

Règlement du jeu-concours « Quizinho do L'Equipe »

ARTICLE 1. Présentation de la Société Organisatrice

La Société par Actions Simplifiée L'ÉQUIPE 24/24 sise 4 Cours de l'île Seguin à Boulogne Billancourt (92100) organise le jeu-concours intitulé «Quizinho do L'Equipe » accessible exclusivement du 26 mai 2014 au 22 juin 2014 (date et heure de connexion de France Métropolitaine faisant foi) sur le site dont l'adresse URL est la suivante : <http://www.lequipe.fr/>.

La participation à ce jeu-concours est gratuite, sans obligation d'achat et implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par les participant(e)s et son application par la Société Organisatrice. 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-concours, 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-concours est perturbé par des tiers, mais qu'un(e)participant(e) 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.

ARTICLE 2. Conditions de participation

La participation à ce jeu-concours est ouverte à toute personne physique majeure, pénalement responsable, résidant en France Métropolitaine, en règle avec les dispositions consulaires permettant un voyage au Brésil, à l'exception des membres du personnel du groupe L'ÉQUIPE et de sa filiale L'ÉQUIPE 24/24, de ses partenaires, de tout parrain ou annonceur et de leur famille directe vivant sous le même toit.

Il ne peut y avoir qu'une seule participation et qu'un(e) seul(e) gagnant(e) par foyer (même nom, même adresse) pour un même jeu-concours. Une même personne ne peut participer qu'une fois à ce jeu-concours.

Le non-respect de cette clause entraînera la disqualification immédiate du (de la) participant(e). Les participant(e)s devront posséder un compte L'ÉQUIPE.FR.

Ne seront pas prises en considération les candidatures dont les coordonnées seront incomplètes, celles adressées en nombre, celles adressées après les délais prévus ci-dessus ou celles qui ne seraient pas conformes aux dispositions du présent règlement. A cet égard, la Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications qu'elle jugera utiles en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque participant(e).

ARTICLE 3. Désignation des Gagnants

Le jeu-concours «Quizinho do L'Equipe » se déroule du 26 mai 2014 au 22 juin 2014. Les Participants ne peuvent jouer qu'une seule fois par jour. Pour participer au jeu-concours «Quizinho do L'Equipe», les internautes titulaires d'un compte L'Equipe.fr sont invités à se rendre à l'adresse suivante http://www.lequipe.fr/homes_65/Football/Coupe-du-monde/Quizinho/ et à répondre quotidiennement et correctement à trois questions présentées selon une des typologies de jeux suivantes:

- **11M :**

Liste de 11 joueurs participants à la CM et ayant tous un point en commun les uns avec les autres. #indice pour orienter l'internaute. 3 thématiques proposées en réponses.

- **Pixel'Art :**

Représentation d'un but de légende. Objectif : retrouver le nom du buteur, le match et la minutes parmi les 3 réponses proposées.

- **Vidéos :**

Vidéo d'un but de la Ligue 1 inscrit par un joueur potentiellement sélectionnable à la CM. Objectif : retrouver le pays.

- **Enfance :**

Portrait d'enfance d'un joueur de la coupe du monde. Objectif : choisir parmi les 3 réponses, le joueur concerné.

- **Quizz :**

Question sur l'actualité ou historique CM. Objectif : choisir parmi les 3 réponses.

- **Hymne :**

Mise en place d'un player diffusant l'hymne d'un pays. Objectif : choisir le bon pays entre les 3 réponses proposées.

- **Intrus :**

Liste de 4 joueurs. 3 possèdent un point commun, pas le 4^{ème}. Objectif : cliquer sur ce joueur intrus.

- **Unes :**

Affichage d'une Une de l'Équipe, le but étant de trouver au lendemain de quel événement celle-ci a été publiée.

Chaque bonne réponse apportera au participant(e) 3 (trois) points, chaque mauvaise réponse rapportera au participant(e) 1 (un) point et une non-participation rapportera 0 point. Il est néanmoins à noter qu'un internaute non connecté à son compte L'Equipe.fr pourra répondre aux questions posées sans toutefois pouvoir collecter les points susvisés.

