

# RÈGLEMENT COMPLET DU JEU «RG Contest 2016»

N° 2016-214

## **Article 1- Organisation du Jeu**

**1.1.** La Fédération Française de Tennis, association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901, reconnue d'utilité publique par décret du 13 juillet 1923, ayant son siège social Stade Roland-Garros – 2, avenue Gordon-Bennett – 75016 Paris (ci-après la « **FFT** ») organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé «RG Contest 2016 » (ci-après le « **Jeu** »).

**1.2.** Le Jeu se déroulera du 20 mai 2016 à 14 heures (UTC +1) au 5 juin 2016 jusqu'à la fin de la finale simple Messieurs (date et heure française de connexion, telles qu'enregistrées par le système informatique faisant foi), sur un site internet accessible à l'adresse suivante : <http://rgcontest.rolandgarros.com>.

Si la finale simple Dames ou simple Messieurs venai(en)t à être décalée(s) pour quelque raison que ce soit, le Jeu serait alors prolongé jusqu'à la fin de celle(s)-ci.

## **Article 2- Conditions de participation**

### **2.1. Participants**

**2.1.1.** Le Jeu est ouvert (i) à toute personne physique majeure (ii) quelle que soit sa nationalité (ci-après individuellement ou collectivement, le ou les « **Participant(s)** »).

Sont exclues de toute participation au Jeu, toutes les personnes ayant directement ou indirectement participé à l'élaboration du Jeu, les membres du personnel de la FFT, de même que leurs familles en ligne directe.

**2.1.2.** La participation au Jeu est personnelle et nominative. Le Participant ne peut en aucun cas jouer avec plusieurs comptes notamment, sous plusieurs pseudos ou pour le compte d'autres Participants ni jouer sous une identité ou des coordonnées factices, ni usurper l'identité ou les coordonnées de tiers quel que soit le moyen utilisé.

### **2.2. Acceptation du règlement**

**2.2.1.** La participation au Jeu implique l'acceptation irrévocable et sans réserve des termes et conditions du présent règlement (le « **Règlement** »), des règles de déontologie sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux et concours.

**2.2.2.** Le non-respect des conditions de participation énumérées dans le Règlement ou tout agissement apparaissant non conforme au droit français et/ou aux règles de déontologie sur Internet, entrainera la nullité de la participation au Jeu, assortie éventuellement de l'interdiction de toute nouvelle participation au Jeu.

## Article 3- Principe du Jeu /Modalités de participation

### 3.1. Principe du Jeu

**3.1.1.** Le Jeu est un jeu virtuel dans lequel les Participants doivent sélectionner à chaque tour du vrai tournoi de Roland-Garros 2016 (ci-après, le « **Tournoi** »), à l'aide d'un nombre virtuel de balles jaunes, de vrais joueuses et joueurs engagés dans le Tableau final du Tournoi (simple dames et simple messieurs), afin de constituer une équipe.

Au total, il a sept tours dans le Tournoi :

- 1<sup>er</sup> tour,
- 2<sup>ème</sup> tour,
- 3<sup>ème</sup> tour,
- 4<sup>ème</sup> tour,
- Quarts de finale,
- Demi-finales,
- Finales (simple dames et simple messieurs)

(ci-après, le/les « **Tour(s)** »).

**3.1.2.** A chaque Tour du Tournoi, en fonction des vrais résultats dans le Tournoi des joueuses et des joueurs choisis par les Participants pour constituer leurs équipes, les Participants marqueront plus ou moins de points. Le détail du calcul des points est prévu à l'article 4 ci-après.

**3.1.3.** En outre, à chaque Tour du Tournoi, deux (2) questions seront posées aux Participants qui pourront choisir d'y répondre en affrontant un autre Participant auquel ils seront comparés (ci-après, le/les « **Duel(s)** »). Le détail du calcul des points établi en fonction de l'exactitude de la réponse du Participant, est prévu à l'article 4 ci-après.

**3.1.4.** A la fin de chaque Tour du Tournoi, sera désigné un vainqueur du Tour.

**3.1.5.** Les Participants auront la possibilité de créer des groupes privés sur le site <http://rgcontest.rolandgarros.com> afin de se comparer entre membres du même groupe et de discuter ensemble.

**3.1.6.** A l'issue du Jeu, dix (10) Participants seront désignés comme gagnants dans les conditions visées à l'article 6 du présent Règlement.

### 3.2. Modalités de participation

**3.2.1.** Pour participer au Jeu, chaque Participant doit :

- ✓ Se rendre sur le site <http://rgcontest.rolandgarros.com>,
- ✓ Remplir le formulaire d'inscription au Jeu en indiquant obligatoirement ses noms, prénoms, adresse électronique,
- ✓ Se choisir un pseudonyme et un nom d'équipe.

