

REGLEMENT DU JEU
« Imagine ton monstre du Monde des Douze »
Du 10 février 2016 au 10 mars 2016

Article 1- Les Sociétés Organisatrices

La société AUCHAN FRANCE, ayant son siège social 200, rue de la Recherche, 59650 Villeneuve d'Ascq immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 410 409 460

La société JUIGNE DISRIBUTION ayant son siège ZI La croix Cadeau, 49240 Avrillé, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés d'Angers sous le numéro 306 954 637

La société SCHIEVER ayant siège Rue de l'Etang Zone, 89200 AVALLON, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés d'Auxerre sous le numéro 425 920 352

La société SODIX- SOCIETE DE LA DISTRIBUTION DE LA CROIX SAINT OUEN ayant son siège Zac Des jardins Lieu-Dit le prieuré, 60610 La croix-Saint-Ouen, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Compiègne sous le numéro 303 545 263.

La société AUCHAN LUXEMBOURG, ayant son siège social 2 rue Alphonse Weicker L2721 Luxembourg, immatriculé au Registre du Commerce et des Sociétés du Luxembourg sous le numéro B45515.

La société ATAC FRANCE, ayant son siège social Rue du Maréchal de Tassigny 59170 Croix, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 410 409 015 (prise en son magasin Simply Market Mazamet)

La société GAP SUD, ayant son siège social 9 Rue des Fusillés 05000 GAP, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Gap sous le numéro 300 760 014

La société SAFIPAR, ayant son siège social Rue du Maréchal de Tassigny, 59170 Croix, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 444 409 551

La société SARCELDIS, ayant son siège social Place de Navarre 95 200 Sarcelles immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 407 755 230

La société AMV Distribution, ayant son siège social Rue du Maréchal de Tassigny 59 170 Croix immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 453 795 098

(ci-après les « Sociétés Organisatrices ») organisent un jeu concours gratuit sans obligation d'achat du mercredi 10 février 2016 (00h00) au jeudi 10 mars 2016 23h59 intitulé « **Imagine ton monstre du Monde des Douze** » (le « Jeu ») dans les cent quarante-trois (143) hypermarchés mentionnés en Annexe du présent règlement et via l'application dédiée sur la page Facebook Auchan.

Article 2 - Qui peut participer ?

Le Jeu est ouvert à toute personne physique **majeure** résidant en France métropolitaine (hors Corse), Belgique, à l'exception des personnes qui ont participé à la mise en œuvre du présent Jeu ainsi que les membres de leurs familles (conjoint, ascendants, descendants).

Dans le cas où un enfant souhaiterait participer, l'inscription au présent Jeu doit obligatoirement être effectuée par le représentant légal de l'enfant (parent titulaire de l'autorité parentale ou tuteur). Les Sociétés Organisatrices peuvent à ce titre demander au(x) parent(s) de fournir une photocopie du livret de famille ou au tuteur de communiquer une photocopie de la déclaration légale de tutelle afin de vérifier le lien entre ledit représentant légal et l'enfant. En cas d'absence de justificatif ou de conflit, les Sociétés Organisatrices pourront disqualifier le participant. Les Sociétés Organisatrices pourront également demander à tout responsable légal de justifier de son âge et, le cas échéant, annuler toute inscription qui n'aurait pas été effectuée par un représentant légal âgé de 18 ans ou plus.

Pendant toute la durée du jeu, un même participant (même nom, même prénom, même adresse mail, même numéro de téléphone portable) ne peut être l'auteur que de deux (2) participations maximum (participation magasin et application Facebook confondus).

Toute participation non conforme aux caractéristiques énoncées ci-dessous ne sera pas prise en compte.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter tout participant ayant commis un abus quelconque, sans toutefois qu'elles aient l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participations enregistrées,

Article 3 - Comment participer ?

Pour participer, les participants peuvent utiliser les urnes physiques mises à disposition en magasin ou se connecter directement sur Facebook – page Auchan – application « **Imagine ton monstre du Monde des Douze** ».

Pour connaître le détail des dotations mises en jeu, les participants peuvent se reporter à l'article 4 du présent règlement.

