

REGLEMENT DU JEU OSCARO REPAIR TIME

ARTICLE 1 LA SOCIETE ORGANISATRICE ET PRESENTATION DU JEU

La Société Eurosport, Société par actions simplifiée, au capital de 17 181 818,20€, dont le siège social est situé 3 rue Gaston et René Caudron, 92798 Issy-les-Moulineaux, Cedex 9, France, (la « **Société Organisatrice** ») organise un jeu intitulé « Oscaro Repair Time » du 15/05/2017 au 31/07/2017 inclus (le « **Jeu** »).

Le Jeu est organisé en partenariat avec la société Oscaro.com, société anonyme, au capital de 47.160€, dont le siège social est situé au 3, avenue des Champs Elysées, 75008 Paris (« **Oscaro** »).

A l'occasion du Jeu, un site internet est créé par la Société Organisatrice, accessible à l'adresse URL <http://oscaro-repairtime.eurosport.com> et décliné en 2 versions linguistiques : française et espagnole.

ARTICLE 2 CONDITIONS DE PARTICIPATION ET ACCEPTATION DU REGLEMENT

2.1 La participation au Jeu implique de la part du participant (le « **Participant** ») l'acceptation sans aucune réserve du principe du Jeu et du présent règlement (le « **Règlement** »). Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du Règlement sera privé de la possibilité de participer au Jeu, mais également de la dotation qu'il aura pu éventuellement gagner.

2.2 La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique majeure de plus de 18 ans, résidant dans l'un des pays suivants : France Métropolitaine, Belgique et Espagne.

Dans le cas où une personne ne résidant pas dans un de ces pays participerait au Jeu, sa participation ne sera pas prise en compte par la Société Organisatrice.

2.3 La participation au Jeu est limitée à une seule participation par personne (même nom, prénom, même adresse postale, même pseudo, même adresse électronique). Les adresses électroniques du type « mail jetable » ne sont pas autorisées. Après l'inscription, le Participant est autorisé à jouer autant de fois qu'il souhaite mais seul son meilleur score sera retenu dans le classement final.

2.4 Ne peuvent en aucun cas participer à ce Jeu, les personnes ayant collaboré à son organisation et/ou ayant un lien juridique direct ou indirect avec la Société Organisatrice ou Oscaro, ainsi que leurs familles.

2.5 Le présent Règlement a vocation à s'appliquer à l'ensemble des Participants.

2.6 Toute participation ne respectant pas le présent Règlement ne sera pas prise en compte par la Société Organisatrice.

ARTICLE 3 DEROULEMENT ET REGLES DU JEU

3.1 Mécanique du Jeu

Pour participer au Jeu, chaque Participant doit :

- Se rendre sur le Site ;
- Remplir le formulaire d'inscription qui s'affiche à droite de l'écran et au choix:

- renseigner manuellement ses : nom, prénom, adresse électronique, pseudonyme, pays et mot de passe

ou

- cliquer sur le bouton « Facebook Connect » pour remplir automatiquement le formulaire avec les données de son compte Facebook ;
- Cocher la case « J’ai compris et j’accepte le Règlement du Jeu » ;
- Cliquer sur le bouton « Valider » ;
- Cliquer sur le bouton « Jouer » ;
- Mémoriser les pièces auto à réparer pendant le décompte ;
- Remettre les bonnes pièces aux bons endroits sur la voiture en cliquant sur l’endroit en question avant la fin du temps imparti pendant les 3 étapes du jeu consécutives :
 - 1^{ère} étape : 4 pièces à remplacer en 30 secondes ;
 - 2^{ème} étape : 8 pièces à remplacer en 30 secondes ;
 - 3^{ème} étape : 15 pièces à remplacer sans limitation de temps.

3.2 Distribution des points

3.2 .1 Scores de base :

- Pour chaque pièce bien placée, le Participant recevra +50 points.
- Pour chaque pièce mal placée, le Participant perdra -25 points.

