

Du 7 mars 2016 7h au 21 mars 2016 7h

JEU*

«Sleep For Miles**»

Règlement complet

** La société Apple n'est pas associée au jeu « Sleep for Miles » et ne le commandite pas.*

***Gagnez des Miles en dormant*

ARTICLE 1 : ORGANISATEUR

La société American Express Carte-France, société anonyme au capital de 77 873 000 Euros, immatriculée au RCS Nanterre sous le numéro B 313 536 898, (ci-après « l'Organisateur ») dont le siège social est situé 4, rue Louis Blériot 92500 RUEIL MALMAISON organise du 7 mars 2016 à 7h (matin) au 21 mars, 7h (matin) un jeu intitulé « Sleep For Miles » sur le site Internet www.sleepformiles.com (ci-après le « Site ») ainsi que sur l'application « Sleep For Miles » (ci-après l'« Application »).

Ce jeu est organisé en partenariat avec la Société AIR FRANCE, société anonyme au capital de 126 748 775 euros, immatriculée au RCS Bobigny sous le numéro 420 495 178 dont le siège social est situé 45, rue de Paris, 95 747 Roissy CDG CEDEX et la société KLM Lignes aériennes royales néerlandaises, société anonyme régie par le droit néerlandais, dont le siège social est à Amstelveen, Pays-Bas, 33014286 RCS Amsterdam.

ARTICLE 2 : OBJET DU JEU

Le jeu est composé de deux niveaux de participation :

- **1^{er} niveau : Participation aux tirages au sort :**

Le 1^{er} niveau de participation est proposé à tout internaute qui peut s'inscrire au tirage au sort à partir du Site ou à partir de l'Application.

Chaque jour, un tirage au sort est proposé aux participants dans le cadre de ce 1^{er} niveau pendant toute la période du jeu, soit 14 tirages au sort.

- **2^{ème} niveau : Participation au cumul de Miles-Prime Flying Blue**

Le 2^{ème} niveau est réservé aux personnes ayant téléchargé l'Application à partir de l'App Store ou du Google Play Store. Pour télécharger l'Application, le participant doit avoir un mobile équipé du logiciel iOS, de la version iOS 8 à la version iOS 9, ou bien du logiciel Android, de la version 4.0.3 à la version 6.0.

Le participant est informé que le logiciel ne fonctionne que sur les téléphones non débridés et munis d'un gyroscope (fonctionnalité permettant de repérer précisément la position et l'orientation du téléphone dans l'espace).

A ce jour, tout participant équipé d'un téléphone Android devrait être en mesure de participer, il subsiste néanmoins un nombre résiduel de modèles pour lesquels la récupération des données au

terme de toute nuit activée est problématique. La société organisatrice n'est pas en mesure de garantir le fonctionnement du jeu sur ces dits modèles et sa responsabilité ne pourra être engagée de ce fait.

Pour la suite du règlement, on désignera sous le vocable « Smartphone Compatible », le mobile du participant, équipé du logiciel permettant de télécharger et d'utiliser l'Application.

L'Application permet d'enregistrer les heures de sommeil dit « effectif ».

Pour la bonne compréhension du jeu et du présent règlement, il est précisé qu'une heure de sommeil effectif est une heure durant laquelle l'Application n'enregistre aucun mouvement notable du Smartphone Compatible du participant et que la notion de nuit s'entend de 20h à 7h le lendemain matin.

En activant l'Application, le participant peut cumuler 5 Miles-Prime par heure de sommeil effectif commencée et enregistrée, dans la limite de 40 Miles-Prime par nuit et dans la limite des 2 000 000 Miles-Prime mis en jeu. Chaque heure commencée sera considérée comme enregistrée.

En participant à ce 2^{ème} niveau de jeu, le participant est automatiquement inscrit au tirage au sort du 1^{er} niveau de participation.

Il est d'ores et déjà précisé que les dotations mises en jeu sont associées au programme Flying Blue. Pour pouvoir en bénéficier, les gagnants devront donc s'inscrire au programme s'ils ne sont pas déjà membres.