A l'issue de chaque semaine du jeu-concours, le nombre des points de chacun(e) des participant(e)s sera calculé. Le/la Participant ayant eu le maximum de points sera reconnu comme étant le gagnant de la semaine. Chaque semaine, le compteur hebdomadaire de points est remis à zéro, mais les points acquis continuent de s'accumuler pour tenter de gagner le gros lot offert à l'issue de la période du jeu-concours.

A cet effet, en cas d'égalité du nombre de points de manière hebdomadaire ou à l'issue de la période de jeu, le Société Organisatrice fera, par l'intermédiaire Maître Frédéric Nadjar, un tirage au sort pour déterminer le/les gagnant(s) hebdomadaire(s) ainsi que le grand gagnant sur la période globale de l'opération.

Une participation sous toute autre forme ou par tout autre moyen, notamment par voie postale, ne pourra être prise en compte.

Sur la page du jeu-concours, le (la) participant(e) pourra prendre connaissance des informations suivantes :

- le nom du jeu-concours
- la date du début du jeu-concours
- la (les) dotation(s) à gagner lors du jeu ainsi que leur valeur commerciale

Les lots offerts pour chacune des quatre périodes hebdomadaires sont :

- 1er : une télévision 3D Philips LED 47 " d'une valeur unitaire de 919 € toutes taxes incluses + un abonnement numérique d'une durée de 3 mois pour une valeur de 39 € Toutes Taxes Comprises
- 2ème au 5ème : un maillot au choix « FFF FRANCE Maillot Domicile Nike 2014 WC» ou « BRÉSIL CBF MAILLOT DOMICILE NIKE WC 2014 » d'une valeur unitaire de 85 € TTC. L'internaute se verra attribuer un code qui lui permettra d'obtenir l'un des deux maillots « gratuitement » (limite de 85€ frais de port inclus pour la France métropolitaine) + un jeu FIFA World Cup 2014 d'une valeur de 70 € Toutes taxes comprises
- 6ème au 9ème : un abonnement numérique d'une durée de de 3 mois pour une valeur de 39 € Toutes Taxes Comprises + un jeu FIFA WC 2014 d'une valeur de 70 € Toutes taxes comprises

Les lots offerts pour le concours général sont :

- 1er : 2 packs « Demie finale » comprenant un billet aller/retour sur vol régulier Air France Paris Charles de Gaulle/ Sao Paulo, le transfert Aller/retour Aéroport/hôtel, 4 nuit d'hébergement en chambre double avec petit déjeuner à l'hôtel Prodigy Berrini 4 pour deux personnes ainsi que deux places au stade l'Arena de Sao Paulo pour assister à la demie-finale le Mercredi 9 juillet 2014 à Sao-Paulo, le tout pour une valeur de 4890€ toutes taxes comprises ainsi qu'un abonnement numérique d'une durée de 3 mois pour une valeur de 39 € Toutes Taxes Comprises. Il est à noter que cette dotation ne comprend pas : les repas autres que ceux mentionnés, les boissons, les activités optionnelles, les dépenses de nature personnelle, le port des bagages, les assurances complémentaires, les carnets de voyage et toute prestation non-mentionnée dans le paragraphe ci-dessus. Les frais de transport autres que ceux prévus (entre le domicile, les hôtels, la gare et/ou les aéroports et le lieu de la manifestation), de restauration autres que ceux prévus, d'obtention de visas, les dépenses personnelles et extra en général non expressément compris dans la dotation restent à la charge exclusive du gagnant. Aucun changement de date ne sera accepté.
- 2ème au 5ème : un maillot au choix « FFF FRANCE Maillot Domicile Nike 2014 WC» ou « BRÉSIL CBF MAILLOT DOMICILE NIKE WC 2014 » d'une valeur unitaire de 85 € TTC. L'internaute se verra attribuer un code qui lui permettra d'obtenir l'un des deux maillots « gratuitement » (limite de 85€ frais de port inclus pour la France métropolitaine) + un jeu FIFA World Cup 2014 d'une valeur de 70 € Toutes taxes comprises+ un abonnement numérique d'une durée de 3 mois pour une valeur de 39 € Toutes Taxes Comprises
- 6ème au 9ème : un abonnement numérique d'une durée de 3 mois pour une valeur de 39 € Toutes Taxes Comprises + un jeu FIFA WC 2014 d'une valeur de 70 € Toutes taxes comprises

Les gagnants seront contactés par courrier électronique ou par téléphone et se verront confirmer leur gain.