Pour pouvoir participer au Jeu, chaque Participant doit en outre prendre connaissance du Règlement disponible sur le site <http://rgcontest.rolandgarros.com>.

**3.2.2.** Il ne sera accepté qu'une seule inscription par Participant (même nom, même prénom, même adresse électronique). Toute tentative, par une même personne, d'inscription multiple au Jeu entraînera de facto l'annulation de toutes les participations par le Participant concerné.

**3.2.3.** À défaut du respect des conditions mentionnées au présent Article 3, et plus généralement des conditions prévues dans le Règlement, la participation au Jeu ne sera pas prise en compte.

**3.2.4.** Les frais de participation au Jeu (en ce notamment compris les frais de connexion internet) ne sont pas remboursés aux Participants.

## **Article 4 – Règles du Jeu**

### **4.1. Constitution de l'équipe / Statuts des joueurs et joueuses dans l'équipe**

#### **4.1.1. Constitution de l'équipe**

**4.1.1.1.** Avant le début de chaque Tour, le Participant devra sélectionner une équipe de joueuses et joueurs qualifiés pour le Tour :

- Du 1<sup>er</sup> tour aux quarts de finale : l'équipe du Participant devra être composée de maximum huit (8) joueur(s) et/ou joueuse(s) (dont maximum quatre (4) joueurs et maximum quatre (4) joueuses)
- Pour les demi-finales et les finales : l'équipe du Participant devra être composée de maximum quatre (4) joueur(s) et/ou joueuse(s) [*exemple : un (1) joueur et trois (3) joueuses, ou quatre (4) joueurs, ou quatre (4) joueuses, ou deux (2) joueurs et deux (2) joueuses, etc*]

Par défaut, à partir du 2<sup>ème</sup> Tour et jusqu'aux quarts de finale (compris), les joueuses et joueurs choisis par le Participant dans son équipe au Tour précédent et qualifiés pour le Tour suivant, seront automatiquement reconduits pour le Tour suivant.

Par défaut, pour les demi-finales et les finales, la/les joueuse(s) et/ou le/les joueur(s) désignés par le Participant au Tour précédent comme capitaine et challengers dans les conditions de l'article 4.1.2 et qualifiés pour le Tour suivant, seront automatiquement reconduits pour le Tour suivant.

Dans l'hypothèse où un joueur/une joueuse de l'équipe du Participant serait éliminé(e), le Participant qui ne remplacerait pas ce joueur/cette joueuse dans les conditions de l'article 4.2.1, poursuivra le Jeu avec un(e) joueur/joueuse en moins dans son équipe.

**4.1.1.2.** Le Participant a la possibilité de remplacer une joueuse ou un joueur de son équipe encore qualifié(e) ou éliminé(e) pour le prochain Tour du Tournoi, par une autre joueuse ou un autre joueur encore qualifié(e), dans les conditions décrites à l'article 4.2. ci-après. Toute modification dans la composition de l'équipe du Participant devra impérativement être faite avant le début du match

dans le Tour, des joueuses/joueurs que le Participant souhaite remplacer et avant le début du match dans le Tour des joueuses/joueurs que le Participant souhaite ajouter à son équipe.  
En revanche, le Participant ne pourra pas remplacer une joueuse et/ou un joueur qu'il aura sélectionné pour participer à un Duel dans les conditions de l'article 4.3.2, même si le match de la joueuse et/ou du joueur concerné n'a pas commencé.

#### **4.1.2. Statuts des joueuses et joueurs dans l'équipe**

**4.1.2.1.** Le Participant doit attribuer un statut à chaque joueuse et/ou à chaque joueur de son équipe avant le début de leurs matches :

- Du 1<sup>er</sup> tour aux quarts de finale, le Participant devra désigner :
  - Un (1) capitaine
  - Trois (3) challengers
  - Quatre (4) équipiers
  
- Pour les demi-finales et pour les finales, le Participant devra désigner :
  - Un (1) capitaine
  - Trois (3) challengers

**4.1.2.2.** Le statut choisi aura une influence sur le nombre de points que le Participant peut gagner dans le Jeu, selon les conditions de l'article 4.3 ci-après.

**4.1.2.3.** Par défaut, à partir du 2<sup>ème</sup> Tour, les statuts attribués par le Participant aux joueuses et/ou joueurs de son équipe au Tour précédent et qualifiés pour le Tour suivant, seront automatiquement reconduits pour le Tour suivant.

