

ARTICLE 1 – LA SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La société HARIBO RICQLES ZAN, Société Anonyme à Directoire et Conseil de Surveillance, représentée par Monsieur Jean Philippe ANDRE, Président du Directoire, immatriculée au R.C.S. de Marseille sous le n° 572 149 169, et ayant son siège social 67, boulevard Capitaine Gèze, 13014 Marseille (ci-après désignée « la Société Organisatrice »), organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Play and PIK » (ci-après désigné le « Jeu ») sur la Page : <https://apps.facebook.com/play-and-pik> (ci-après désigné le « Site »).

Les modalités de participation au Jeu et les modalités de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement (ci-après désigné « le Règlement »).

La Société Organisatrice informe expressément les participants au Jeu que Facebook® ne parraine ni ne gère le Jeu de quelque façon que ce soit.

ARTICLE 2 – LES DATES DU JEU

Le Jeu se déroule du **16 décembre 2014 au 18 janvier 2015 à 23h59** sur le Site.

La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler le Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

ARTICLE 3 – LES PARTICIPANTS

Le Jeu est ouvert à toutes les personnes majeures (ci-après les Participants), résidant uniquement en France métropolitaine (y compris la Corse), à l'exclusion des employés, des sociétés apparentées, des sous-traitants, des sociétés partenaires ainsi que des membres de leur famille, ainsi que le personnel de l'Etude d'huissiers SCP FRADIN TRONEL SASSARD et Associés.

Plusieurs inscriptions par Participant sont acceptées mais chaque Participant ne peut gagner qu'un seul lot au maximum.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent Règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux en vigueur en France.

La Société Organisatrice ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de la participation d'une personne domiciliée dans un pays autre que la France.

La Société Organisatrice se réserve le droit de sélectionner un autre gagnant dès lors qu'un Participant ne répond pas aux conditions énoncées au présent article.

La Société Organisatrice attire l'attention des Participants sur l'exactitude des informations portées à sa connaissance par ces derniers et nécessaires à leur identification.

ARTICLE 4 – LES MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU

Le Jeu est hébergé sur la page du Site accessible pendant toute la durée du Jeu. La participation au Jeu est gratuite et sans obligation d'achat, dans les conditions définies aux présentes.

Pour participer, il est également nécessaire de disposer d'un accès à Internet.

Pour participer au Jeu « Play and P!K », il convient de suivre les étapes suivantes :

1. Se connecter sur la page fans Facebook : <https://apps.facebook.com/play-and-pik> ;
2. Autoriser l'application « Play and P!K » à l'adresse <https://apps.facebook.com/play-and-pik> ;
3. Remplir le formulaire d'inscription pour pouvoir participer au Jeu et être inscrit au tirage au sort final. Doivent y figurer le nom, le prénom, l'adresse postale et l'email du Participant. Un message de confirmation s'affiche lorsque tous les champs obligatoires sont renseignés.

Toute information erronée ou toute demande de modification de ces informations par le gagnant au terme de sa participation ne pourra être prise en compte par la Société Organisatrice.

Après avoir accepté le Règlement, le Participant est invité à commencer le Jeu.

Le Jeu se déroule de la façon suivante :

Le Jeu est composé de différents tableaux contenant des confiseries de sucre Haribo® P!K®.

Le but du Jeu est de cliquer alternativement sur deux Haribo® P!K® à intervertir pour former une ligne horizontale ou verticale d'au moins trois Haribo® P!K® identiques.

Dans ce cas les Haribo® P!K® sont éliminés et le Participant ajoute des points à son score.

Le Participant peut obtenir des bonus en réussissant à supprimer un groupe de bonbons du tableau de Jeu.

Lors de son inscription (1ère utilisation), le Participant dispose d'un crédit de 10 parties. Ensuite, il reçoit chaque jour, pendant la durée du Jeu un crédit de 3 parties.

Un compteur matérialise le nombre de parties disponibles à chaque utilisation.

Une fois que le crédit disponible est épuisé, le Participant a la possibilité de gagner des crédits supplémentaires en parrainant ses amis. Ainsi, 5 parties sont ajoutées à son crédit lors de chaque inscription d'un de ses amis invités dans une limite de 10 parrainages quotidiens.

Chaque niveau propose un défi à réaliser en un nombre de coups défini.