3.1 Pour les magasins équipés d'urnes physiques

Pour participer au Jeu via les urnes physiques, il suffit :

- De dessiner une créature/ un monstre ;
- De déposer le dessin dans l'urne dédiée à cet effet de l'un des hypermarchés participants. Sur le dessin, le participant devra renseigner obligatoirement ses coordonnées (nom et prénom), son email, et son numéro de téléphone pour valider sa participation.

Toute participation par courrier, téléphone, email ou télécopie est exclue.

3.2 Sur l'application Facebook

Pour participer au jeu via www.Facebook.fr, il suffit :

- De se connecter sur internet à l'adresse suivante : www.facebook.com
- De se rendre sur la page www.facebook.com/Auchan
- De se rendre sur l'application « **Imagine ton monstre du Monde des Douze** »
- De poster le dessin d'une créature/ un monstre
- Et de compléter le formulaire de participation

La date et l'heure des connexions des participants, telles qu'enregistrées par les systèmes informatiques des Sociétés Organisatrices, feront foi.

Toute participation par courrier, téléphone, email ou télécopie est exclue.

3.4 Caractéristiques du Dessin

Le dessin ne devra pas représenter un personnage déjà existant. A ce titre, le dessin doit être libre de tous droits ; le participant déclare et garantit être le seul créateur/ auteur des dessins qu'il remet à titre

de participation au jeu, sous son nom. En aucun cas, le dessin ne devra porter atteinte aux droits de propriété intellectuelle et droits à l'image d'un tiers.

De même le dessin ne devra pas présenter de caractère diffamatoire, injurieux, obscène, contraire aux bonnes mœurs ou de toute autre nature réprimée par les lois en vigueur.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de contrôler les dessins et notamment de les supprimer s'ils ne respectent pas les critères définis au présent article, sans que la responsabilité des Sociétés Organisatrices ne puisse être engagée.

La suppression d'un dessin par les Sociétés Organisatrices entraîne l'annulation de la participation. Le participant ne pourra plus se réinscrire au Jeu.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit d'appeler en garantie les participants dans l'hypothèse d'une réclamation ou d'une action formée par un tiers du fait de la publication de leurs dessins, à raison d'une atteinte à ses droits de propriété intellectuelle.

Article 4 - Les dotations

Le présent Jeu est doté des lots suivants.

4.1 A gagner sur la durée totale du Jeu

➤ 1^{er} gagnant

- Son monstre en 3D et une (1) peluche dragon (1m de haut) d'une valeur commerciale de soixante-dix-neuf (79) € TCC
- Un (1) mois d'abonnement au jeu DOFUS d'une valeur commerciale unitaire de cinq (5) € TCC
- Un (1) roman Bayard DOFUS Film d'une valeur commerciale unitaire de neuf euros et quatre-vingt-dix centimes (9.90) TCC
- Une (1) BD préquel DOFUS Film d'une valeur commerciale unitaire de dix (10) € TCC
- Un (1) sachet bonbons LUTTI d'une valeur commerciale unitaire de quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes (4.99) TCC
- Deux (2) figurines Krosmaster : Joris et Kerubim d'une valeur commerciale de dix (10) € TCC

➤ 2^{ème} au 5^{ème} gagnant

- Un (1) mois d'abonnement au jeu DOFUS d'une valeur commerciale unitaire de cinq (5) € TCC
- Un (1) roman Bayard DOFUS Film d'une valeur commerciale unitaire de neuf euros et quatre-vingt-dix centimes (9.90) TCC
- Une (1) BD préquel DOFUS Film d'une valeur commerciale unitaire de dix (10) € TCC
- Un (1) sachet bonbons LUTTI d'une valeur commerciale unitaire de quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes (4.99) TCC
- Deux (2) figurines Krosmaster : Joris et Kerubi d'une valeur commerciale de dix (10) € TCC

➤ 6^{ème} au 10^{ème} gagnant

- Une (1) semaine d'abonnement au jeu DOFUS d'une valeur commerciale unitaire de deux (2) € TCC
- Une (1) BD préquel DOFUS Film d'une valeur commerciale unitaire de dix (10) € TCC
- Un (1) sachet bonbons LUTTI d'une valeur commerciale unitaire de quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes (4.99) TCC
- Deux (2) figurines Krosmaster : Joris et Kerubim d'une valeur commerciale de dix (10) € TCC

