / #frissir / #friphorie / #excitajoie / #plaitation / #euphoration / #joiprise / #surprisir / #surphorie

Sur la base d'un week-end à Paris pour 2 personnes d'une valeur de 2 500 € HT / 2 personnes

- Le transport SNCF de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Une nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double) + petits déjeuners
- Le déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) dans le restaurant Dans le Noir
- Un saut en parachute pour 1 personne
- Deux places VIP pour le match du Paris Saint-Germain qui aura lieu le samedi soir
- Déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) à l'hippodrome Paris-Vincennes dans le restaurant le Prestige
- Course en sulky en binôme avec un vrai jockey (valable pour 1 personne)
- Initiations aux paris hippiques

Pack N°6 : #friseur / #peuration / #surpeur / #colesson / #excitatlère / #corprise / #nervosson / #excitاسité / #nervise

Sur la base d'un week-end à Paris pour 2 personnes d'une valeur de 2 500 € HT / 2 personnes

- Le transport SNCF de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Une nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double) + petits déjeuners
- Le déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) dans le restaurant Sola (sous réserve de disponibilités)
- Un vol en montgolfière au-dessus de Paris pour 2 personnes
- Deux places VIP pour le match du Paris Saint-Germain qui aura lieu le samedi soir
- Déjeuner (entrée / plat / dessert aux choix) à l'hippodrome Paris-Vincennes dans le restaurant le Prestige
- Course en sulky en binôme avec un vrai jockey (valable pour 1 personne)
- Initiations aux paris hippiques

La programmation de ces packs reste soumise au calendrier de LIGUE 1. Ils auront lieu soient les week-ends du 11, 18, 26 septembre 2015. Les gagnants seront prévenus avant le 1^{er} août de la date définitive.

Les lots ne pourront être attribués sous une autre forme que celle prévue par le présent règlement.

Il ne sera attribué aucune contre-valeur en espèces, ou échange des lots gagnés. L'Organisateur se réserve le droit de remplacer les lots par un lot de même valeur et/ou de caractéristiques proches si les circonstances l'exigent. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Les lots non distribués resteront la propriété de l'Organisateur.

L'Organisateur se réserve le droit de réattribuer tout lot non attribué, non réclamé ou dont le gagnant initial a été exclu en raison du non-respect du présent règlement, d'une fraude, d'un problème technique affectant la désignation des gagnants ou d'un cas de force majeure.

ARTICLE 6 – Obtention des lots

A l'issue du tirage au sort, dans la journée du 26/06/2015, les six (6) gagnants seront contactés directement par l'Organisateur, soit au numéro de téléphone indiqué dans le formulaire de participation au Jeu, soit par email.

Tout gagnant qui ne se sera pas manifesté avant cette date sera considéré comme ayant définitivement renoncé à son gain, et l'Organisateur pourra alors attribuer son lot à une autre personne par tirage au sort.

ARTICLE 7 – Publicité, promotion et droit à l'image des gagnants

Du seul fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent l'Organisateur, à compter de l'obtention de leur dotation, à utiliser en tant que tel leur nom, leur prénom, leur ville de résidence, dans toute manifestation publicitaire ou promotionnelle liée au présent jeu, en France métropolitaine, pendant un délai de un (1) an à compter de l'annonce de leur gain, et sans que cette utilisation ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

Conformément aux dispositions de l'Article 12 du présent règlement, les gagnants conservent la possibilité de s'y opposer en informant l'Organisateur à l'adresse du jeu.

ARTICLE 8 – Autorisation

Les participants autorisent l'Organisateur à procéder à toutes vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des participants, dans un souci de conformité aux conditions de participation du Jeu. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant.

ARTICLE 9 – Modification du règlement

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération si les circonstances l'y obligent et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

Chaque modification fera l'objet d'un avenant au règlement, d'une annonce sur le Site et le Mini-Site et sera déposée comme le présent règlement auprès de l'huissier de justice cité à l'article 10 ci-dessous.

Celui-ci entrera en vigueur le jour du dépôt et tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

En cas de non-respect par un participant d'une quelconque des stipulations du présent règlement, l'Organisateur se réserve la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

ARTICLE 10 – Dépôt du règlement

Le présent règlement est déposé auprès de Maître DESAGNEAUX-PAUTRAT, Huissier de Justice à Paris (23 bis rue de Constantinople, 75008 PARIS).

Ledit règlement est librement disponible sur le Site et le Mini-Site.

