

# REGLEMENT DU JEU

## Quinté+ des Bleus

### 1. Présentation de la Société Organisatrice

Le Pari Mutuel Urbain (PMU), Groupement d'Intérêt Economique, immatriculé au RCS de Paris sous le numéro 775 671 258, ayant son siège social situé 2 rue du professeur Florian Delbarre, 75015 Paris (ci-après la « Société Organisatrice »), organise du **27 mai 2016 à 12h00, à la fin du parcours de l'Equipe de France** dans le championnat d'Europe de football **soit au plus tard le 10 juillet 2016 à 20h59** (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi) un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé Jeu « Quinté plus des Bleus » (ci-après le « **Jeu** ») accessible exclusivement sur internet sur le site dont l'adresse URL est la suivante : [www.quinteplusdesbleus.fr](http://www.quinteplusdesbleus.fr) (ci-après le « **Site** »).

### 2. Conditions d'accès au Jeu

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (Corse incluse), disposant à la date du début du Jeu d'un accès à Internet, d'un compte préalablement ouvert à son nom sur le site [www.quinteplusdesbleus.fr](http://www.quinteplusdesbleus.fr) ainsi que d'une adresse électronique personnelle (email) par laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après le « Participant »).

Sont exclus de toute participation au Jeu les mineurs, les personnes travaillant pour la Société Organisatrice, les membres de l'Etude Darricau Pecastaing, huissiers de justice, située 4 place Constantin Pecqueur 75018 Paris et, de façon plus générale, toutes les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du Jeu.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations ci-dessus. A cet égard, la Société Organisatrice se réserve le droit de faire toutes les vérifications nécessaires en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant. Toute indication incomplète, erronée, falsifiée ou ne permettant pas d'identifier ou de localiser le Participant entraînera l'annulation de sa participation.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement et de ses principes. Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, le non-respect du Règlement, ou toute intention malveillante de perturber le déroulement du Jeu, pourra donner lieu à l'éviction de son auteur, la Société Organisatrice se réservant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires. De même, s'il est avéré que le déroulement du Jeu est perturbé par des tiers, mais qu'un Participant est complice de ces agissements, sa participation sera également considérée comme nulle et des poursuites pourront être engagées par la Société Organisatrice à son encontre.

### 3. Modalités de participation et d'inscription au Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement via internet, dans la limite d'une participation par match et par Participant, selon les modalités décrites ci-après. Une participation sous toute autre forme ou par tout autre moyen, notamment par voie postale, ne pourra être prise en compte.

Pour jouer, chaque Participant devra, entre **le 23 mai 2016** à partir de 12h00 et **le 10 juillet 2016** jusqu'à 20h59 (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi) :

1. Se rendre sur le Site directement via l'adresse URL [www.quinteplusdesbleus.fr](http://www.quinteplusdesbleus.fr) ou via toute autre adresse URL, hyperlien, bouton, etc. apposé sur un autre site et redirigeant vers le Site ou, le cas échéant, sur tout autre site web de substitution du Site ;

2. Une fois sur le Site, le participant pourra prendre connaissance notamment des informations suivantes :

- le nom du Jeu ;
- le principe du jeu ;
- les dotations à gagner à l'occasion du Jeu ;
- le règlement complet du Jeu

3. Après avoir cliqué sur « jouer », il pourra sélectionner les 5 joueurs de son choix parmi la sélection proposée à l'écran. Les joueurs sélectionnés s'afficheront dans la barre latérale droite de l'écran. En cliquant sur un

joueur, il pourra consulter une fiche de renseignement du joueur indiquant, pour chaque joueur de la sélection nationale : son état de forme, sa cote, sa note calculée sur la base des 2 dernières notations attribuées par la Rédaction des Sports de RMC et un avis sur le joueur donné par l'Agence RMC Sport..

4. Après avoir cliqué sur le bouton « Valider » situé en bas dans la barre latérale droite, le Quinté + des Bleus sera enregistré.