➤ 11^{ème} au 20^{ème} gagnant

- Une (1) semaine d'abonnement au jeu DOFUS d'une valeur commerciale unitaire de deux (2) € TCC
- Un (1) sachet bonbons LUTTI d'une valeur commerciale unitaire de quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes (4.99) TCC

- Deux (2) figurines Krosmaster : Joris et Kerubim d'une valeur commerciale de dix (10) € TCC

4.2 Réclamations

Les dotations offertes ne peuvent faire l'objet d'une demande de contrepartie financière (totale ou partielle), ni faire l'objet d'une reprise, d'un remplacement ou d'un échange pour quelque cause que ce soit. Aucun remboursement ne sera consenti.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de remplacer la dotation par une autre dotation de valeur égale ou supérieure, si les circonstances l'exigent. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Les Sociétés Organisatrices déclinent toute responsabilité pour tous les incidents ou préjudices de toute nature qui pourraient survenir en raison de la jouissance du prix attribué et/ou du fait de son utilisation, ce que le gagnant reconnaît expressément.

Les modalités définitives de bénéfice des dotations et le cas échéant les prestations liées seront indiquées au gagnant par les Sociétés Organisatrices ou l'un de ses partenaires. Si le gagnant souhaitait des prestations supplémentaires non comprises dans les dotations, celles-ci seraient alors à sa charge personnelle exclusive.

Les dotations sont nominatives ; le participant ne pourra donc céder sa dotation à un tiers.

Les gagnants font élection de domicile à l'adresse qu'ils auront indiquée et confirmée.

Toutes les dotations ne pouvant être remises aux gagnants (notamment en cas de modification des coordonnées du participant, non réclamation des dotations) pourront amener les Sociétés Organisatrices à procéder à une remise en Jeu des dotations dans les mêmes conditions du Jeu initial en sélectionnant un nouveau gagnant parmi les participants.

Article 5 - Désignation des gagnants

Les vingt (20) meilleurs dessins seront choisis par un jury composé des membres de la société Ankama (société partenaire des Sociétés Organisatrices dans le cadre du Jeu) parmi l'ensemble des participations valides à savoir les dessins déposés dans les urnes mises à disposition en magasin et ceux téléchargés via l'application Facebook Auchan. Le jury s'attachera à des critères [de créativité, ...] pour désigner les dessins gagnants.

Le choix sera effectué par le jury entre le 21 mars 2016 et le 01 avril 2016.
Il permettra de désigner vingt (20) gagnants.

Article 6 - Annonce des résultats - Remises des lots

- **Pour les magasins équipés d'urne**

Les gagnants seront prévenus par SMS et/ou appel téléphonique au plus tard le 16 avril 2016 par le magasin ayant enregistré la participation correspondante.

Les noms des gagnants seront également indiqués, à partir du 11 avril 2016, sur une liste affichée à l'accueil de chaque magasin participant pendant une durée de 15 jours.

Chaque gagnant aura jusqu'au samedi 30 avril 2016, à compter de l'information qui lui aura été communiquée par sms ou email, pour retirer son lot à l'accueil du magasin ou dans le cadre de la remise de ce lot organisée en magasin.

- **Pour l'application Facebook Auchan**

S'il y a des gagnants via ce moyen de participation, ils seront prévenus et informés par mail ou téléphone au plus tard le 23 avril 2016. Il sera demandé aux gagnants de fournir leur nom, prénom et adresse postale. Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile. Il est expressément convenu que les données contenues dans les systèmes d'information en possession des Sociétés Organisatrices ou de ses prestataires techniques ont force probante quant aux éléments de connexion et à la détermination des gagnants. Les dotations seront envoyées par les Sociétés Organisatrices.

Les gagnants autorisent les Sociétés Organisatrices à utiliser leurs noms et ville de résidence pour les besoins de l'affichage du nom des gagnants en magasin sans contrepartie financière autre que le lot gagné.

Le lot sera remis sur communication d'une pièce d'identité ou de tout autre document officiel (permis de conduire, passeport, titre de séjour...). A défaut, le lot ne pourra être attribué.