ARTICLE 3 : ACCÈS ET PÉRIODE DU JEU

Le jeu est accessible comme suit :

- 1^{er} niveau :
 - en cliquant sur le bouton « JOUER MAINTENANT ! » inséré dans l'e-mailing dédié au jeu et envoyé aux membres Flying Blue ou disponible sur les bannières web ou disponible sur le Site du jeu
 - en participant au 2^{ème} niveau de jeu via l'Application
- 2^{ème} niveau : en téléchargeant l'Application gratuitement dans l'App store ou dans le Google Play Store, selon le Smartphone compatible du participant.

Le jeu se déroule du 7 mars 2016 à 7h (matin) au 21 mars 7h (matin) inclus, date et heure françaises de connexion faisant foi, de manière continue.

ARTICLE 4 : COMMUNICATION SUR L'OPÉRATION

La communication de ce jeu s'effectue sur les supports suivants :

- Bannière sur le site flyingblue.com
- Bannière sur le site Air France
- Posts sur les pages Facebook de l'Organisateur
- Posts sur les pages Facebook d'Air France marché France
- Tweets sur les comptes Twitter de l'Organisateur
- Tweets sur les comptes Twitter d'Air France marché France
- Emails destinés aux membres Flying Blue et aux cibles des communications commerciales Air France
- Vidéos promotionnelles
- Supports papiers promotionnels
- Bannières sur sites média partenaires
- Newsletter membres American Express

ARTICLE 5 : ÉLIGIBILITÉ

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

Pour participer, il est nécessaire d'avoir un accès personnel à Internet et de disposer d'une adresse électronique valide.

5.2 Participants du 1^{er} niveau de jeu :

Le 1^{er} niveau de jeu est ouvert à toute personne majeure résidant en France, à l'exclusion de toutes les personnes ayant participé à l'élaboration directe ou indirecte du jeu de même que leur famille. Il s'agit notamment du personnel de l'agence Rapp, du personnel de l'Organisateur et de son partenaire AIR FRANCE KLM.

5.3 Participants du 2^{ème} niveau du jeu :

Le 2^{ème} niveau est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France à l'exclusion de toutes les personnes ayant participé à l'élaboration directe ou indirecte du jeu de même que leur famille. Il s'agit notamment du personnel de Rapp, du personnel de l'Organisateur et de son partenaire AIR FRANCE KLM.

Chaque Participant sera amené à s'inscrire sur le Site ou sur l'Application. L'enregistrement des participations s'effectue de façon continue pendant toute la durée du jeu, l'heure de la réception de l'enregistrement des participations sur le serveur informatique dédié au jeu et hébergé chez le prestataire choisi par l'Organisateur, faisant foi.

ARTICLE 6 : INSCRIPTION ET PARTICIPATION

6.1 Inscription et participation au 1^{er} niveau de jeu :

Pour s'inscrire au 1^{er} niveau de jeu, le participant doit au plus tard le 21 mars, à 7h du matin (date et heure française de connexion faisant foi) :

- 1) Cliquer sur le bouton « JOUER MAINTENANT ! » inséré dans l'E-mailing dédié au jeu ou se rendre sur le Site ou cliquer sur l'une des bannières internet annonçant le jeu ;
- 2) Remplir le formulaire disponible en renseignant son nom, son prénom, son adresse email, son mot de passe, composé de 6 caractères minimum.
- 3) Le participant doit également préciser s'il est porteur d'une carte Flying Blue et/ou d'une carte American Express et renseigner le « niveau » de sa carte Flying Blue (Ivory, Silver, Gold ou Platinum).
- 4) Lire le contenu du règlement complet et en accepter les dispositions en cochant la case prévue à cet effet.
- 5) Valider la création du compte soit via le bouton « Participer » et le participant accepte de recevoir des offres commerciales de la part d'American Express, Flying Blue et AIR FRANCE KLM soit via le lien « [cliquant ici](#) » et le participant ne recevra pas d'offres commerciales de la part d'American Express, Flying Blue et d'AIR FRANCE KLM. Il ne recevra alors que les communications Sleep for Miles.

Le compte ainsi créé lui permettra de se connecter directement sur le Site et à l'Application en renseignant son adresse email et son mot de passe.

Pour participer à l'un des tirages au sort, le participant doit se connecter au Site avec ses identifiants: adresse email et mot de passe et cliquer sur « Participer au tirage au sort ».