5. Il accédera à un écran récapitulatif du Quinté+ des Bleus sélectionné, afin de confirmer son choix ou de revenir à l'étape précédente de sélection.

6. Après avoir cliqué sur « Confirmer », il ne pourra plus revenir à l'étape précédente et le choix sera enregistré.

7. Une fois son Quinté + des Bleus confirmé, il devra s'inscrire en complétant le formulaire d'inscription au Jeu. Tous les champs suivants sont obligatoires afin de pouvoir enregistrer la participation :

- Nom ;
- Prénom ;
- Né(e) le ;
- Adresse mail ;
- Mot de passe & confirmer
- Téléphone ;

8. Cocher, à la fin du formulaire d'inscription, la case suivante : « J'accepte le règlement et les conditions générales d'utilisation » ;

9. Cocher, s'il le souhaite les cases suivantes :

- « Je suis parieur PMU »
- « Je souhaite recevoir les informations de RMC »
- « Je souhaite être informé(e) des jeux concours PMU et recevoir la Newsletter Club House PMU »

10. Cliquer sur le bouton « Valider » figurant à la fin du formulaire d'inscription pour que sa participation soit définitivement validée et acceptée par la Société Organisatrice. Le Participant obtiendra alors confirmation que son inscription a bien été enregistrée en voyant s'afficher le message suivant : « Votre Quinté + des Bleus a bien été enregistré » ; si son inscription ne pouvait être prise en compte en l'état par la Société Organisatrice au vu des champs renseignés et/ou des champs laissés vierges, il en sera alors informé par l'affichage de l'un et/ou l'autre des messages suivants :

- « E-mail non valide »
- « Mot de passe trop court »
- « Mot de passe différent »
- « Date de naissance non valide »
- « Téléphone non valide »
- « E-mail déjà utilisé »

#### 4. Modalités de jeu

Lors de chaque match international de l'Equipe de France de football (ci-après le « **Match**»), soit 9 Matches maximum durant la période du Jeu, le Participant doit pronostiquer via une fenêtre prévue à cet effet les 5 meilleurs joueurs tels que désignés par la Rédaction des Sports de RMC à l'issue du match par une note (ci-après **La Note du Match**). La désignation des 5 meilleurs joueurs par l'Agence RMC Sport correspond au Quinté+ des Bleus (ci-après le « **Le Quinté+ des Bleus** »). Le Participant doit enregistrer sa sélection **au plus tard au coup d'envoi du match**.

Les participants disposeront de plusieurs informations pour les guider dans leur pronostic pour chaque joueur sélectionnable pour chaque match :

- Un score correspondant à l'Etat de Forme du joueur (ci-après **Etat de forme du joueur**) déterminée par l'Agence RMC Sport
- Un score correspondant à la moyenne des deux dernières notes émises par l'Agence RMC Sport au sujet de ce joueur (en Equipe de France ou en championnat) (**ci-après la Note Moyenne**)

- Une cote définie et indiquée par la Société Organisatrice lors de chaque Match (ci-après **La Cote**). Ces cotes sont fixes, non variables et déterminée selon le mode de calcul ci-dessous :

Note moyenne + Etat de forme du joueur entre 25 et 30 = cote à 1

Note moyenne + Etat de forme entre 20 et 24 = cote à 2

Note moyenne + Etat de forme entre 15 et 19 = cote à 3

Note moyenne + Etat de forme entre 10 et 14 = cote à 4

Note moyenne + Etat de forme entre 5 et 9 = cote à 5

Note moyenne + Etat de forme entre 1 et 4 = cote à 6

A chaque joueur sélectionné correspond un nombre de points à gagner. Ce nombre de points est égal à la note d'Etat de Forme du joueur additionnée à la note moyenne émise par L'Agence RMC Sport, la somme de ces 2 notes étant ensuite multipliée par la cote = (Etat de forme + note moyenne) x cote

Si le participant :