Les Sociétés Organisatrices ne seront en aucun cas responsable de la non attribution d'un lot suite à une erreur ou une omission commise par le participant lors de sa participation, ni d'une modification des éléments renseignés entre la date d'inscription au présent Jeu et la date de remise du lot, ni de toute autre raison indépendante de la volonté des Sociétés Organisatrices.

Article 7- Responsabilité

Les Sociétés Organisatrices ne sauraient encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'évènement indépendant de leur volonté, elles étaient amenées à annuler le présent Jeu, à l'écourter, le proroger, le reporter ou en modifier les conditions.

En cas de force majeure, des additifs ou des modifications à ce règlement peuvent éventuellement être publiés pendant la durée du Jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement et seront également communiqués à l'étude d'huissier en charge du dépôt du règlement.

Les Sociétés organisatrices ne seraient être tenues pour responsable en cas de dysfonctionnement notamment du réseau internet, empêchant l'accès au Jeu ou son bon déroulement, notamment, en cas d'éventuels actes de malveillances externes.

Si les Sociétés organisatrices mettent tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et /ou des outils disponibles et vérifiés, elles ne sauraient cependant être tenues pour responsable des erreurs matérielles (notamment d'affichage sur les sites du Jeu, d'envoi d'e-mails erronés aux participants, d'acheminement des emails), d'absence de disponibilité des informations et/ou de présence de virus sur le site dédié au Jeu, de destructions des informations fournies par des participants pour une raison non imputable aux Sociétés Organisatrices .

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

Il appartient à chaque participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique et téléphonique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site et la participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

En outre, les Sociétés organisatrices ne sont pas responsables en cas :

- de problèmes de matériel ou de logiciel ;
- de destructions des informations fournies par des participants pour une raison non imputable à Société organisatrice ;
- de perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Jeu ;

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par une cause échappant à la volonté des Sociétés Organisatrices, celles-ci se réservent le droit d'interrompre le Jeu.

Toute fraude ou non-respect du présent règlement pourra donner lieu à l'exclusion du Jeu de son auteur, les Sociétés Organisatrices se réservant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires

Article 8 – Propriété intellectuelle

En participant au présent Jeu, chaque participant accepte par avance que son ou ses dessins puissent être reproduits et diffusés, à titre gracieux, par la Société Organisatrice sur leurs supports de communication tels que page Facebook, sites Internet, blogs, plateformes d'échanges ou autres réseaux sociaux créés ou animés par les Sociétés Organisatrices, pendant toute la durée du Jeu. Compte tenu des spécificités de l'Internet, les dessins resteront en ligne et accessibles après la fin du Jeu, mais les Sociétés Organisatrices ne feront pas de nouvelles publications. Ces dernières ne sont pas responsables des publications qui ne sont pas de son fait mais qui sont le résultat du fonctionnement des réseaux sociaux, ce que le participant reconnaît et accepte.

Le gagnant du premier prix, autorise la société Ankama, société partenaire des Sociétés Organisatrices dans le cadre du Jeu et ses éventuels sous-traitants à reproduire, représenter et adapter son dessin en tout en partie afin de créer une figurine en 3D du monstre représenté sur son dessin. Le gagnant du premier prix reconnaît que la figurine ne sera créée que dans le but de remettre cette figurine à titre de dotation et ne saura aucunement commercialisée par les Sociétés Organisatrices et sa société partenaire Ankama.

Les sociétés Organisatrices pourront publier sur leurs supports de communication une représentation de la figurine en 3D.

Article 9 – Données personnelles

Pour participer au jeu, les participants doivent obligatoirement fournir certaines informations personnelles les concernant (Civilité, Nom, Prénom, Email, Date de naissance, Pays, Code postal, Ville, Téléphone mobile (non obligatoire)). Ces informations seront enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique déclaré à la CNIL. Le traitement de ces données est nécessaire à la prise en compte de cette participation, à la détermination des gagnants et à l'attribution des dotations.

Ces données sont destinées aux Sociétés Organisatrices qui se réservent le droit de les faire traiter par un sous-traitant ou partenaire répondant aux exigences légales relatives aux données personnelles, notamment quant à leur localisation et sécurité.

Les données personnelles ne pourront être transmises à des tiers pour des finalités commerciales qu'avec l'accord exprès du participant.