Il est entendu que le score ne pourra jamais être négatif.

3.2.2 Combos :

Un enchaînement de pièces bien placées sans interruption permet de cumuler les points et de réaliser des combos (le(s) « **Combo(s)** »).

Chaque pièce bien placée à l'intérieur d'un Combo fait gagner 50 points de plus que la précédente. Par conséquent, une pièce peut avoir au maximum une valeur de 250 points.

Ainsi, on peut gagner +50, +100, +150, +200, +250, puis toutes les pièces vaudront +250 jusqu'à ce que la chaîne soit rompue. Alors, on repartira sur des pièces à 50 points avec la possibilité de relancer un nouveau Combo.

Voici un exemple concret d'enchaînement :

- Une pièce bien placée : +50 (total = 50)
- Une pièce bien placée : +100 (total = 150)
- Une pièce bien placée : +150 (total = 300)
- Une pièce bien placée : +200 (total = 500)
- Une pièce bien placée : +250 (total = 750)

- Une pièce mal placée : -25 (total = 725)

La chaîne pour le Combo a été rompue, on repart à 50 points par pièce bien placée.

- Une pièce bien placée : +50 (total = 775)
- Une pièce bien placée : +100 (total = 875)
- Une pièce bien placée : +150 (total = 1025)
- Une pièce mal placée : -25 (total = 1000)

La chaîne pour le Combo a été rompue, on repart à 50 points par pièce bien placée.

- Etc...

3.2.3 Influence du temps sur le score :

- **Pour les étapes 1 et 2**

Chaque étape a un temps limité de 30 secondes sous forme de compte à rebours.

Pour ces 2 étapes, si le Participant a placé correctement toutes les pièces avant la fin du temps réglementaire, les secondes restantes sont multipliées par 10 et ajoutées à son score.

Un exemple concret de bonus lié au temps :

- Score du Participant à la fin d'une étape : 145 points
- Temps restant après que le Participant ait placé toutes les pièces : 4 secondes
- Bonus temps du Participant : 4 secondes x 10 points = 40 points
- Score réel du Participant à la fin de l'étape : 185 points

- **Pour l'étape 3**

Lors de l'étape 3, le but du Jeu étant de placer toutes les pièces de la voiture (15 pièces), le temps alloué au placement des pièces n'est pas limité sous forme de compte à rebours. Le Participant dispose du temps qu'il veut pour replacer correctement les 15 pièces.

En revanche, pour le calcul du bonus temps de l'étape 3, un temps maximum de 100 secondes est établi. Les Participants pourront dépasser ce temps mais n'auront aucun bonus de points au-delà de 100 secondes.

Lorsque le Participant a terminé de placer l'ensemble des pièces, les secondes restantes (sur le crédit accordé de 100 secondes) sont multipliées par 2 et ajoutées à son score.

Un exemple concret de bonus lié au temps sur l'étape 3 (si le Participant a fini en 35 secondes) :

- Score du Participant à la fin de l'étape 3 : 300 points
- Temps restant après placement de toutes les pièces : 100 secondes – 35 secondes = 65 secondes
- Bonus temps du Participant : 65 x 2 = 130 points
- Score total : 430 points

3.2.4 Classement général

Le classement général sera tenu tout au long de la durée du Jeu (le « **Classement Général** »). Chaque Participant aura la possibilité de jouer un nombre illimité de fois pour améliorer son score dans le classement général.

ARTICLE 4 DETERMINATION DES GAGNANTS ET DOTATIONS

4.1 Détermination des gagnants

Un tirage au sort sera effectué par la Société Organisatrice le **7 août 2017** (le « **Tirage au Sort** »). Le Tirage au Sort se déroulera comme suit :

- Le premier lot (lot principal) sera tiré au sort parmi 100 meilleurs scores du Classement Général ;
- 450 lots promotionnels seront ensuite répartis parmi les 1500 meilleurs scores du Classement Général, à l'exclusion du Participant ayant gagné le premier lot.