**4.1.2.4.** Le Participant pourra modifier le statut d'une joueuse et/ou d'un joueur de son équipe, tant que le match de cette joueuse et/ou de ce joueur dont il souhaite modifier le statut, n'a pas débuté.

#### **4.2. Démarrage du Jeu**

**4.2.1.** Chaque Participant débute le Jeu avec **15 balles jaunes** qui lui permettent, dans les conditions de l'article 4.1.1. :

- de sélectionner maximum huit (8) joueuses et/ou joueurs pour le 1<sup>er</sup> Tour :
  - **une (1) balle jaune = une (1) joueuse ou un (1) joueur sélectionné(e)**
  
- de remplacer, une joueuse ou un joueur encore qualifié(e) pour le prochain Tour du Tournoi par une autre joueuse ou un autre joueur encore qualifié(e):
  - **une (1) balle jaune = une (1) joueuse ou un (1) joueur remplacé(e)**
  
- de compenser la perte d'une joueuse ou d'un joueur éliminé(e) lors du dernier Tour par une autre joueuse ou un autre joueur encore qualifié(e) pour le prochain Tour du Tournoi :
  - **une (1) balle jaune = une (1) joueuse ou un (1) joueur compensé(e)**

**4.2.2.** Le Participant peut obtenir **des balles jaunes supplémentaires** en parrainant un nouveau Participant au Jeu (en utilisant le lien contenant le code de parrainage fournis aux Participants par l'organisateur) :

- **un (1) parrainage = une (1) balle jaune supplémentaire**

**4.2.3.** Tous les Participants régulièrement inscrits au Jeu avant le début du premier (1<sup>er</sup>) match du quatrième (4<sup>ème</sup>) Tour du Tournoi recevront **trois (3) balles jaunes supplémentaires** :

- **inscription avant le premier (1<sup>er</sup>) match du quatrième (4<sup>ème</sup>) Tour = trois (3) balles jaunes supplémentaires**

### **4.3. Points en jeu**

#### **4.3.1. Les points remportés par les victoires à chaque Tour du Tournoi des joueuses et joueurs de l'équipe des Participants**

**4.3.1.1.** Un Participant remporte des points à chaque victoire dans un Tour du Tournoi des joueuses et joueurs de son équipe (ci-après, le/les « **Point(s) pour Victoire** »).

**4.3.1.2.** Les Points pour Victoire sont calculés en fonction de :

- de l'écart de classement (ATP/WTA) défini avant le début du Tournoi, entre les joueuses et joueurs de l'équipe du Participant et leurs adversaires du jour dans le Tournoi (ci-après, le/les « **Point(s) pour Classement** ») **et**
- du statut dans l'équipe que le Participant aura accordé aux joueuses et aux joueurs avant le début de leurs matchs :
  - capitaine = **Point(s) pour Classement x 3**
  - challenger = **Point(s) pour Classement x 2**
  - équipier = **Point(s) pour Classement x 1,**

#### **4.3.2. Les points remportés dans les Duels**

**4.3.2.1.** A chaque Tour du Tournoi, les Participants auront la possibilité de participer à deux (2) catégories de Duels afin de remporter des points supplémentaires.

**4.3.2.2.** Les Duels sont des questions concernant une caractéristique de jeu, indépendantes de la victoire de la joueuse/du joueur sélectionné(e) par le Participant pour participer au Duel, telles que :

- quelle sera la durée du match ?
- quel sera le nombre de jeux/sets disputés ?
- quel sera le nombre de coups (droits et revers confondus) gagnants pour le joueur/la joueuse sélectionné(e) ?
- quel sera le nombre de coups droits gagnants ou le nombre de revers gagnants pour le joueur/la joueuse sélectionné(e)?
- quel sera le nombre d'aces effectués pour le joueur/la joueuse sélectionné(e)?
- quel sera le nombre de volées gagnantes pour le joueur/la joueuse sélectionné(e)?