Conformément à la loi « Informatique et libertés » du 6 juillet 1978 modifiée, le participant dispose d'un droit d'accès, de modification, d'opposition aux données personnelles le concernant en écrivant à l'adresse suivante :

Auchan CSP Marketing
200 rue de la recherche
CS 10636
59656 Villeneuve d'Ascq cedex

en indiquant son nom, prénom, e-mail et adresse. Conformément à la réglementation en vigueur, cette demande doit être signée et accompagnée de la photocopie d'un titre d'identité portant la signature du participant ainsi que l'adresse à laquelle doit parvenir la réponse. Une réponse sera alors adressée dans un délai de 2 mois suivant la réception de la demande.

Le participant peut également s'inscrire gratuitement sur une liste d'opposition au démarchage téléphonique.

Par conséquent, les personnes qui exerceront ce droit de suppression des données les concernant avant la fin du Jeu seront réputées renoncer à leur participation.

Article 10 – Dépôt du règlement

Le règlement complet est déposé auprès de la SCP WATERLOT – DARRAS - VANVEUREN, Huissiers de Justice Associés, 36 rue de l'Hôpital Militaire 59044 LILLE Cedex. Le règlement complet du Jeu est disponible gratuitement à l'accueil de votre magasin et sur le site jeu.auchan.fr.

Article 11 - Remboursement des frais de participation

Les personnes participant au Jeu en magasin via une urne n'engagent aucun frais de participation et ne peuvent donc prétendre à aucun remboursement.

Les personnes participant au Jeu sur internet sont informées, qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, la plupart des fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes. En conséquence, il est expressément précisé que tout accès au Jeu s'effectuant sur une telle base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le joueur de se connecter au site du Jeu pour y participer ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

A titre exceptionnel, pour les participants qui ne disposeraient pas d'un accès à internet sur une base gratuite ou forfaitaire, les Sociétés Organisatrices procéderont au remboursement des frais de connexion Internet occasionnés par leur(s) participation(s) au Jeu, ainsi que, sur simple demande, des frais d'affranchissement afférents à leur demande de remboursement. Concernant ces joueurs, dûment inscrits, qui accèdent au Jeu 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, ADSL et forfaits incluant ou offrant les coûts de communication - les coûts de connexion engagés pour la participation au Jeu seront remboursés forfaitairement sur la base de cinq (5) minutes par participation sur la base du tarif de leur fournisseur d'accès « heures creuses », applicable lors de la demande de remboursement.

Il ne peut y avoir qu'un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse) de la connexion/des connexions Internet effectuées sur la durée du Jeu.

Ces frais de participation seront remboursés aux joueurs sur présentation ou indication cumulativement :

- de leur nom, prénom, adresse postale,
- du nom du Jeu ainsi que l'identification exacte du site internet sur lequel ils ont joué,
- 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,
- d'un RIB (Relevé d'Identité Bancaire) ou d'un RIP (Relevé d'Identité Postal),
- de la date et l'heure des communications sur le site internet, et plus particulièrement les heures d'entrée et de sortie du Jeu. La Société Organisatrice conserve en mémoire temporairement et dans les limites légales, les dates et heures d'entrée et de sortie sur le Jeu.

La demande de remboursement doit être effectuée au plus tard quinze (15) jours après la date d'expiration du Jeu. Toute demande de remboursement de la participation au Jeu et des frais de participation au Jeu sera adressée par courrier postal exclusivement à l'adresse suivante :

Service Client Auchan
« **Imagine ton monstre du Monde des Douze** »
200, rue de la Recherche
CS 10636
59 656 Villeneuve d'Ascq cedex

Les frais postaux engagés pour la demande de remboursement seront remboursés au tarif lent en vigueur pour la France Métropolitaine sur simple demande écrite figurant dans la demande de remboursement. La demande de remboursement est traitée en moyenne sous trois (3) mois par virement bancaire. Toute demande ne respectant pas l'ensemble des conditions visées ci-dessus, transmise hors délai, et/ou avec des coordonnées erronées, sera automatiquement rejetée et ne recevra pas de réponse.

Article 11 : Loi applicable et attribution de compétence

La Loi applicable au présent règlement est la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au présent Jeu devront être formulées sur demande écrite à l'adresse suivante :

Service Client Auchan
« Imagine ton monstre du Monde des Douze »
200 rue de la Recherche
CS 10636
59656 Villeneuve d'Ascq Cedex

Au plus tard trente (30) jours après la date d'expiration du Jeu, soit mardi 02 avril 2016.

Tout différend né à l'occasion de ce jeu fera l'objet d'une tentative de règlement amiable. A défaut d'accord, le tribunal compétent sera celui du domicile du défendeur, sauf dispositions légales contraires.

Le règlement du Jeu pourra être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande » à l'adresse indiqué ci-dessus.

ANNEXE 1 : Magasins équipés d'urnes physiques

NUM MAGASIN	MAGASIN
002	RONCQ
003	ENGLOS
004	LEERS
005	BOULOGNE
006	PETITE FORET
007	NOYELLES
008	LE HAVRE
009	FONTENAY
010	LOUVROIL
011	GRANDE SYNTHÉ
012	ST JEAN
013	TOULON
014	LE PONTET
015	BEZIERS
016	PLAISIR
017	MANTES
018	ST GENIS
019	OLIVET
020	PERPIGNAN
021	STRASBOURG
022	MELUN
023	VILLENEUVE 2
024	MARTIGUES
025	NICE
026	CAMBRAI
027	AUBAGNE
028	VALENCIENNES
029	MERIADECK
030	LE LAC
031	LA DEFENSE
032	ST PRIEST
33	Epinay
034	BRETIGNY
035	ST NAZAIRE
036	LE MANS
037	ANECY
038	PERIGUEUX
039	ILLKIRCH
041	CALUIRE
042	VILLEBON

043	BETHUNE
044	LA COURONNE
045	VILLARS
046	DARDILLY
047	SCHWEIGHOUSE
048	VELIZY
049	CERGY
050	ST HERBLAIN
051	DIEPPE
052	CENTRE 2
053	ST SEBASTIEN
054	BAGNOLET
055	CHERBOURG
056	SEMECOURT
057	AVIGNON
58	MEAUX
061	FACHES
063	BOULIAC
064	PEROLS
065	MAUREPAS
066	ISSY
067	MARSEILLE
068	TOMBLAINE
069	ARRAS
070	TOULOUSE
071	DOUAI
80	GAP
081	NOGENT
082	PAU
083	MONTAUBAN
085	COIGNIERES
086	CHELLES
087	MARNE LA VALLEE
088	BEAUVAIS
089	VILLETANEUSE
090	KREMLIN BICETRE
091	TOURCOING
093	SARCELLES
99	Roissy
101	DURY
102	ST OMER
103	ST QUENTIN
104	MONTIVILLIERS
105	CALAIS
106	OSNY

107	TAVERNY
108	TOURS
110	CHAMBRAY
111	BLOIS
113	AUBIERE
114	CLERMONT
118	WOIPPY
119	LAXOU
120	BESSONCOURT
121	Mulhouse
123	BAR LE DUC
124	HIRSON
125	MONT ST MARTIN
126	LUXEUIL
127	MERS
128	LOBAU
129	NOYON
130	VIRY
135	GIEN
136	MERU
137	NEUILLY
138	SOISY
139	BIGANOS
140	CHASSENEUIL
141	CHATELLERAULT
142	COGNAC
143	POITIERS SUD
144	ST CYR
145	BIAS
147	CHATEAUROUX
150	MACON
151	BRIVES
152	DOMERAT
155	VALENCE
156	CASTRES
157	CAVAILLON
159	GRASSE
160	MANOSQUE
162	MAZAMET
163	SETE
178	MONTGERON
181	BLANC MESNIL
182	GUEUGNON
183	LES MUREAUX
184	MEAUX

185	AVALLON
186	TONNERRE
187	CLAMECY
188	COSNE COURS SUR LOIRE
190	CROIX ST OUEN
192	CHATILLON SUR SEINE
193	SENS
195	LA CHARITE SUR LOIRE
202	SARCELLES
203	BOBIGNY
205	SENNECEY LE GRAND
206	SEMUR EN AUXOIS
381	Luxembourg
432	Avrillé