Le participant est alors inscrit au tirage au sort du jour.

Il est également rappelé que toute participation au 2^{ème} niveau de jeu via l'Application inscrit automatiquement le participant au tirage au sort du jour.

6.2 Inscription et participation au « 2^{ème} niveau – Cumul de Miles-Prime Flying Blue » :

Pour s'inscrire, au 2^{ème} niveau de jeu, le participant doit au plus tard le 21 mars, à 7h du matin (date et heure française de connexion faisant foi) :

- 1) Télécharger l'Application (disponible gratuitement dans l'App Store ou dans le Google Play Store, selon le Smartphone Compatible du participant).
- 2) Remplir le formulaire disponible en renseignant son nom, son prénom, son adresse email, son mot de passe, composé de 6 caractères minimum.
- 3) Le participant doit également préciser s'il est porteur d'une carte Flying Blue et/ou d'une carte American Express et renseigner le « niveau » de sa carte Flying Blue (Ivory, Silver, Gold ou Platinum).

- 4) Lire le contenu du règlement complet et en accepter les dispositions en cochant la case prévue à cet effet.
- 5) Valider la création du compte soit via le bouton « Participer » et le participant accepte de recevoir des offres commerciales de la part d’American Express, Flying Blue et AIR FRANCE KLM soit via le lien « [cliquant ici](#) » et le participant ne recevra pas d’offres commerciales de la part d’American Express, Flying Blue et d’AIR FRANCE KLM. Il ne recevra alors que les communications Sleep for Miles.

Pour participer au 2^{ème} niveau de jeu, il suffit au participant de se connecter à l’Application en renseignant son adresse email et son mot de passe puis d’activer sa nuit en cliquant sur le bouton « Activer ma nuit », prévu à cet effet. Il peut alors, s’il le souhaite, passer l’Application en mode « avion » (mode proposé par les réglages de l’iPhone ou d’un smartphone Android, qui permet de désactiver les connexions et services sans fil suivants : Données cellulaires (voix et données), Wi-Fi, Bluetooth, GPS, Service de localisation).

Il est rappelé qu’en cliquant sur le bouton « Activer ma nuit », le participant est automatiquement inscrit au tirage au sort du jour.

Dès l’instant où le participant a activé sa nuit et jusqu’à ce qu’il la désactive (ou que l’application s’arrête automatiquement, après 8 heures de sommeil) l’Application comptabilise les heures de sommeil effectif du participant. Toute heure entamée est une heure de sommeil effectif.

6.3 Une seule inscription est autorisée par personne pour toute la durée du jeu. Si un participant s’est inscrit sur le Site, il peut se connecter avec ses identifiants sur l’Application et inversement. Il est formellement interdit aux participants de participer à partir de plusieurs adresses électroniques différentes et/ou à partir de l’adresse électronique d’un tiers pendant toute la durée du jeu. S’il est constaté qu’un participant a participé à partir de plusieurs adresses électroniques et/ou à partir de l’adresse électronique d’un tiers, cette (ou ces) participation(s) sera(ont) automatiquement annulée(s).

6.4 Le participant est informé que les informations saisies dans le formulaire d’inscription valent preuve de son identité, ce qu’il accepte. Les informations saisies par le participant l’engagent dès leur validation. Le participant doit renseigner l’ensemble des zones de saisie, excepté celles mentionnées comme n’étant pas obligatoires.

L’Organisateur se réserve le droit de vérifier l’exactitude des données fournies.

6.5 Les participations au jeu seront annulées si elles sont incorrectes, incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

ARTICLE 7 : RESPECT DE L'INTÉGRITÉ DU JEU

La participation à ce jeu en tant que participant implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les Participants s'interdisent de mettre en œuvre ou de chercher à mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes du jeu et de ce présent règlement.

L'Organisateur se réserve également le droit de disqualifier tout participant qui altère le fonctionnement du jeu ou du Site ou encore qui viole les règles officielles du jeu. L'Organisateur se réserve le droit de poursuivre quiconque tenterait de frauder ou de nuire au bon déroulement de ce jeu.

L'Organisateur se réserve 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 ou une tentative de fraude, sans toutefois qu'il ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participations reçues, mais pouvant éventuellement limiter cette vérification aux participations des lauréats potentiels.