Au total 451 Participants seront désignés gagnants (« ci-après les « **Gagnants** »).

Il est précisé que le Tirage au Sort du premier lot se fait par rapport au « 100 meilleurs scores ». Par conséquent, si plusieurs Participants ont le même score et que ce score est considéré comme étant parmi les « 100 meilleurs scores », tous les Participants feront partis du Tirage au Sort pour le premier lot.

4.2 Détail des dotations

- **Dotation principale : le 1^{er} tiré au sort gagnera la dotation suivante** : Grand Prix WTCC du Qatar – voyage pour 2 personnes
 - 2 billets d'avion aller-retour en classe Economique (bagage + assurance inclus) au départ de l'aéroport ou de la gare la plus proche du domicile du Gagnant à destination de Doha (Qatar) ;
 - 5 nuits dans un hôtel ***** du type Grand Hyatt Doha pour 2 personnes en chambre double avec petit déjeuner inclus ;
 - Pass VIP + VIP Lap pour 2 personnes et pour 2 jours (comprend l'accès complet à la course + un tour de circuit en voiture de course + immersion au sein des garages d'un team) ;
 - Transfert aller-retour sur le lieu du circuit du Grand Prix du Qatar ;
 - Dates du voyage : 27/11/2017 - 02/12/2017.

Valeur maximale : 4.000 € TTC

Conditions :

- Les dates du voyage ne peuvent en aucun cas être modifiées. Le Gagnant et son invité devront s'assurer de leur disponibilité durant ce voyage. Dans le cas contraire, la Société Organisatrice se réserve le droit de délivrer la dotation à un autre Participant qu'elle tirera au sort ;
- Les billets sont nominatifs et aucun changement de voyageur n'est autorisé ;

- Le Gagnant et son invité feront seul leur affaire de satisfaire à toutes les conditions douanières et réglementaires de sortie du territoire et d'entrée sur le territoire étranger et, à ce titre, ils disposent notamment d'un passeport ou d'une pièce d'identité (y compris un visa), selon les cas, en cours de validité et ce pendant toute la durée dudit voyage ;
 - Le Gagnant et son invité feront leur affaire de souscrire à une assurance responsabilité civile ainsi qu'à une assurance couvrant les frais de rapatriement et frais médicaux lors du voyage.
- **Lots promotionnels : de manière aléatoire, 450 Gagnants tirés au sort parmi les 1500 meilleurs scores gagneront une des dotations suivantes :**
 - 100 bonnets « Team Oscaro » d'une valeur maximale de 10 €TTC ;
 - 150 t-shirts « Oscaro » d'une valeur maximale de 15 €TTC ;
 - 200 casquettes « Oscaro » d'une valeur maximale de 12 €TTC.

4.3 Modalités de remise des dotations

Suite au Tirage au sort, la Société Organisatrice transmettra la liste des Gagnants à Oscaro dans les meilleurs délais. Une fois ces coordonnées transmises, Oscaro contactera les Gagnants dans un délai de 1 mois maximum après la date du Tirage au sort, via l'adresse électronique utilisé par chaque Participant pour s'enregistrer au Jeu, afin d'organiser la remise de sa dotation.

Dans l'hypothèse où un Gagnant ne confirmerait pas son gain dans un délai de 3 jours ouvrés après la prise de contact par Oscaro, où, si un Gagnant déclinait ce gain, la Société Organisatrice choisira un Gagnant suppléant selon les mêmes conditions que celles décrites ci-avant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la dotation soit effectivement attribuée.

Les Gagnants sont entièrement responsables de la validité de leurs coordonnées indiquées lors de leur inscription au Jeu et les Gagnants reconnaissent que la Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable du non-acheminement des emails et/ou dotations en raison des coordonnées incomplètes, imprécises ou incorrectes qui lui seront transmises.