**4.3.2.3. Pour participer à un Duel, un Participant doit (ces conditions sont cumulatives) :**

- a) désigner un joueur ou une joueuse de son équipe, étant précisé que :
- pour le 1<sup>er</sup> Duel de chaque Tour, le Participant devra choisir une joueuse de son équipe encore qualifiée, dont le match n'aura pas commencé,
  - pour le 2<sup>ème</sup> Duel de chaque Tour, le Participant devra choisir un joueur de son équipe encore qualifié, dont le match n'aura pas commencé.
- b) Avoir un adversaire désigné parmi les Participants :
- il désignera cet adversaire parmi les Participants faisant partis du/des même(s) groupe(s) privé(s) que lui, **ou**
  - l'organisateur du Jeu désignera son adversaire de manière aléatoire parmi les Participants régulièrement inscrits au Jeu, étant précisé qu'un Participant ne peut pas choisir le même adversaire pour les deux (2) Duels d'un Tour et ne peut pas choisir le même adversaire pour plus de trois (3) Duels dans le Tournoi.  
(ci-après, le/les « **Adversaire(s)** »)
- c) évaluer le plus précisément possible la caractéristique de jeu objet de la question du Duel, pour la joueuse/le joueur qu'il aura sélectionné(e) pour participer au Duel et indiquer sa réponse à la question du Duel (ci-après, la/les « **Prédiction(s)** »), afin de se rapprocher le plus possible de la réponse exacte à la question du Duel qui sera établie à la fin du match de sa joueuse/son joueur sélectionné(e) pour le Duel (ci-après, la/les « **Réponse(s) du Duel** »).

(ci-après, le/les « **Participant(s) Initiateur(s)** »).

Il n'est pas nécessaire que l'adversaire accepte le Duel et choisisse une joueuse/un joueur pour le Duel pour que la participation du Participant Initiateur soit validée.

Une fois que le Participant Initiateur aura cliqué sur le bouton « valider », il ne pourra plus modifier ni sa Prédiction, ni son choix d'Adversaire ni son choix de joueur/joueuse sélectionné(e) pour participer au Duel.

**4.3.2.4.** Un nombre de points en jeu sera affecté à chaque Duel (ci-après, le/les « **Point(s) en Jeu pour le Duel** »), ainsi qu'un nombre de points perdus en fonction de l'écart entre la Prédiction et la Réponse du Duel (ci-après, le/les « **Point(s) Perdu(s) dans le Duel** »).

**4.3.2.5. A l'issu du/des match(es) objet(s) du Duel, le Participant Initiateur obtiendra les points suivants (ci-après, le/les « Point(s) pour Duel ») :**

- a) **La Prédiction du Participant Initiateur sera comparée à la Prédiction de son Adversaire, si son Adversaire est lui-même Initiateur d'un Duel au sens de l'article 4.3.2.3. :**
- si le Participant Initiateur est vainqueur du Duel, c'est-à-dire si sa Prédiction est plus proche de la Réponse du Duel pour la joueuse/le joueur qu'il a sélectionné pour participer au Duel que la Prédiction de son Adversaire :

- Points pour Duel \* = Points en Jeu pour le Duel - [Point Perdu dans le Duel x (Réponse du Duel –Prédiction du Participant Initiateur |)]
- Si son Adversaire est vainqueur du Duel, c'est-à-dire si la Prédiction de son Adversaire est la plus proche de la Réponse du Duel pour la joueuse/le joueur qu'il a sélectionné pour participer au Duel :
  - Point pour Duel = zéro (0)
- S'il est à égalité avec son Adversaire, c'est-à-dire si la différence de points entre la Prédiction et la Réponse du Duel est la même pour le Participant Initiateur et pour son Adversaire, le Participant Initiateur remportera les points suivants :
  - Points pour Duel \* = [Points en Jeu pour le Duel – (Points Perdus dans le Duel x (Réponse du Duel –Prédiction du Participant Initiateur|))] ÷ 2
- b) **Si son Adversaire n'est pas également un Participant Initiateur au sens de l'article 4.3.3.3 et n'a pas fait de Prédiction dans le Duel :**
  - Le Participant Initiateur remportera les Points suivants :
    - Points pour Duel \* = [Points en Jeu pour le Duel – (Points Perdus dans le Duel x (Réponse du Duel –Prédiction du Participant Initiateur |))] ÷ 2

\* si le total des Points pour Duel résultant du calcul est une somme inférieure à zéro (0), le Participant Initiateur aura zéro (0) point.

Seuls les Participants Initiateurs pourront gagner des Points pour Duel. Ils ne pourront pas perdre de Points pour Duel.

## **Article 5- Dotations**

**5.1.** Les dotations du Jeu (ci-après le ou les « **Lot(s)** ») sont au nombre de dix (10) pour l'ensemble de la durée du Jeu et sont les suivantes, dans l'ordre du classement des Gagnants tels que définis à l'article 6 ci-après :

- Lot n°1 du 1<sup>er</sup> Gagnant au classement : deux (2) billets de catégorie deux (2) sur le court Philippe-Chatrier pour la finale simple (Dames ou Messieurs au choix du gagnant de ce Lot) de l'édition 2017 du tournoi de Roland-Garros, d'une valeur commerciale de trois cent cinquante euros toutes taxes comprises (350 € TTC), soit cent soixante-quinze euros toutes taxes comprises (175 € TTC) le billet,
- Lot n°2 du 2<sup>ème</sup> Gagnant au classement : deux(2) billets de catégorie deux (2) sur le court Philippe Chatrier pour le vendredi 9 juin 2017 d'une valeur commerciale de trois cent vingt

euros toutes taxes comprises (320 € TTC), soit cent soixante euros toutes taxes comprises (160 € TTC) le billet,