- Pronostique le Quinté+ des Bleus dans l'ordre : la somme totale des points gagnés par joueur est multipliée par trois (3)
- Pronostique le Quinté+ des Bleus dans le désordre : la somme totale des points gagnés par joueur est multipliée par deux (2)
- Pronostique moins de 5 joueurs présents dans le Quinté+ des Bleus, le participant remporte le nombre de point de chaque joueur pronostiqué et présent dans le Quinté + des Bleus
- Ne pronostique aucun joueur présent dans le Quinté+ des Bleus, le Participant ne marque aucun point

## 5. Modalités de désignation et d'information des Gagnants

A l'issue de chaque Match du Jeu, les points marqués par chaque participant s'additionnent aux points marqués lors des Matches précédents pour établir un classement global (ci-après le **Classement Global**).

### 5.1 Tirage au sort organisé après chaque match de l'Equipe de France et jusqu'au 19 juin

Un tirage au sort réalisé par l'Etude Darricau Pecastaing, huissiers de justice, pour le compte de la Société Organisatrice aura lieu dans les deux (2) jours ouvrés après chaque match disputé par l'Equipe de France :

- 10 juin, France/Roumanie, match à 21h

- 15 juin, France/Albanie, match à 21h

- 19 juin, Suisse/France, match à 21h

Ce tirage au sort désignera

- 20 gagnants parmi l'ensemble des Participants ayant pronostiqué le Quinté+ des Bleus du match précédent dans l'ordre,

- 10 gagnants parmi l'ensemble des Participants ayant pronostiqué le Quinté + des Bleus du match précédent dans le désordre.

Conformément aux stipulations de l'article 4 ci-dessus (ci-après désignés individuellement ou collectivement le « **Gagnant** » ou les « **Gagnants** »).Le Gagnant ainsi désigné remportera un des lots décrits à l'article 6.1 du présent règlement.

### 5.2 Désignation des gagnants après chaque match de l'Equipe de France à partir des 1/8 de finale

La désignation des gagnants sera faite par l'Etude Darricau Pecastaing, huissier de justice, pour le compte de la société organisatrice et aura lieu potentiellement dans les quatre (4) jours ouvrés après chacun des matchs, en fonction du parcours de l'Equipe de France dans la compétition :

- 8<sup>ème</sup> de finale, date et horaire à déterminer en fonction des résultats

- ¼ de finale, date et horaire à déterminer en fonction des résultats

- ½ finale, date et horaire à déterminer en fonction des résultats

- 10 juillet, match à 21h

Cette désignation sera faite selon les modalités suivantes :

- 20 gagnants parmi l'ensemble des Participants ayant obtenu le meilleur score/résultat du match en question, ci appelé « **Score du Match** » et étant ainsi classé dans le Jeu de 1 à 20
- 10 gagnants parmi l'ensemble des Participants ayant obtenu les meilleurs scores/résultat du match en question, ci appelé « **Score du Match** » et étant ainsi classés dans le Jeu de 21 à 30

Conformément aux stipulations de l'article 4 ci-dessus (ci-après désignés individuellement ou collectivement le « **Gagnant** » ou les « **Gagnants** »). Le Gagnant ainsi désigné remportera un des lots décrits à l'article 6.1 du présent règlement.

### **5.2 Tirage au sort organisé à la fin du Jeu**

Un tirage au sort réalisé par l'Etude Darricau Pecastaing, huissiers de justice, pour le compte de la Société Organisatrice aura lieu à la fin du jeu, soit dans les 5 jours ouvrés après le 10 Juillet 2016, parmi l'ensemble des participants au Jeu et dont l'inscription aura été validée et acceptée par la Société Organisatrice, conformément aux stipulations de l'article 4 ci-dessus (ci-après désignés individuellement ou collectivement le « **Gagnant** » ou les « **Gagnants** »).

Ce tirage au sort désignera dix (10) gagnants. Chacun de ces Gagnants remportera un lot composé de deux (2) places afin d'assister à un match de la saison 2016-2017 de l'Equipe de France de Football (date, horaire et lieu du match non connu à ce jour), décrit à l'article 6.2 du présent règlement.