4.4 Pour toutes les dotations

Tout ce qui n'est pas expressément inclus dans les dotations telles que visées ci-dessus, est à la charge du Gagnant et de son invité (par exemple frais de restauration, transports, dépenses personnelles, taxes, extension du séjour et frais supplémentaires d'hébergement, modification des billets d'avion etc.).

Les dotations ne pourront être ni échangées, ni reprises, ni faire l'objet d'une contrepartie financière ou d'un équivalent financier. Les éventuelles réclamations concernant la mise à disposition de la dotation ne pourra consister en une contrepartie financière et/ou équivalent financier.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation de garantie, d'assistance, de mise en jouissance ou de mise à disposition, les dotations consistant uniquement en la mise à disposition/mise en œuvre des prix tels que décrits dans le présent Règlement.

Les dotations étant sous l'entière responsabilité d'Oscaro et de ses partenaires, la Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable d'une quelconque défaillance des dotations ou de leur attribution. La Société Organisatrice décline toute responsabilité relative aux dotations présentant un défaut ou ayant causé des dommages.

La Société Organisatrice décline expressément toute responsabilité pour tous les incidents ou préjudices de toute nature qui pourraient survenir en raison de la jouissance des dotations et/ou du fait de leur utilisation, ce que les Gagnants reconnaissent expressément. Les Gagnants renoncent en conséquence à toute réclamation et à tout recours contre la Société Organisatrice ou l'une quelconque des sociétés du groupe auquel elles appartiennent en ce qui concerne les dotations, notamment leurs qualités ou toute conséquence engendrée par la mise en possession des dotations

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de remplacer les dotations par des dotations d'une valeur équivalente, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.

ARTICLE 5 OBLIGATIONS RELATIVES AUX CONTENUS ET LICENCE

5.1 Autorisations – garanties

En participant au Jeu, chaque Participant autorise l'exploitation de ses noms et/ou pseudos par la Société Organisatrice à des fins éditoriales et promotionnelles sur tous supports (web, TV, etc.).

Notamment, le Participant autorise la Société Organisatrice et Oscaro à faire apparaître son pseudo dans la liste des 10 meilleurs scores présent (le cas échéant) sur le Site, et ce pendant toute la durée du Jeu.

Chaque Participant accorde à la Société Organisatrice une licence non-exclusive et gracieuse permettant à la Société Organisatrice de reproduire, représenter, copier, rééditer, adapter, traduire et plus généralement d'exploiter tout ou partie de ses publications/données effectuées dans le cadre du Jeu et ce, exclusivement en vue de promouvoir les activités de la Société Organisatrice.

Cette licence est accordée pour le monde entier, pour toutes exploitations sur tous supports et par tous procédés de diffusion connus ou inconnus à ce jour, et pour toute la durée de protection légale de la propriété intellectuelle (y compris renouvellements et prolongations).

La Sociétés Organisatrice est également autorisée par chaque Participant à sous-licencier les droits consentis à ses filiales.

ARTICLE 6 CONSULTATION DU REGLEMENT DU JEU

Le Règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par la Société Organisatrice qui sera publié sur le Site.

Les Participants pourront consulter le Règlement du Jeu :

- A tout moment après s'être connectés sur le Site, dans la section « Règlement ».
- sur demande écrite auprès d'EUROSPORT (EUROSPORT- Services Jeux Concours- 3, rue Gaston et René Caudron- 92798 Issy-les-Moulineaux Cedex 9- FRANCE).