Après avoir terminé une partie, le Participant est invité à tenter sa chance à « l'instant gagnant ». Le Participant sélectionne alors deux confiseries de son choix pour déclencher l'instant gagnant dont le résultat aboutit à l'une des deux possibilités suivantes :

- 1) Dans le cas où « l'instant gagnant » est donné gagnant, le Participant remporte l'un des lots du jour. Une notification est adressée (sous réserve de la validation du gain par la par la Société Organisatrice) ;

2) Dans le cas où « l'instant gagnant » n'est pas donné gagnant, le Participant peut à nouveau tenter sa chance en recommençant un niveau s'il dispose d'autres jetons, ou en acquérir de nouveaux en parrainant ses amis.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler ou de modifier les règles du Jeu si des fraudes venaient à être constatées. La Société Organisatrice se réserve le droit de remettre en Jeu le lot dans ce même Jeu.

Toute participation incomplète, inexacte, falsifiée, comportant de fausses indications, non-conformes au Règlement ou reçue après la date du jeu sera considérée comme nulle et entraînera l'élimination du Participant.

La détermination des 176 Participants gagnants est effectuée par deux moyens :

- **Par la détermination de 170 « instants gagnants » prédéterminés**

Les « instants gagnants » ont été déterminés de manière à ce que la totalité des dotations soit remportée. Ainsi, si la connexion coïncide avec l'un de ces « instants gagnants », le Participant remporte la dotation annoncée. A défaut de connexion coïncidant avec l'un de ces « instants gagnants », la 1ère connexion suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Les lots correspondants aux instants gagnants, tels que décrits à l'ARTICLE 5 ci-dessous, sont présentés dans le site : <https://apps.facebook.com/play-and-pik>

- **Par la détermination de 6 gagnants par Tirage au sort :**

Un tirage au sort aura lieu à l'issue du Jeu, le mercredi 21 Janvier 2015. Il désignera les six gagnants du Jeu parmi les 50 meilleurs scores au classement des Participants.

ARTICLE 5 – LES LOTS

Pendant la période de validité du Jeu, du **16 décembre 2014 au 18 janvier 2015 à 23H59**, cent soixante-seize lots sont mis en jeu pour une valeur totale de **3548,79 euros TTC**.

Pour les 170 « instants gagnants », la Société Organisatrice met en jeu 170 lots de confiseries de sucre Haribo® P!K® d'une valeur commerciale unitaire de 13,80 euros TTC.

Pour les 6 gagnants déterminés par Tirage au sort, la Société Organisatrice met en jeu les lots suivants :

- **Lot n°1 d'une valeur commerciale unitaire de 383,79 euros TTC :**
 - Une console Play Station PS4 d'une valeur commerciale unitaire de 339,99 euros TTC
 - Un jeu Just Dance 2015 d'une valeur commerciale unitaire de 30 euros TTC
 - Un lot de confiseries de sucre Haribo® P!K® d'une valeur commerciale unitaire de 13,80 euros TTC.
- **Lots n°2 à n°6 d'une valeur commerciale unitaire de 163,80 euros TTC :**
 - Un montre connectée Pebble d'une valeur commerciale unitaire de 150 euros TTC
 - Un lot de confiseries de sucre Haribo® P!K® d'une valeur commerciale unitaire de 13,80 euros TTC.

Les Participants seront informés de leur gain par un message qui sera envoyé à leur adresse électronique renseignée sur le formulaire d'inscription leur indiquant notamment les modalités pratiques d'obtention des lots.

Les Participants devront éventuellement fournir à la Société Organisatrice des informations complémentaires.

Les lots ne peuvent être échangés contre d'autres prix, ni contre des espèces, ni contre tout autre bien ou service.

La Société Organisatrice se réserve toutefois la possibilité de remplacer un lot par un lot de valeur équivalente ou supérieure, notamment mais sans que cela ne soit exhaustif, en cas d'événement imprévisible, irrésistible et extérieur qui rendrait impossible la délivrance du lot prévu dans des délais raisonnables.

En cas de renonciation expresse d'un Participant à bénéficier de son lot, celui-ci sera conservé par la Société Organisatrice.

En cas de retour à la Société Organisatrice de l'e-mail informant le Participant ou sans réponse de sa part dans un délai de 8 jours à partir de la confirmation du lot, le Participant perd le bénéfice de son lot, sans que la responsabilité de la Société Organisatrice ne puisse être engagée.

La valeur indiquée pour les lots correspond au prix TTC estimé à la date de rédaction du Règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation du lot.

Avant la remise de son lot, le Participant devra remplir les conditions définies dans le Règlement et justifier de son identité.

ARTICLE 6 – LA FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, le Jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux Participants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impacterait le bon déroulement du Jeu ou le tirage au sort. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelque dotation que ce soit.

ARTICLE 7 – LA MODIFICATION ET L'INTERPRETATION DU REGLEMENT

Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt à l'Etude SCP FRADIN TRONEL SASSARD, Huissiers de Justice associés, située 1, quai Jules Courmont 69002 LYON, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir acceptée 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.

Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par la Société Organisatrice ou par l'Étude SCP FRADIN TRONEL SASSARD et Associés, huissiers de justice à Lyon, dans le respect de la législation française.

Les contestations ne sont recevables que dans un délai d'une semaine après la clôture du Jeu.

ARTICLE 8 – LA PUBLICITE

Du seul fait de sa participation, les gagnants autorisent la Société Organisatrice à utiliser leurs noms et prénoms dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent Jeu sans que cette utilisation ne puisse conférer aux gagnants un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que la remise du lot gagné.

En tout état de cause, l'utilisation de leurs données personnelles dans ce type de manifestation liée au Jeu ne pourra excéder 12 mois après la fin du Jeu.

Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à la Société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante :

HARIBO® – Département Marketing
67, boulevard du Capitaine Gèze
13014 Marseille

ARTICLE 9 – LA CESSION DES DROITS

Les Participants autorisent la Société Organisatrice à citer leur nom, prénom à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent Jeu sur tout support, sans que les Participants ne puissent prétendre à une rémunération autre que le lot remporté ou à toute autre contrepartie.

Cette autorisation et cette cession sont consenties pour le monde entier et pour une durée de 24 mois à compter de la date de la fin du Jeu.

La présente cession des droits est consentie à titre gratuit et ne donnera lieu à aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

ARTICLE 10 – LA RESPONSABILITE

10.1. La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu devrait être modifié, écourté ou annulé.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et/ou de reporter toute date annoncée.

10.2. La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que se soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination des gagnants. Sera notamment considéré comme fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

La Société Organisatrice se réserve, dans cette hypothèse, la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant d'un fraudeur, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

La Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

10.3. La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- du contenu des services consultés sur le Site et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur le Site
- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Jeu
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication
- de perte de tout courrier électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée
- des problèmes d'acheminement
- du fonctionnement de tout logiciel
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un Participant.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au Site. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au Site et la participation au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

Toute participation devra être loyale . Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de Jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

ARTICLE 11 – L'ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.

Toutes les difficultés pratiques d'application du présent Règlement seront tranchées souverainement par la Société Organisatrice.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent Règlement, les mécanismes ou les modalités du jeu ainsi que sur la désignation des gagnants.

ARTICLE 12 – LA CONSULTATION DU REGLEMENT DU JEU

Conformément aux dispositions de l'article L.121-38 du Code de la consommation, le présent Règlement est déposé auprès de l'étude SCP FRADIN TRONEL SASSARD et Associés, Huissiers de Justice associés, située 1, quai Jules Courmont 69002 LYON.

Ce Règlement peut être consulté pendant toute la durée du Jeu sur le Site et sur le site internet de l'étude SCP FRADIN TRONEL SASSARD et Associés, Huissiers de Justice associés. Toute modification du Règlement fera l'objet d'un avenant qui sera déposé à l'étude SCP FRADIN TRONEL SASSARD et Associés, Huissiers de Justice associés.

ARTICLE 13 – LA CONVENTION DE PREUVE

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

ARTICLE 14 – LES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Les données collectées font l'objet d'un traitement informatique. Elles sont utilisées par la Société Organisatrice aux fins de gestion du Jeu.

La Société Organisatrice est susceptible, sous réserve du consentement explicite du Participant, d'exploiter et de communiquer lesdites informations à des partenaires dans le cadre d'opérations commerciales conjointes ou non, notamment pour des opérations de marketing direct.

Conformément à la loi Informatique et Libertés, les Participants disposent d'un droit d'accès ainsi que d'un droit d'information complémentaire, de rectification et d'opposition sur leurs données, utilisées par la Société Organisatrice et ses prestataires pour la gestion du compte du Participant ainsi que pour toute opération de marketing direct.

Le Participant peut s'opposer, dès la communication des informations à la Société Organisatrice, à ces opérations de marketing direct.

Le consentement préalable du Participant pourra par ailleurs être requis pour certaines opérations de marketing direct réalisées par voie électronique notamment s'agissant des opérations offrant des informations sur les offres et services de partenaires.

Pour exercer ces droits, La Participant peut envoyer un courrier avec ses nom, prénom, et copie de sa pièce d'identité à :

HARIBO® – Département Marketing
67, boulevard du Capitaine Gèze
13014 Marseille

ARTICLE 15 – LES DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE

Les marques et les logos « HARIBO® » et « PIK® » sont la propriété exclusive de la Société Organisatrice.

Toute représentation et/ou reproduction et/ou exploitation partielle ou totale de cette marque, de ce logo, et/ou de tout autre droit de propriété intellectuelle appartenant à la Société Organisatrice et/ou aux sociétés du groupe est donc prohibée.