- Lot n°3 du 3<sup>ème</sup> Gagnant au classement : deux (2) billets de catégorie deux (2) sur le court Philippe Chatrier dans le cadre du tournoi de Roland-Garros pour le mercredi 7 juin 2017, d'une valeur commerciale de deux cents euros toutes taxes comprises (200 € TTC), soit cent euros toutes taxes comprises (100€ TTC) le billet,
- Lot n°4 du 4<sup>ème</sup> Gagnant au classement : deux (2) billets de catégorie deux (2) sur le court Philippe Chatrier dans le cadre du tournoi de Roland-Garros pour le dimanche 28 mai 2017, d'une valeur commerciale de deux cent soixante-dix euros toutes taxes comprises (270 € TTC), soit cent trente-cinq euros toutes taxes comprises (135€ TTC) le billet,
- Lot n°5 du 5<sup>ème</sup> Gagnant au classement : une (1) fouta, une (1) casquette et un (1) sac polochon de la collection produits dérivés Roland-Garros 2016, d'une valeur commerciale globale de cent quinze euros toutes taxes comprises (115€ TTC),
- Lot n°6 du 6<sup>ème</sup> Gagnant au classement : une (1) serviette joueur, une (1) casquette et un (1) porte-clés de la collection produits dérivés Roland-Garros 2016, d'une valeur commerciale globale de quatre-vingt-cinq euros toutes taxes comprises (85 € TTC),
- Lot n°7 du 7<sup>ème</sup> Gagnant au classement : un (1) sac polochon et une (1) casquette de la collection produits dérivés Roland-Garros 2016, d'une valeur commerciale globale de soixante-cinq euros toutes taxes comprises (65 € TTC),
- Lot n°8 du 8<sup>ème</sup> Gagnant au classement : une (1) serviette « trousse bleue » et une (1) casquette de la collection produits dérivés Roland-Garros 2016, d'une valeur commerciale globale de soixante et un euros toutes taxes comprises (61 € TTC),
- Lot n°9 du 9<sup>ème</sup> Gagnant au classement : un (1) sac polochon et un (1) porte-clés de la collection produits dérivés Roland-Garros 2016, d'une valeur commerciale globale de quarante-neuf euros toutes taxes comprises (49 € TTC),
- Lot n°10 du 10<sup>ème</sup> Gagnant au classement : un (1) sac polochon de la collection produits dérivés Roland-Garros 2016, d'une valeur commerciale globale de trente-neuf euros toutes taxes comprises (39 € TTC).

La valeur des Lots n°1, n°2, n°3 et n°4 correspond aux tarifs de la billetterie 2016. Ces tarifs sont susceptibles d'être modifiés en 2017.

**5.2.** Chaque Participant est informé que la FFT ne prend pas en charge tout autre frais qui ne serait pas expressément indiqué dans le détail du Lot au 5.1. ci-dessus, et notamment : le transport, quel que soit le mode de transport choisi par chaque Gagnant, tel que défini à l'article 6.1.ci-après, pour jouir de son Lot, les frais accessoires (logement, repas, boissons, frais de transport sur place, etc.).

**5.3.** La FFT se réserve le droit de modifier les Lots par des dotations d'une valeur égale ou supérieure en cas d'indisponibilité desdits Lots, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.



## **Article 6 Désignation des gagnants/Information des gagnants**

### **6.1. Désignation des gagnants (ci-après, le/les « Gagnants »)**

Les Participants déclarés Gagnants du Jeu sont les dix Participants qui auront récolté le total des points le plus important sur l'ensemble du Jeu, en additionnant les Points pour Victoire et les Points pour Duel. Un Classement par ordre décroissant sera établi à la fin de la finale Messieurs afin d'identifier les Gagnants.

En cas d'égalité de points entre deux Participants, ceux-ci seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

1. Le Participant qui aura remporté le plus de Points pour Victoire avec son joueur/joueuse Capitaine sur l'un des Tours du Tournoi,
2. Le Participant qui aura remporté le plus de Points pour Victoire avec ses joueurs Challengers sur l'un des Tours du Tournoi,
3. Le Participant qui aura remporté le plus de Points pour Duel sur l'ensemble des Duels du Jeu.

Si les 3 points cités précédemment ne permettent pas de départager les Participants, un tirage au sort sera effectué par l'étude SCP PROUST & GOURY-LAFFONT, huissiers de Justice associés. Il sera effectué informatiquement, par désignation au hasard.

### **6.2. Information des Gagnants**

**6.2.1.** Les Gagnants seront informés individuellement du résultat du classement et du tirage au sort éventuel, par la FFT par courrier électronique, à l'adresse électronique indiquée dans le formulaire d'inscription tel que visé à l'article 3 ci-avant.

Seuls les Gagnants du Jeu seront informés du résultat du Jeu. Il ne sera envoyé aucun courrier électronique, même en réponse, aux Participants n'ayant pas été sélectionnés.

**6.2.2.** Les Gagnants devront répondre par retour de courrier électronique et confirmer, ou non, l'acceptation de leurs Lots dans un délai de soixante-douze (72) heures à compter de la réception de la notification visée au paragraphe précédent (date et heure française de connexion, telles qu'enregistrées par le système informatique faisant foi). Les Gagnants devront indiquer dans le courrier électronique de confirmation leurs adresses postales.

Sans retour dans le délai imparti, les Gagnants seront réputés avoir refusé le Lot et la FFT sera libre de disposer du Lot comme elle l'entend, sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

**6.2.3.** Dans le cas où un ou plusieurs Gagnant(s) aurait/auraient refusé son/leurs Lot(s) ou n'aurait/n'auraient pas respecté les conditions du Règlement, le(s) Lot(s) sera/seront réputé(s) non

remis et deviendra(ont) de fait la propriété de la FFT, sans que la FFT ne puisse voir sa responsabilité engagée, à quelque titre que ce soit, de ce fait.

Dans le cas où les coordonnées complétées par un Gagnant dans le formulaire visé à l'article 3.2.1 seraient inexploitable (coordonnées incomplètes, adresse e-mail erronée ou inexistante, etc), le Gagnant concernée sera considéré comme ayant refusé son Lot. Le Lot sera considéré comme perdu et la FFT sera libre de disposer du Lot comme elle l'entend, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

#### **Article 7- Attribution et jouissance du/des Lot(s)**

**7.1.** Les Lots n°5, n°6, n°7, n°8, n°9 et n°10 seront adressés aux Gagnants par voie postale à l'adresse postale indiquée par les Gagnants à la FFT dans le cadre du retour d'e-mail visé à l'article 6.2.2. du Règlement.

Les Gagnants des Lots n°1, n°2, n°3 et n°4 se verront adresser par courrier électronique, sur l'adresse de messagerie électronique communiquée lors de leurs participations, les billets électroniques correspondant au jour de validité du Lot gagné.

A cet effet, tout Gagnant devra impérativement confirmer ses prénom(s) et nom(s) et communiquer à la FFT les prénom(s) et nom(s) du bénéficiaire du second billet. Les billets électroniques sont nominatifs et seront modifiables jusqu'à 48 heures avant le jour de validité des billets composant le Lot. Au-delà de ce délai, aucune modification ne pourra être prise en compte. Dans l'hypothèse où un Gagnant serait accompagné d'un mineur, il devra être titulaire de l'autorité parentale ou être en mesure de fournir l'autorisation parentale de l'enfant mineur.

**7.2.** La mise à disposition des billets d'accès au(x) match(es) implique l'adhésion entière et sans réserves des bénéficiaires des billets aux « Conditions Générales de Vente Billetterie Roland-Garros 2017 » consultables à l'adresse Internet <http://rolandgarros.fft-tickets.com/>, ainsi qu'au Règlement Intérieur du Stade Roland-Garros, consultable à l'adresse suivante : <http://rolandgarros.fft-tickets.com/>.

À ce titre, toute cession ou transmission, de quelque manière et sous quelque forme que ce soient, à titre gratuit ou onéreux, des billets objet du/des Lot(s), en dehors des cas prévus aux Conditions Générales de Vente Billetterie Roland-Garros 2017 est interdite.

En cas d'annulation totale ou partielle de Roland-Garros 2017 et/ou en cas de report ou interruption ou annulation des matchs pour une raison indépendante de la volonté de la FFT ou pour des raisons de sécurité, les billets du/des Gagnant(s) et de la/des personne(s) les accompagnant ne feront l'objet d'aucun remboursement ou échange.

**7.3.** La FFT ne serait être tenue pour responsable dans tous les cas où le/les Gagnant(s) ne pourrait/pourraient jouir de son/leur Lot(s) pour des raisons indépendantes de la volonté de la FFT.