Par ailleurs, le Gagnant occupant la première place du Classement Global, gagnera, le cas échéant, un lot complémentaire décrit à l'Article 6.2 du présent Règlement.

La Société Organisatrice informera les Gagnants de leur gain dans un délai maximum de 7 jours ouvrés suivant le jour du tirage au sort. Les Participants non tirés au sort n'en seront pas informés.

### **5.3 Bons à parier**

Des bons à parier seront attribués à l'issue de chaque match, dans les 48h ouvrés après le coup de sifflet final. La Société Organisatrice enverra à chaque participant, dont l'inscription aura été validée et acceptée par la Société Organisatrice et n'ayant pas coché la case : « Je suis parieur PMU »

## **6. Descriptif des dotations mises en jeu**

Le Jeu est doté des lots suivants :

### **6.1 Lots mis en jeu pour le tirage au sort organisé après chaque match de l'Equipe de France jusqu'à la fin des phases de poule.**

Trente (30) lots sont mis en jeu dans le cadre de ce tirage au sort. Ils se décomposent de la façon suivante :

- Vingt (20) maillots de l'Equipe de France Nike, d'une valeur unitaire indicative estimée à 85 € TTC (Quatre-vingt-cinq euros toutes taxes comprises) ;

10 (10) bons d'achat sur [www.boutique.fff.fr](http://www.boutique.fff.fr) (sous forme de codes promotionnels à utiliser lors d'un achat sur [www.boutique.fff.fr](http://www.boutique.fff.fr)) d'une valeur unitaire indicative estimée à 10€ TTC (dix euros euros toutes taxes comprises). Ces codes sont sans minimum d'achat et seront actifs du 01/05/2016 au 31/07/2016

### **6.2 Lots mis en jeu pour la désignation des gagnants organisée à partir des 1/8 de finale à chaque match de l'Equipe de France**

Trente (30) lots sont mis en jeu dans le cadre de cette désignation. Ils se décomposent de la façon suivante :

- Vingt (20) maillots de l'Equipe de France Nike, d'une valeur unitaire indicative estimée à 85 € TTC (Quatre-vingt-cinq euros toutes taxes comprises) ;

10 (10) bons d'achat sur [www.boutique.fff.fr](http://www.boutique.fff.fr) (sous forme de codes promotionnels à utiliser lors d'un achat sur [www.boutique.fff.fr](http://www.boutique.fff.fr)) d'une valeur unitaire indicative estimée à 10€ TTC (dix euros euros toutes taxes comprises). Ces codes sont sans minimum d'achat et seront actifs du 01/05/2016 au 31/07/2016

### **6.3 Lots mis en jeu pour le tirage au sort organisé à la fin du jeu**

2 types de lots sont mis en jeu dans le cadre de ce tirage au sort. Ils se décomposent de la façon suivante :

Seront attribués, selon le rang occupé en fin de jeu au Classement Global :

- Une (1) visite de la rédaction de RMC et une (1) invitation pour assister en VIP à un entraînement de l'Equipe de France au Centre Technique National de Clairefontaine, valable pour 2 personnes (le gagnant et un accompagnant qui devra être majeur), avec prise en charge des frais d'hébergement et

de transport (depuis la France métropolitaine) dans la limite de 500 € TTC pour les 2 personnes, ce lot a une valeur unitaire indicative estimée à 1 000 € TTC (mille euros toutes taxes comprises) pour le Gagnant occupant la première place du Classement Global ;

Seront attribués, par tirage au sort parmi l'ensemble des Participants :

- Dix (10) packs de deux (2) places pour un match de l'Equipe de France de Football de la saison 2016-2017, d'une valeur unitaire indicative estimée à 160 € TTC (cent soixante euros toutes taxes comprises). Ces places seront nominatives.

#### **6.4 Bons à parier**

Vingt mille (20 000) bons à parier électroniques d'une valeur unitaire de 2 € TTC (deux euros toutes taxes comprises) valables du 20 mai 2016 au 31 juillet 2016 inclus, utilisables dans les points de vente du réseau commercial PMU et sur les hippodromes, sur les produits Quinté+, Quinté+ spOt et sur le Simple.