Ce règlement peut être obtenu gratuitement sur simple demande écrite à l'adresse suivante

PMU - Direction Marketing – Marketing ONLINE

« Jeu SHAKEMOTION »

2, rue du Professeur Florian Delbarre

75734 Paris cedex 15

ARTICLE 11 – Invitation

L'Organisateur met à la disposition du participant, via le Mini-Site et la Page Facebook, les moyens techniques lui permettant d'inviter des amis à participer au Jeu (ci-après l' « **Invitation** ») grâce à un email.

Dans ce cas, le participant pourra, en sa qualité de détenteur et de responsable du traitement des adresses électroniques de ses amis, fournir à l'Organisateur les prénoms et les adresses électroniques de ces derniers afin que l'Organisateur leur envoie pour le compte du participant une Invitation. De plus, le participant pourra, en sa qualité de détenteur et de responsable du traitement de ses contacts Facebook, inviter directement ses contacts Facebook via son compte Facebook afin que l'Organisateur leur envoie pour son compte une invitation.

Le participant prend la responsabilité de fournir les adresses électroniques de ses ami(e)s et/ou de ses contacts Facebook aux fins de cet envoi. Le participant s'engage donc à avoir obtenu le consentement explicite et informé des titulaires des adresses électroniques qu'il fournit à l'Organisateur.

L'Organisateur n'agit que sur la volonté du participant et en son nom, en qualité de prestataire technique d'envoi de l'Invitation du participant.

En conséquence, le participant supporte l'entière responsabilité de fournir les adresses électroniques de ses proches et/ou contacts Facebook à l'Organisateur et de l'envoi par l'Organisateur de l'Invitation. Il est entendu que les amis et/ou contacts Facebook destinataires de l'Invitation auront les capacités techniques de la conserver et/ou de la transférer à leur tour. L'envoi initial de l'Invitation étant à l'initiative du participant, l'Organisateur ne pourra être tenu responsable du fait des transferts de l'Invitation et de toute conséquence qu'ils pourraient entraîner.

ARTICLE 12 – Informatique et libertés

Les données personnelles recueillies dans le formulaire de participation sont obligatoires. Elles sont destinées à l'Organisateur, à la seule fin de la participation au Jeu, de la gestion des gagnants, de l'attribution des dotations et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous – traitants pour l'exécution de travaux effectués pour son compte dans le cadre du présent jeu.

Elles seront conservées uniquement pendant la durée du jeu pour les seuls besoins du jeu et ne seront pas utilisées à des fins de sollicitation commerciales. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données les concernant, sur simple demande écrite adressée à :

PMU - Direction Marketing – Marketing ONLINE

« Jeu SHAKEMOTION »

2, rue du Professeur Florian Delbarre

75734 Paris cedex 15

ARTICLE 13 – Responsabilité

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable :

- des problèmes postaux pouvant intervenir pendant la durée du Jeu, et notamment, concernant les lots, le courrier postal et le courrier électronique des (i) problèmes ou erreur d'acheminement, (ii) de leur destruction totale ou partielle pour tout autre cas fortuit, (iii) de changement inopiné d'adresse par les destinataires empêchant le bon acheminement, (iv) de tout autre incident pouvant survenir dans les services postaux ou les services du transporteur ;
- des problèmes d'accès ou de lenteur du réseau Internet pour accéder au Site, au mini-site, ou à l'Application
- en cas de survenance d'un cas de force majeure tel que cette notion est acceptée en droit français (et notamment mais sans limitation grève, intempéries...) qui priverait partiellement le(s) gagnant(s) de son/leur gain ou responsable si le Jeu devait être, écourté, prorogé, modifié, interrompu, reporté ou annulé pour des raisons indépendantes de sa volonté. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Jeu.

L'Organisateur ne pourrait être tenu responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation au Jeu ou du fait de l'utilisation ou de l'absence d'utilisation du lot attribué.

L'Organisateur pourra annuler ou suspendre tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit dans le cadre de la détermination des gagnants. Il se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

L'Organisateur s'engage à mettre tous les moyens en œuvre avec ses prestataires pour que le système de détermination des gagnants et l'attribution des lots soit conforme au règlement du présent Jeu. Si malgré cela, une défaillance survenait et affectait le système de détermination des gagnants, l'Organisateur ne saurait être engagé à l'égard des participants au-delà du nombre de dotations annoncé dans le règlement du Jeu et dans la publicité accompagnant le présent Jeu.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non-autorisée ou toute autre cause échappant à la maîtrise de l'Organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le Jeu.

ARTICLE 14 – Loi applicable et juridiction

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation ou de réclamation, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises à l'Organisateur dans un délai de deux (2) mois après la clôture du jeu (cachet de la poste faisant foi).

Tout litige né à l'occasion du présent jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents.