ARTICLE 7 RESPONSABILITES ET RESERVES

7.1 Responsabilités

La Société Organisatrice ne saurait être déclarée responsable d'éventuels dysfonctionnements totaux ou partiels du réseau Internet ayant ou non entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, la saisie, l'intégrité ou la gestion du Jeu. Elle ne saurait notamment être déclarée responsable pour toutes erreurs, omissions, imperfections, interruptions, effacements, délais de

transmission, défaillances des circuits de communication et de connections, destructions, dégradations ou tout autre problème lié aux réseaux de télécommunications, ordinateurs et terminaux en ligne, aux serveurs ou fournisseurs d'accès.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Jeu toute personne qui en troublerait le déroulement. Elle se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le présent Règlement ou aurait tenté de le faire. Les Gagnants qui auraient triché seraient de plein droit déchus de tout droit à obtenir une quelconque dotation.

La Société Organisatrice se réserve le droit, notamment en cas de raison impérieuse, d'écourter, de prolonger ou d'annuler le Jeu en partie ou dans son ensemble si les circonstances l'exigeaient et les Joueurs reconnaissent que sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Ces changements pourront faire toutefois l'objet d'une information préalable par tous les moyens appropriés, la Société Organisatrice se réservant la possibilité de suspendre momentanément la possibilité de participer au Jeu si elle ou ses éventuels prestataires techniques (et notamment ses prestataires d'hébergement) ne pouvaient plus assurer la continuité du service nécessaire au déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice pourra toujours en cas de force majeure, de cas fortuit, ou de circonstance exceptionnelle (incendie, inondation, catastrophe naturelle, intrusion, malveillante dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre financier et technique du Jeu etc.) même émanant de sa propre responsabilité (sous réserve en cas de sa bonne foi) cesser tout ou partie du Jeu.

Le présent Jeu sera annulé en cas de dissolution de la Société Organisatrice, de même qu'en cas de force majeure, sans que les Participants ne soient en droit de réclamer un quelconque dédommagement à ce titre.

Le Règlement peut être modifié à tout moment par la Société Organisatrice, dans le respect des principes énoncés précédemment à ce propos.

7.2 Réserves

Toute information communiquée par les Participants, notamment leurs coordonnées, sera considérée comme nulle et ne sera prise en considération si elle comporte une anomalie.

Les Participants reconnaissent que la Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de leur participation au Jeu.

ARTICLE 8 DONNEES ET INFORMATIONS- LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES

Conformément aux dispositions de l'article 26 de la loi n° 8-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les Participants bénéficient d'un droit d'accès au fichier informatique et de rectification des données les concernant et peuvent demander que leurs coordonnées soient radiées et ne soient pas utilisées à des fins de prospection directe par la Société Organisatrice. Cette demande peut se faire par simple courrier adressé à la Société Organisatrice : EUROSPOORT- Service Jeux - 3, rue Gaston et René Caudron - 92798 Issy-les-Moulineaux Cedex 9 - France.

Les données personnelles des Participants ne seront pas communiquées à des tiers.

Le traitement automatisé des données nominatives des Joueurs a donné lieu à une déclaration auprès de la Commission Nationale Informatique et Libertés.

ARTICLE 9 DROIT APPLICABLE

Le présent Règlement est soumis à la loi française, sans préjudice de toute autre loi locale impérative.

Pour être prise en compte, les éventuelles contestations relatives au Jeu doivent être formulées au plus tard trente (30) jours à compter de la clôture du Jeu, formulée par écrit uniquement et transmise à l'adresse suivante : EUROSPORT - Service Jeux Concours - 3, rue Gaston et René Caudron - 92798 Issy-les-Moulineaux Cedex 9.

La Société Organisatrice tranchera toute question relative à l'application du présent Règlement ou non réglée par celui-ci. A l'exception des cas de fraude des Participants, toute contestation qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du présent Règlement se résoudra prioritairement de manière amiable entre la Société Organisatrice et le Participant.

Tout litige pouvant intervenir sur l'interprétation du présent Règlement sera expressément soumis à la loi française et à l'appréciation souveraine de la Société Organisatrice et en dernier ressort à l'appréciation des Tribunaux compétents du ressort de la Cour d'Appel de Paris.