L'Organisateur se réserve le droit de proroger, d'écourter, de modifier ou d'annuler le présent jeu en raison d'événements indépendants de sa volonté. Si pour quelque raison que ce soit, ce jeu ne devait pas se dérouler comme prévu par suite par exemple d'un virus informatique, d'un bogue, d'une intervention, ou d'une intrusion extérieure et non autorisée sur le système informatique, ou d'une défaillance technique ou tout autre motif dépassant le contrôle de l'Organisateur et corrompant ou affectant la gestion, la sécurité, l'équité, la bonne tenue du jeu, l'Organisateur se réserve alors le droit discrétionnaire d'annuler, de modifier ou suspendre le jeu ou encore d'y mettre fin sans délai, sans que les participants ne puissent rechercher sa responsabilité de ce fait.

L'Organisateur pourra décider d'annuler le jeu s'il apparaît que des fraudes manifestes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination des gagnants.

ARTICLE 8 : CONVENTION DE PREUVES

Il est convenu que les données contenues dans les systèmes d'information de l'Organisateur ont force probante quant aux éléments de connexion, de participation et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au jeu organisé par l'Organisateur.

ARTICLE 9 : SÉLECTION DES GAGNANTS

9.1 Désignation du gagnant du « 1^{er} niveau - Tirage au sort»

Chaque jour de jeu, un tirage au sort sera effectué parmi les participants qui se seront inscrits conformément au présent règlement, entre 7h00 du matin la veille et 7h00 du matin le jour du tirage au sort : A titre d'exemple, un tirage au sort sera organisé le 12 mars parmi les participants correctement inscrits entre le 11 mars 7h du matin et le 12 mars 7h du matin.

14 tirages au sort seront donc organisés sur toute la durée du jeu, aux dates suivantes :

8 mars, 9 mars, 10 mars, 11 mars, 12 mars, 13 mars, 14 mars, 15 mars, 16 mars, 17 mars, 18 mars, 19 mars, 20 mars, 21 mars.

9.2. Désignation des gagnants du « 2^{ème} niveau – Cumul de Miles-Prime Flying Blue»

A la fin de chaque nuit de jeu, les participants découvriront, en désactivant leur nuit, le nombre de Miles-Prime qui leur a été attribué, dans la limite de 40 Miles-Prime par nuit et des 2 000 000 de Miles-Prime mis en jeu.

9.3 Disposition communes

Des gagnants suppléants seront également désignés pour pallier, le cas échéant, la disqualification d'un gagnant pour quelque cause que ce soit.

Si un gagnant n'a pas respecté le règlement et notamment les articles 6 et 7, il perdra le bénéfice de sa dotation au profit d'un gagnant suppléant.

Il ne sera attribué qu'une seule dotation par gagnant sur toute la durée du jeu par niveau de jeu.

ARTICLE 10 : DOTATIONS MISES EN JEU

10.1 La dotation attribuée aux gagnants du « 1^{er} niveau - Tirage au sort»

Dans le cadre des tirages au sort, sont mis en jeu de la manière suivante :

Tirage au sort du 08/03/2016 : 3 lots de 30 000 Miles

Tirage au sort du 09/03/2016 : 4 lots de 17 000 Miles

Tirage au sort du 10/03/2016 : 60 000 Miles

Tirage au sort du 11/03/2016 : 2 lots de 15 000 Miles

Tirage au sort du 12/03/2016 : 2 lots de 25 000 Miles

Tirage au sort du 13/03/2016 : 17 000 Miles

Tirage au sort du 14/03/2016 : 140 000 Miles

Tirage au sort du 15/03/2016 : 2 lots de 50 000 Miles

Tirage au sort du 16/03/2016 : 50 000 Miles

Tirage au sort du 17/03/2016 : 6 lots de 12 500 Miles

Tirage au sort du 18/03/2016 : 80 000 Miles

Tirage au sort du 19/03/2016 : 6 lots de 12 500 Miles

Tirage au sort du 20/03/2016 : 25 000 Miles

Tirage au sort du 21/03/2016 : 140 000 Miles

Ces Miles-Prime sont valables 20 mois suivant la date où ils ont été crédités.