Ce bon d'une valeur de 2€ ne peut donner lieu à aucune contrepartie monétaire. Offre limitée à la présentation d'un seul bon par personne et utilisable en une seule fois, en totalité, pour l'achat d'un pari de 2€ minimum, jusqu'au 31 juillet 2016 dans tous les Points de Vente PMU et sur les hippodromes (possibilité de règlement complémentaire en espèces et / ou chèque paris).

Les valeurs indiquées pour les lots détaillés ci-dessus correspondent au prix public toutes taxes comprises couramment pratiqués ou estimés à la date de rédaction du Règlement. Elles ne sont données qu'à titre indicatif et sont susceptibles de variation.

Les lots mis en jeu ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus, à l'exclusion de toute autre chose. A toutes fins, il est ainsi précisé que les dépenses personnelles et/ou autres frais éventuels exposés par les Gagnants à l'occasion de la jouissance de leur lot et qui ne sont pas expressément compris dans le descriptif dudit lot ci-dessus, demeurent à leur charge exclusive et ne pourront faire l'objet d'aucun remboursement sous quelque forme que ce soit par la Société Organisatrice.

#### **7. Modalités de remise et d'utilisation**

Le lot « Maillot » sera attribué au Gagnant par Chronopost dans un délai maximal de 30 jours ouvrés à compter de l'annonce du Gagnant par la Société Organisatrice à l'adresse postale que celui-ci a indiquée lors de la prise de contact téléphonique initiée par la Société Organisatrice ;

Les bons de réductions utilisables sur la boutique en ligne de la FFF seront envoyés par e-mail aux gagnants dans les 15 jours ouvrés à compter de la désignation de ces gagnants par la Société Organisatrice.

Pour les matchs de l'Equipe de France qui auront lieu à la rentrée 2016-2017, la Société Organisatrice reviendra ultérieurement vers les Gagnants pour déterminer les modalités de remise d'utilisation des lots.

Le lot non délivré et retourné à la Société Organisatrice en cas d'adresse incomplète ou inexacte telle qu'indiquée par le Gagnant sera perdu pour celui-ci et demeurera acquis à la Société Organisatrice, sans que la responsabilité de celle-ci puisse être recherchée de ce fait. De même, le lot non réclamé à la Poste sera perdu pour le Gagnant et demeurera acquis à la Société Organisatrice. De manière générale, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout vol, avarie ou perte intervenue lors de la livraison par La Poste ni en cas de fonctionnement défectueux des services de La Poste.

Chaque lot attribué ne pourra faire l'objet d'aucune contestation de la part de son Gagnant. Chaque lot attribué est strictement personnel et nominatif. Ils sont incessibles, intransmissibles et ne peuvent être vendus. Ils ne peuvent par ailleurs donner lieu, de la part de la Société Organisatrice, à aucun échange ou remise de leur contre-valeur, totale ou partielle, en nature ou en numéraire. Toutefois, en cas de force majeure ou de cas fortuit, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer le(s) lots mis en jeu par d'autre(s) dotation(s) de valeur équivalente et/ou de caractéristiques proches.

S'agissant des places de match mises en jeu, le Gagnant s'engage à respecter et à faire respecter par la personne qui l'accompagnera, d'une part, les conditions générales de vente applicables aux places gagnées tenues à la libre disposition du public par l'organisateur du match, d'autre part, les termes du règlement intérieur du stade, les procédures d'accès au stade, en tribunes et en pelouse ainsi que les dispositions légales

et réglementaires applicables dans le stade à l'occasion des matchs qui s'y déroulent, notamment en matière de sécurité, lesquels sont tenus à la disposition du public par l'organisme en charge de la sécurité du stade.

A cet égard, chaque Gagnant est informé qu'il sera tenu directement et personnellement responsable du non-respect des règles susvisées sans que la responsabilité de la Société Organisatrice puisse de ce fait être engagée de quelque manière que ce soit. En particulier, chaque Gagnant est informé que toute place de match qui se retrouverait sur le marché parallèle ou sur un site internet de revente en ligne quel qu'il soit est susceptible d'être immédiatement annulée par l'organisateur du match, sans que le Gagnant puisse en pareille hypothèse obtenir de la part de la Société Organisatrice un quelconque remboursement et sans préjudice de toutes poursuites engagées par l'organisateur du match à l'encontre du revendeur.

En tout état de cause, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'un quelconque incident et/ou accident qui pourrait intervenir pendant la jouissance du lot attribué et/ou du fait de son utilisation impropre par le Gagnant et/ou la personne qui l'accompagnera.

Dans l'hypothèse où le Gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, prendre possession ou bénéficier de tout ou partie du lot gagné dans les conditions décrites dans le présent règlement, il sera considéré comme ayant renoncé au bénéfice complet dudit lot et ne pourra prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie de la part de la Société Organisatrice à ce titre.

A toutes fins, il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie liées à l'utilisation du lot mis en jeu.

## **8. Dépôt légal et consultation du Règlement**

Le présent règlement est déposé auprès l'Etude Darricau Pecastaing, huissiers de justice à Paris, située 4 place Constantin Pecqueur, 75018 Paris. Il en ira de même pour tout(e) éventuel(le) avenant ou modification apporté(e) au présent règlement.

Le Règlement peut-être consultable et téléchargeable gratuitement en ligne sur le site [www.quintepiusdesbleus.fr](http://www.quintepiusdesbleus.fr) pendant toute la durée du Jeu. Il en ira de même pour tout(e) éventuel(le) avenant ou modification apporté(e) au présent règlement.

Une copie du Règlement sera également disponible dans les Points de Vente PMU participant à cette opération ou adressée gratuitement par courrier postal à toute personne en faisant la demande écrite sur papier libre comportant, indiquées de manière lisible, ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale), avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse suivante (ci-après l'« Adresse du Jeu ») :

PMU  
Direction des réseaux commerciaux – Sponsoring  
Jeu « Quinté+ des Bleus »  
2 rue professeur Florian Delbarre  
75015 Paris

La Société Organisatrice s'engage à rembourser, sur simple demande écrite à cet effet accompagnant la demande de règlement, les frais d'affranchissement liés à cette demande, sur la base du tarif lent en vigueur (base : 20 g). Une seule demande de copie de règlement sera remboursée par foyer (même nom, même adresse postale).

Le remboursement (timbre remboursé au tarif lent) sera effectué par virement sur demande écrite accompagné d'un RIB ou d'un RIP, dans un délai indicatif de quatre-vingt-dix (90) jours calendaires à compter de la réception de la demande.

Dans tous les cas, toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle visée ci-dessus ou envoyée après l'expiration du délai susvisé (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

En cas de prolongation ou de report éventuel(le) du Jeu, la date limite d'envoi des demandes d'obtention du Règlement et de remboursement des frais d'affranchissement y afférents sera reportée d'autant.

## **9. Modification du Règlement**

La Société Organisatrice se réserve le droit, à tout moment et sans préavis ni obligation de justifier sa décision, d'écourter, de prolonger, de reporter ou d'annuler le Jeu ainsi que de modifier tout ou partie des conditions d'accès et/ou des modalités de mise en œuvre du Jeu, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, sans que sa responsabilité puisse être engagée ni aucune indemnité puisse lui être réclamée de ce fait.

Dans de telles circonstances, la Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour en informer les Participants sur le Site dans les meilleurs délais, étant par ailleurs entendu que toute modification consécutive du présent règlement (hors l'hypothèse d'annulation du Jeu) entrera en vigueur dès sa mise en ligne sur le Site (date et heure de France métropolitaine faisant foi). Tout Participant sera alors réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Jeu à compter de la date d'entrée en vigueur de ladite modification (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi).

## **10. Remboursement des frais de participation (frais de connexion à internet)**

### **10.1. Conditions afférentes à la demande de remboursement**

Tout Participant au Jeu ayant respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que visées au présent règlement pourra obtenir le remboursement des frais engagés pour se connecter au Site à partir d'un accès internet fixe et pour participer au Jeu, sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi) ou au plus tard dans les dix (10) jours calendaires suivant la date portée sur la facture concernée du fournisseur d'accès internet si le Participant la recevait après l'expiration du délai précité, en indiquant sur papier libre de manière lisible ses nom, prénom, adresse postale complète, date(s) et heures de connexions au Site sur la Page du Jeu pour y participer, et en y joignant une copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Participant est abonné, faisant apparaître les dates et horaires de connexion clairement soulignés.

Le nom du Participant demandant le remboursement doit être le même que celui mentionné sur la facture de l'opérateur téléphonique.

Toute demande incomplète, illisible, et/ou envoyée à une autre adresse que l'Adresse du Jeu ou après l'expiration du délai susvisé (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

Une seule demande de remboursement par foyer (même nom, même adresse postale) sera acceptée.

### **10.2. Modalités de remboursement des frais de connexion à internet**

Les frais de connexion pour participer au Jeu seront remboursés à tout Participant en faisant la demande écrite selon les modalités définies à l'article 9.1 ci-dessus.

Il est entendu à cet égard que la Société Organisatrice ne s'engage à rembourser que les Participants ayant accédé à la Page du Jeu sur le Site à partir d'une connexion internet fixe et respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que visées au présent règlement.

Si le Participant accède au Jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, et uniquement dans ce cas, il pourra obtenir le remboursement de ses communications dans les conditions susvisées à l'article 10.1, à savoir sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu et sur la base des documents attestant de son temps de connexion pour accéder au Jeu et du tarif pratiqué par son fournisseur d'accès internet. Les frais de photocopies des justificatifs qui doivent être joints à la demande de remboursement seront remboursés sur la base de dix centimes d'euro (0,10 €) par feuille. Les frais d'affranchissement pour la demande de remboursement seront également remboursés, sur simple demande écrite à cet effet accompagnant la demande de remboursement des frais de connexion, au tarif lent en vigueur (base : 20g). Les remboursements (frais de connexion et timbre remboursé au tarif lent) seront effectués par virement sur demande écrite accompagné d'un RIB ou d'un RIP, dans un délai indicatif de quatre-vingt-dix (90) jours calendaires à compter de la réception de la demande de remboursement, après vérification de son bienfondé. A cet égard, la Société Organisatrice ne sera tenue à aucun remboursement si la participation à l'origine de la demande de remboursement n'est pas conforme au présent règlement ou si la demande de remboursement n'a pas été faite dans les formes et les délais indiqués à l'article 10.1 ci-dessus.

Dans la mesure où pour certaines offres de services, certains fournisseurs d'accès à internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux Participants, il est expressément convenu que tout accès à la Page du Jeu sur le Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tel que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement. Dans ce cas en effet, l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté par le Participant pour son usage d'internet en général et le fait pour le Participant de se connecter à la Page du Jeu à partir du Site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire. De plus, le matériel informatique ou électronique utilisé pour participer au Jeu

n'est pas remboursé, les Participants reconnaissant et déclarant à cet égard en avoir la disposition pour leur usage personnel.

## **11. Litiges et responsabilités**

**11.1.** La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

**11.2.** Il est expressément rappelé qu'internet n'est pas un réseau sécurisé. A cet égard, la participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation, par tout Participant, des caractéristiques et des limites de l'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 et transmission sur internet, en général l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus sur le réseau internet.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable notamment de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau via le site internet du Jeu

En particulier, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. 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 sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

**11.3.** La Société Organisatrice dégage également toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourrai(en)t parvenir à se connecter au Site du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes 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. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les lots mis en jeu à des fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité vis-à-vis des Participants du fait de fraudes éventuellement commises.