La participation au Jeu ne constitue en aucun cas une autorisation d'utiliser un quelconque droit de propriété intellectuelle sur les créations, marques, logos, inventions et droits de propriété intellectuelle de la Société Organisatrice et /ou des sociétés du groupe.

ARTICLE 16 – REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Pour les Participants accédant au Site à partir de la France métropolitaine via un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée selon le temps passé - c'est-à-dire hors abonnements câble ou ADSL et forfaits incluant ou offrant les coûts de communication - les coûts de connexion au site engagés pour la participation au Jeu- seront remboursés aux Participants en faisant la demande expresse, sur présentation ou indication :

- de leurs coordonnées ;
- de leur identifiant ;
- d'une copie de la première page de leur contrat d'accès à Internet, indiquant notamment leur identité, le nom de leur fournisseur d'accès et la description du forfait ;
- d'une copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique, en précisant manuellement les dates et heures d'entrée et de sortie du Jeu proposé sur le Site
- d'un RIB ou RIP.

La demande de remboursement doit être effectuée dans un délai maximum d'un mois après réception de la facture téléphonique. Il ne sera effectué qu'un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse) et par session de Jeu.

Toute demande de remboursement des frais de participation au Jeu- sera adressée par courrier à :

HARIBO® – Département Marketing
67, boulevard du Capitaine Gèze
13014 Marseille

Les frais postaux engagés pour la demande de remboursement des coûts de participation seront remboursés au tarif lent en vigueur, soit 0,61 euros TTC, sur simple demande indiquée dans le même courrier.

ARTICLE 17 – LA LOI APPLICABLE

Le Règlement est exclusivement régi par la loi française notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du Jeu objet des présentes ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci, ce sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister. Pour tout litige entre les parties, les règles de compétence légale s'appliqueront.

Le Jeu, le Règlement et son interprétation sont soumis à la loi française.

AVENANT RÈGLEMENT JEU «PLAY and P!K »
--

La société HARIBO RICQLES ZAN, Société Anonyme à Directoire et Conseil de Surveillance, représentée par Monsieur Jean Philippe ANDRE, Président du Directoire, immatriculée au R.C.S. de Marseille sous le n° 572 149 169, et ayant son siège social 67, boulevard Capitaine Gèze, 13014 Marseille (ci-après désignée « la Société Organisatrice »), organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Play and P!K» (ci-après désigné le « Jeu ») sur la Page : <https://apps.facebook.com/play-and-pik> (ci-après désigné le « Site »).

Les modalités de participation au Jeu et les modalités de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement (ci-après désigné « le Règlement »).

Pour cela, la Société Organisatrice a établi un règlement déposé auprès de l'Étude SCP FRADIN TRONEL SASSARD et Associés, huissiers de justice situés 1, quai Jules Courmont 69002 LYON.

La Société Organisatrice a décidé de procéder à un aménagement au règlement déposé et enregistré auprès de l'Étude SCP FRADIN TRONEL SASSARD et Associés.

Les modifications concernent la date de fin du Jeu et le nombre de lots mis en jeu, elles apparaissent en rouge ci-dessous dans les articles 2, 4 et 5 du Règlement.

* * *

ARTICLE 2 – LES DATES DU JEU

Le Jeu se déroule du **16 décembre 2014 au 31 janvier 2015 à 23h59** sur le Site.

La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler le Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

ARTICLE 4 – LES MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU

... / ...

La détermination des 241 Participants gagnants est effectuée par deux moyens :

- **Par la détermination de 235 « instants gagnants » prédéterminés**

Les « instants gagnants » ont été déterminés de manière à ce que la totalité des dotations soit remportée. Ainsi, si la connexion coïncide avec l'un de ces « instants gagnants », le Participant

remporte la dotation annoncée. A défaut de connexion coïncidant avec l'un de ces « instants gagnants », la 1ère connexion suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Les lots correspondants aux instants gagnants, tels que décrits à l'ARTICLE 5 ci-dessous, sont présentés dans le site : <https://apps.facebook.com/play-and-pik>

- **Par la détermination de 6 gagnants par Tirage au sort :**

Un tirage au sort aura lieu à l'issue du Jeu, le mercredi **4 février** 2015. Il désignera les six gagnants du Jeu parmi les 50 meilleurs scores au classement des Participants.

ARTICLE 5 – LES LOTS

Pendant la période de validité du Jeu, du **16 décembre 2014** au **31 janvier 2015** à **23H59**, **deux cent quarante et un** lots sont mis en jeu pour une valeur totale de **4445,79 euros TTC**.

* * *

Toutes les autres dispositions du précédent Règlement restent en vigueur et opposables aux Participants.