A noter qu'en raison du caractère confidentiel de la valeur d'un Mile, l'information de la valeur unitaire de cette dotation ne peut être dévoilée. A titre d'exemple, l'équivalent d'un billet Prime A/R vers Mexico avec Air France. Voir conditions. L'offre billet Prime Classic est soumise à conditions. Pour toute question relative au programme Flying Blue, les conditions d'utilisation des Miles, les participants et les gagnants le cas échéant sont invités à se rendre sur le site Internet <http://www.flyingblue.com/index.html>.

10.2 Les dotations attribuées aux gagnants du « 2^{ème} niveau – Cumul de Miles-Prime Flying Blue »

Dans le cadre du 2^{ème} niveau de jeu « Cumul de Miles », un nombre global de 2 000 000 Miles-Prime est mis en jeu.

Chaque participant se verra attribuer, sur toute la durée du jeu, 5 Miles-Prime par heure de sommeil effectif, dans la limite de 40 Miles-Prime par nuit et dans la limite des 2 000 000 Miles-Prime mis en jeu.

Ces Miles-Prime sont valables 20 mois suivant la date où ils ont été crédités.

A noter qu'en raison du caractère confidentiel de la valeur d'un Mile, l'information de la valeur unitaire de cette dotation ne peut être dévoilée.

Pour toute question relative au programme Flying Blue, les conditions d'utilisation des Miles les participants et les gagnants le cas échéant sont invités à se rendre sur le site Internet <http://www.flyingblue.com/index.html>.

Le décompte des Miles-Prime attribués au cours du jeu permettra au participant de savoir avant d'activer sa nuit s'il peut encore cumuler des Miles-Prime ou si tous les Miles-Prime ont été attribués. Dans l'hypothèse où le nombre de Miles-Prime restant ne permettrait pas au participant de cumuler le nombre maximal de Miles-Prime quotidien, un écran annonçant « *les 2 000 000 Miles ont tous été distribués* » s'affichera pour l'informer qu'il ne peut plus cumuler de Miles-Prime.

Il pourra néanmoins activer sa nuit afin de s'inscrire au tirage au sort du jour.

ARTICLE 11 : MISE EN POSSESSION DES DOTATIONS

A la fin de chaque nuit de jeu, les participants du 2^{ème} niveau découvriront combien de Miles-Prime ils ont cumulé.

Chaque jour de jeu, les résultats du tirage au sort de la veille seront affichés sur le site www.sleepformiles.com dans le menu présent en haut à droite de l'écran ainsi que sur l'Application dans la rubrique « Mon Compte » accessible depuis le menu en haut à gauche de l'écran.

Chaque gagnant se verra avisé par courrier électronique à l'adresse électronique communiquée sur le formulaire de participation de la marche à suivre pour obtenir sa dotation. Ce courrier électronique sera envoyé le 21 mars, date de fin du jeu.

Les modalités pour entrer en possession de leur dotation seront indiquées dans ce courrier électronique. Concernant le gain de Miles-Prime, si le gagnant n'est pas titulaire d'un compte Flying Blue, il sera invité à en créer un et de renseigner son numéro Flying Blue dans la rubrique « Mon Compte » du site pour que les Miles-Prime qu'il aura cumulés lui soient versés, dans un délai d'un mois suivant la fin de l'opération.

Pour toute question relative au programme Flying Blue, les conditions d'adhésion au programme Flying Blue, les participants et les gagnants le cas échéant sont invités à se rendre sur le site Internet <http://www.flyingblue.com/index.html>.

Si un gagnant ne répond pas dans un délai d'un mois à compter de l'envoi de ce courrier électronique, si les coordonnées sont non valides, fausses ou erronées, ou si le gagnant refuse de se créer un compte Flying Blue, la dotation sera attribuée à un gagnant suppléant.

En tout état de cause, pour bénéficier de sa dotation, chaque gagnant devra fournir à l'Organisateur, sur simple demande, toute pièce justificative de son identité et de son adresse.

Chaque dotation est nominative et non-cessible. Chaque dotation ne peut faire à la demande d'un gagnant l'objet d'un remboursement en espèces ou d'une contrepartie de quelque nature que ce soit, ni être remplacé par une dotation de nature équivalente. L'Organisateur pourra, si des circonstances indépendantes de sa volonté constitutives de cas de force majeure l'y obligent, remplacer chaque dotation par une dotation de nature et de valeur équivalentes.

ARTICLE 12 : COMMUNICATION IDENTITÉ DES GAGNANTS

Les gagnants autorisent gracieusement, pendant une durée de trois (3) mois à compter de la fin du jeu, l'Organisateur à reproduire, utiliser leurs nom et prénom dans tout message publicitaire de communication (notamment mais pas exclusivement affichage, presse, radio, T.V., Internet, supports multimédias, supports hors média, etc.) et dans toute manifestation publi-promotionnelle liées au jeu dans le monde entier.

ARTICLE 13 : LITIGES

Le fait de participer à ce jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Les parties admettent sans réserve que le simple fait de participer au jeu « Sleep for Miles » les soumet obligatoirement aux lois françaises, 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, sans préjudice des éventuelles règles de conflit de lois pouvant exister. Les participants sont donc soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours. Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable relèvera des tribunaux compétents de Nanterre.

ARTICLE 14 : INFORMATIQUE ET LIBERTÉS

Pour participer au jeu, les participants doivent fournir certaines informations les concernant. Ces informations seront sauvegardées et feront l'objet d'un traitement automatisé en conformité avec la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Les Participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant. Les participants peuvent exercer ce droit en écrivant à :

American Express

Jeu Sleep For Miles

4, rue Louis Blériot 92500 RUEIL MALMAISON

Sous réserve du consentement exprès du participant, ces données pourront être utilisées par l'Organisateur à des fins commerciales. Elles pourront faire l'objet de cessions, locations ou utilisations auprès de tiers. Le participant pourra s'y opposer en écrivant par voie postale à l'adresse ci-dessus mentionnée

ARTICLE 15 : RESPONSABILITÉ

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

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion, fraude, bogue, défaillance technique ou tout autre motif dépassant le contrôle de l'Organisateur et ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du jeu. L'Organisateur ne saurait notamment être déclaré responsable pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée de ce fait.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable de l'encombrement du réseau Internet, de la qualité de l'équipement des internautes, ni de la qualité de leur mode d'accès qui pourraient avoir des répercussions sur le délai d'acheminement des réponses ou sur le temps de connexion nécessaire à la participation. Ainsi, la responsabilité de l'Organisateur ne pourra être engagée si les formulaires électroniques de participation ne sont pas enregistrés, incomplets, ou impossibles à vérifier.

En participant à ce jeu, chaque participant accepte et s'engage à supporter seul, et garantir totalement l'Organisateur, ses filiales et sociétés mères, employés ainsi que ses agences conseils en communication de ce fait, tous dommages ou pertes occasionnés ou subis par le participant du fait de la participation à ce jeu ou du fait de la mise en possession de la dotation et de son utilisation, excepté les cas prévus par la loi applicable.

ARTICLE 16 : DÉPOT ET COPIE DU PRÉSENT RÈGLEMENT

Le règlement complet du jeu est déposé à la SCP HAUGUEL –SCHAMBOURG, Huissiers de Justice, 14, rue du Faubourg Saint Honoré, 75008 Paris, France et est disponible sur le Site.

Toute modification du présent règlement et toute décision de l'Organisateur feront l'objet d'un avenant au présent règlement déposé à la SCP HAUGUEL – SCHAMBOUR, à l'adresse indiquée ci-dessus.

Le règlement complet du jeu est accessible sur le Site, dans la rubrique « Règlement » où il peut être imprimé et sur chaque page de l'Application, dans la rubrique « Règlement ».

Une copie écrite du règlement est adressée à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande avant la clôture du jeu. Cette demande doit être adressée, par courrier uniquement, à :

RAPP

Jeu Sleep For Miles

12 avenue du Capitaine Glarner

93400 Saint-Ouen

Les frais engagés par le participant pour obtenir ce règlement seront remboursés (timbre remboursé au tarif lent en vigueur) sur simple demande écrite conjointe (obligatoirement accompagnée du nom, prénom et adresse du participant, de l'intitulé du jeu, et en joignant un RIB ou RIP).