Chaque lot attribué ne pourra faire l'objet d'aucune contestation de quelque sorte que ce soit de la part de son gagnant. Chaque lot ne pourra faire l'objet d'aucun remboursement en espèces ni d'aucun échange ni d'aucune remise de sa contre-valeur totale ou partielle, en nature ou en numéraire, de la part de la Société Organisatrice. Toutefois, en cas de force majeure telle que définie par la loi et la jurisprudence ou si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer l'un quelconque des lots annoncés par une dotation de valeur équivalente et/ou de caractéristiques proches.

ARTICLE 4. Envoi des lots

Il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie, les gains consistant uniquement en la remise des prix prévus pour chaque jeu-concours concerné. Aucun changement de date ne sera accepté dans le cas où il y aurait une date pour l'utilisation des lots (exemple : places pour un événement sportif...). Le cas échéant, la date d'utilisation des lots sera communiquée lors de la délivrance des lots.

En tout état de cause, l'utilisation des lots se fera selon les modalités communiquées par la Société Organisatrice. Le (la) gagnant(e) sera contacté(e) directement par courrier électronique et/ou par téléphone par la Société Organisatrice. Aucun message ne sera adressé aux perdant(e)s.

Les lots seront adressés par voie postale, dans les 15 (quinze) jours suivant la fin du jeu concours ou le tirage sort, le cas échéant. La Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être tenue responsable en cas de perte et/ou de détérioration des lots par La Poste et/ou en cas de fonctionnement défectueux des services de La Poste. Dans le cas où les lots ne pourraient être adressés par voie postale, leurs modalités de retrait seront précisées aux gagnant(e)s dans le courrier électronique et/ou à l'occasion de l'appel téléphonique confirmant le gain.

À défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de son (leurs) gain(s) et de leurs coordonnées au plus tard 4 (quatre) jours après la prise de contact par la Société Organisatrice, le silence du (de la) ou des gagnant(e)s désigné(s) par tirage au sort vaudra renonciation pure et simple de son (leurs) gain(s), lesquels seront automatiquement attribués à un(e) (des) gagnant(e)s suppléant(e)s.

Il est rappelé qu'aucun message ne sera adressé aux perdant(e)s.

ARTICLE 5. Dépôt du règlement / Remboursement des frais

Le présent règlement est déposé chez Maître NADJAR, Huissier de justice, 164, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Il sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en ferait la demande écrite auprès de L'EQUIPE 24/24, « Service Marketing », 4 Cours de l'île Seguin, Boulogne Billancourt 92100 (timbre postal remboursé sur demande au tarif lent en vigueur dans la limite d'une demande par foyer, même nom, même adresse).

Le présent règlement est également consultable à l'adresse URL http://www.lequipe.fr/homes_65/Football/Coupe-du-monde/Quizinho/. Le règlement peut être consulté sur le site Internet de l'étude à l'adresse suivante : www.scp-nrj.com.

Pour les participant(e)s, accédant au présent jeu-concours à partir de la France métropolitaine via un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée selon le temps passé (à l'exception des abonnements câble, ADSL et forfaits incluant ou offrant les coûts de communication) les coûts de connexion engagés pour la participation au présent jeu-concours seront remboursés sur simple demande écrite auprès de L'EQUIPE 24/24, « service marketing », 4 Cours de l'île Seguin, Boulogne Billancourt 92100, sur la base de 10 (dix) minutes par jour au tarif de 0,021 € TTC (vingt et un millièmes d'euro Toutes Taxes Comprises) la minute, incluant la minute indivisible crédit temps première minute à 0,11 € TTC (onze centimes d'euro Toutes Taxes Comprises). Etant donné qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, les participant(e)s sont informé(e)s que tout accès au jeu-concours s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL...) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, au motif que l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans cette hypothèse contracté par l'internaute pour son usage global de l'Internet et que le fait pour le (la) participant(e) de se connecter au site Internet des sociétés organisatrices du jeu ou de ses partenaires et de participer au jeu-concours ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

Le timbre sera remboursé dans les mêmes conditions énoncées ci-dessus.