**11.4.** La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre à tout moment un accès au Jeu sur le Site, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société Organisatrice pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques ou des raisons de mise à jour ou de maintenance, interrompre l'accès au Site et/ou au Jeu qu'il contient. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

**11.5.** En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de mauvais fonctionnement du réseau internet, de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique ainsi que de toute avarie résultant des services postaux.

**11.6.** Tout différend né à l'occasion du Jeu fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre la Société Organisatrice et le Participant. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile. Aucune contestation ne sera plus recevable deux (2) mois après la clôture du Jeu.

## **12. Propriété intellectuelle**

Toutes les créations, dénominations ou marques citées au Règlement de même que sur tout support de communication relatif au Jeu et support des lots, demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

### **13. Convention de preuve**

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation au Jeu d'un internaute. Il est donc convenu que, sauf erreur manifeste, les données contenues dans les systèmes d'information de la Société Organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au Jeu.

Il est convenu que, sauf 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 format ou support informatique ou électronique, 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 format ou support informatique ou électronique 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.

### **14. Utilisation des informations nominatives relatives aux Gagnants**

Du seul fait de sa participation au Jeu, le Gagnant autorise, à titre gracieux, la Société Organisatrice à utiliser ses nom, prénom, image ainsi que, le cas échéant, tous autres attributs de sa personnalité, pour les besoins de toute communication relative au Jeu exclusivement, par tous procédés numériques et/ou analogiques, sur tous supports, pour le monde entier et pour une durée de un (1) an à compter de la première diffusion.

### **15. Informatique et Libertés**

Les données personnelles recueillies dans le cadre du Jeu sont obligatoires. Elles sont destinées à la Société Organisatrice, aux seules fins de la prise en compte de la participation au Jeu, de la gestion des gagnants, de l'attribution des dotations et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et aux sous-traitants auxquels la Société Organisatrice ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu. Elles seront conservées pendant la durée du Jeu et après la date de fin du Jeu dans les conditions définies en article 14 du Règlement, pour les seuls besoins du Jeu et ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelle que manière que ce soit.

Conformément à la loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 pour la Confiance dans l'Economie Numérique, les Participants peuvent exprimer leur consentement à ce que les données personnelles les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale par la Société Organisatrice et par la Société partenaire du jeu RMC par courrier électronique, en cochant les cases prévues à cet effet dans le formulaire accessible en ligne, ou par tout autre moyen mis à leur disposition par cette société.

Conformément à la loi n°78-17 modifiée du 06 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (dite « Loi Informatique et Libertés »), chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, de suppression et d'opposition portant sur les données personnelles les concernant. Tout Participant peut exercer ce droit sur simple demande écrite, en précisant son nom, prénom, adresse postale et en joignant copie d'un justificatif d'identité, en écrivant :

- A l'adresse du Jeu :

PMU

Direction des réseaux commerciaux – Sponsoring  
Jeu « Quinté+ des Bleus »  
2 rue professeur Florian Delbarre  
75015 Paris

- Et dans l'hypothèse, où il a accepté que ses données puissent être transférées à la Société Partenaire du Jeu RMC, à l'adresse suivante :

NextInteractive  
12 rue d'Ouradour sur Glane  
75 015 Paris

Dans la mesure où les données collectées sur chaque Participant dans le cadre du Jeu sont indispensables pour la prise en compte de sa participation et la remise du lot qu'il aurait éventuellement gagné, l'exercice par un Participant de son droit de retrait auprès de la Société Organisatrice avant la fin du Jeu entraînera l'annulation automatique de sa participation au Jeu.

## **16. Loi applicable et juridiction compétente**

Si une ou plusieurs stipulations du présent Règlement étaient déclarées nulles et/ou non applicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

Les Participants admettent sans réserve que le simple fait de participer au Jeu les soumet obligatoirement aux lois françaises, notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du Jeu ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci, sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister.

Tout différend né à l'occasion du Jeu fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre la Société Organisatrice et le Participant. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile.

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 la désignation des Gagnants.