**7.4.** Les Gagnants devront être à jour de toute formalité éventuellement nécessaire pour prendre possession de leurs Lots et les utiliser. Les Gagnants déclarent qu'ils disposent de toutes les capacités

physiques et juridiques pour pouvoir bénéficier et jouir normalement du Lot. La responsabilité de la FFT ne saurait en aucun cas être engagée à cet égard.

**7.5.** Le/les Lot(s) ne pourra/pourront donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte. Il(s) ne peut/peuvent faire l'objet d'aucune contrepartie financière, ni aucun échange contre un autre objet ou service.

**7.6.** La FFT se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer le/les Lot(s) par un/des lot(s) d'une valeur équivalente, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

**7.7.** La FFT se réserve le droit d'exclure du stade Roland-Garros le/les Gagnant(s) et/ou la personne l'accompagnant, dont le comportement serait jugé incompatible avec le bon déroulement du tournoi de Roland-Garros et/ou risquerait de porter atteinte à la sécurité des biens et/ou des personnes, et/ou ne respecterait pas le règlement intérieur du stade Roland-Garros et/ou les conditions générales de ventes de billetterie Roland-Garros 2017.

**7.8.** La FFT ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable pour tous les incidents et/ou accidents de quelque nature que ce soit, ni de leurs conséquences, pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation du/des Lot(s) par le/les Gagnant/Gagnants ou par des tiers.

## **Article 8- Responsabilité**

**8.1.** La responsabilité de la FFT est strictement limitée à la délivrance du/des Lot(s) effectivement et valablement gagné(s) conformément aux dispositions du Règlement, sous réserve du respect par chaque Participant des dispositions du Règlement, à l'exception des cas où ladite délivrance sera rendue impossible pour des raisons indépendantes de la volonté de la FFT.

**8.2.** La FFT ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en raison de cas de force majeure, d'évènements indépendants de sa volonté rendant impossible le déroulement normal du Jeu, la délivrance ou la jouissance du/des Lot(s) par le/les Gagnant(s) ou, si les circonstances l'exigent, elle était amenée à écourter, proroger, annuler le Jeu ou à en modifier les conditions.

**8.3.** La FFT décline toute responsabilité :

- ✓ en cas d'anomalie, de dysfonctionnement, de bogue informatique du réseau Internet ou Intranet empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- ✓ de défaillance technique du matériel de réception du Participant empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- ✓ de défaillance technique ou de déconnexion accidentelle, par l'opérateur téléphonique ou le fournisseur d'accès internet du Participant, des lignes de communication empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- ✓ de problèmes et dysfonctionnements des plateformes des opérateurs, des logiciels ou du matériel ;
- ✓ de défaillance technique du site <http://rgcontest.rolandgarros.com> permettant la participation au Jeu ;
- ✓ d'erreurs humaines ou d'origine électrique empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- ✓ de toute perturbation qui pourrait affecter le bon déroulement du Jeu ;

- ✓ de survenance d'un cas de force majeure tel que défini par la jurisprudence de la Cour de cassation.

**8.4.** La connexion de tout Participant, *via* le site <http://rgcontest.rolandgarros.com>, se fait sous son entière responsabilité.

La FFT décline toute responsabilité, en cas d'impossibilité ou d'interruption de l'accès au site <http://rgcontest.rolandgarros.com>, pour des raisons techniques, de mise à jour ou de maintenance. La FFT ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

**8.5.** La participation par Internet au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, le temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations. L'absence de protection de certaines données contre les détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau, ne peuvent en aucun cas entraîner la mise en jeu de la responsabilité de la FFT.

La FFT ne pourra être tenue responsable en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillance externes, qui empêcheraient le bon fonctionnement du Jeu.

**8.6.** La FFT ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, pour des raisons indépendantes de sa volonté :

- si le/les Lot(s) n'est/ne sont pas distribué(s) (ex. : refus ou non-confirmation d'un Gagnant dans le délai imparti à l'article 6.2, retard et/ou non-présentation d'un Gagnant et/ou de la personne l'accompagnant, non réception pour quelque cause que ce soit du courrier électronique ou non réception pour quelque cause que ce soit du/des Lot(s) par voie postale à l'adresse indiquée ou adresse du Gagnant erronée, vol, perte etc.),
- si le/les Lot(s) est/sont reçu(s) par le/les Gagnant(s) endommagé(s), détruit(s),
- si postérieurement à leur réception, le/les Lot(s) est/sont perdu(s), endommagé(s) pour quelque cause que ce soit.

En tout état de cause, aucune compensation ne sera proposée au Gagnant qui n'aurait pas pu jouir du Lot pour des causes qui ne relèvent pas de la FFT.

Si pour des raisons indépendantes de la volonté de la FFT le/les Lot(s) ne pouvaient être remis au/aux Gagnant(s), celui-ci/ceux-ci perdrait/perdraient ses/leurs droits sur ce/ces Lot(s).

**8.7.** La FFT décline toute responsabilité pour tous les incidents et/ou accidents qui pourraient survenir à l'occasion de la jouissance par un Gagnant et/ou la personne l'accompagnant, du Lot.

**8.8.** La FFT se réserve le droit d'arrêter ou de suspendre le jeu en cas de fraude ou de tentative de fraude.

## **Article 9- Données personnelles**

**9.1.** Les données personnelles communiquées sont nécessaires à la participation au Jeu. Elles feront à ce titre l'objet d'un traitement informatique. Les destinataires de ces données sont la Fédération Française de Tennis en sa qualité de responsable de traitement, et la société Feeling Sports en sa qualité de sous-traitant.

**9.2.** Ces données sont réservées aux fins exclusives de la participation au Jeu, et ne seront jamais communiquées à des tiers.

**9.3.** Conformément aux Articles 39 et 40 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et, le cas échéant, de suppression des données vous concernant. Ces droits peuvent être exercés auprès du CORRESPONDANT INFORMATIQUE ET LIBERTÉS DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS (cilfft@fft.fr). Vous pouvez également, pour des motifs légitimes, vous opposer au traitement des données vous concernant.

## **Article 10- Dépôt légal/Modification du Règlement**

**10.1.** Le Règlement a été déposé chez la SCP PROUST & GOURY-LAFFONT, Huissiers de Justice associés, 28 ter, rue Guersant – 75017 Paris.

Pendant la durée du Jeu, le Règlement est intégralement consultable sur <http://rgcontest.rolandgarros.com>.

Le règlement est adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante : Fédération Française de Tennis –Direction Marketing et Communication - Jeu « RG Contest 2016 » - Stade Roland-Garros – 2, avenue Gordon-Bennett – 75016 Paris.

**10.2.** La FFT pourra, à tout moment, modifier le Règlement par voie d'avenant. Dans un tel cas, l'avenant modificatif fera également l'objet d'un dépôt, avant sa publication, auprès de la SCP PROUST & GOURY-LAFFONT.

## **Article 11- Vérification d'identité**

Les Participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur âge. Toutes indications d'identité et/ou d'âge fausses sont susceptibles d'entraîner l'invalidation de la participation au Jeu et, le cas échéant, l'impossibilité pour un Participant Gagnant de jouir du Lot, ce que chaque Participant reconnaît et accepte expressément.

## **Article 12- Fraude**

**12.1.** Toute participation frauduleuse, mensongère, incomplète, illisible, dont les coordonnées seraient erronées ou qui s'avèrerait présenter une fausse identité après vérification, sera considérée

comme nulle. Dans ce cas, celle-ci sera annulée sans préjudice des dommages et intérêts susceptibles d'être réclamés et/ou des poursuites susceptibles d'être engagées par la FFT.

Par ailleurs, les Participants ne pourront prétendre à aucune dotation.

**12.2.** Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs du Jeu, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue du Jeu et la détermination des Gagnants. Le cas échéant, les dispositions de l'Article 13 s'appliqueront.

### **Article 13- Litiges/Loi applicable**

**13.1.** Tout litige qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du Règlement sera réglé dans toute la mesure possible, par voie amiable. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige né à l'occasion du Jeu sera soumis aux juridictions compétentes dont dépend le siège social de la FFT, sauf dispositions d'ordre public contraires.

**13.2.** La loi applicable au Règlement est la loi française.

### **Article 14 – Divers**

**14.1.** En cas de contradiction entre les dispositions du Règlement et tout message et/ou toute information quelconque relative au Jeu, les dispositions du Règlement prévaudront.

**14.2.** Dans l'hypothèse où une des dispositions du présent règlement s'avèrerait invalide ou inapplicable, la validité des dispositions restantes n'en sera pas affectée. Les parties remplaceront la disposition invalide ou inapplicable par une disposition valable à effet équivalent à la disposition originale.

**14.3.** Toute contestation ou réclamation est à adresser, dans un délai maximum d'un mois à compter de la clôture du Jeu telle que définie à l'article 1 du Règlement, à la SCP PROUST et GOURY-LAFFONT, qui transmettra ensuite à la FFT. Au-delà de ce délai, aucune réclamation/contestation ne sera plus recevable.

**14.4.** Seule la présente version du Règlement a valeur juridique. Toute autre version ou traduction du Règlement n'est disponible qu'à titre d'information, pour en permettre la consultation aux Participants non francophones, et n'a aucune valeur juridique.