Toute demande de remboursement ne contenant pas les informations ci-dessous ne pourra être traitée :

- (1) le nom du jeu-concours,
- (2) l'heure et la date de connexion si applicable,
- (3) un relevé d'identité bancaire,
- (4) une copie de la facture détaillée de l'opérateur de télécommunication par lequel les appels ont été effectués. Le coût de la facture détaillée pourra également être remboursé sur présentation des justificatifs si celle-ci n'est pas délivrée gratuitement par l'opérateur de télécommunication.

ARTICLE 6. Annulations / Modifications

La Société Organisatrice se réserve le droit, pour quelle que raison que ce soit, de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler ce jeu-concours, sans que sa responsabilité ne soit engagée de ce fait. Il est précisé que dans une telle hypothèse les dotations et leurs valeurs pourront être ramenées au prorata de la nouvelle durée du jeu-concours concerné. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participant(e)s.

La société organisatrice se réserve la possibilité de remplacer les lots par des produits d'une valeur égale ou supérieure en cas d'indisponibilité desdits lots, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.

Toutefois, si les prix annoncés ne pouvaient être livrés par la Société Organisatrice pour des raisons indépendantes de sa volonté ou en cas de non fourniture des lots par leurs partenaires, aucunes contreparties financières et/ou équivalentes financier ne pourront être réclamées.

ARTICLE 7. Données personnelles

Les gagnant(e)s autorisent expressément et gracieusement l'utilisation et la diffusion de leurs noms et adresses par le site www.lequipe.fr ainsi qu'à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent jeu-concours. Dans ce cas, aucune participation financière des intéressés, sous quelle que forme que ce soit, ne pourra être exigée.

Conformément à la loi Informatique et Libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, tout(e) participant(e) dispose d'un droit d'accès et de rectification des données nominatives le (la) concernant, et peut s'opposer au traitement informatique de ces informations en écrivant à l'adresse suivante:

L'EQUIPE 24/24, 4 Cours de l'île Seguin, Boulogne Billancourt 92100. Les participant(e)s sont invités à indiquer également le titre et la période du jeu-concours ainsi que le nom du site organisateur, soit "lequipe.fr".

ARTICLE 8. Responsabilités

La Société Organisatrice rappelle aux participant(e)s les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participant(e)s sur le site L'EQUIPE.FR.

En outre, sa responsabilité ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement et/ou de perte de courrier postal ou électronique. Plus particulièrement la société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage matériel ou immatériel causé aux participant(e)s, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un(e) ou plusieurs participant(e)s ne pourraient parvenir à se connecter au site ou à y jouer du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux : (1) l'encombrement du réseau ; (2) une erreur humaine ou d'origine électrique ; (3) toute intervention malveillante ; (4) la liaison téléphonique ; (5) matériels ou logiciels ; (6) tous dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ; (7) un cas de force majeure ; (8) des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du jeu-concours.

ARTICLE 9. Fraudes

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du jeu-concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelle que forme que ce soit et notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu-concours ou de la détermination du (des) gagnant(e)s. Elle se réserve dans cette hypothèse le droit de ne pas attribuer la (les) dotation(s) aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

ARTICLE 10. Convention de preuve

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation d'un(e) participant(e). 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 d'un traitement informatique relatif au jeu-concours.

Ainsi, sauf en cas d'erreur manifeste, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatique ou électronique, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la société organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information.

ARTICLE 11. Propriété Intellectuelle

Toutes les créations, dénominations ou marques citées au règlement de même que sur tout support de communication relatif au jeu-concours, demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

ARTICLE 12. Divers

Le simple fait de participer à ce jeu-concours entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement et de l'arbitrage des sociétés organisatrices, pour les cas prévus et non prévus.

En cas de réclamation, pour quelle que raison que ce soit, les demandes devront être transmises à L'EQUIPE 24/24, dans un délai de 3 (trois) mois à compter de la date de fin de la session de jeu- concours concernée. 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 présent jeu-concours ainsi que la désignation des gagnants.

En cas de différence entre la version du règlement déposée chez l'huissier et la version du règlement accessible en ligne, c'est la version déposée chez l'huissier qui prévaudra dans tous les cas de figure. De même, la version déposée chez l'huissier fait foi face aux informations divulguées sur le site Internet et la contrariété avec le présent règlement.

Tout litige entre les Parties sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile.