

RÈGLEMENT DU JEU CONCOURS « 30 ANS DE CLASS'ROUTE »

Du 06/11/2017 au 17/11/2017

ARTICLE 1 : LA SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La société APAGOR Société par Action Simplifiée au capital de 288 800,00 euros, ayant son siège social 3 Avenue du Canada 91940 LES ULIS, Immatriculée au RCS Evry sous le numéro 491 348 512 (ci-après dénommée la "Société Organisatrice") organise sur le site class'route <https://www.classcroute.com/jeu-30-ans> (ci-après le « Site ») un jeu gratuit avec obligation d'achat dénommé « LES 30 ANS DE CLASS'ROUTE» (ci-après le « Jeu »). Les informations communiquées dans le cadre du Jeu sont destinées exclusivement à class'route.

ARTICLE 2 : PARTICIPATION

2.1 Participants

Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure (ci-après le Participant), résidant en France métropolitaine (hors Corse), en Belgique (Région wallonne) et au Luxembourg à l'exclusion du personnel de la Société Organisatrice, de ses sous-traitants et de toute personne ayant directement participé à la mise en place de l'opération.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux en vigueur en France. La Société Organisatrice ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de la participation d'une personne domiciliée dans un pays autre que la France, la Belgique (région wallonne) et le Luxembourg.

2.2 Accès et période de jeu

Le Jeu se déroule du **lundi 6 novembre 2017 au vendredi 17 novembre 2017** à minuit dans les points de vente class'route et sur la page [classcroute.com/jeu-30-ans](https://www.classcroute.com/jeu-30-ans). Pour participer, il est nécessaire d'avoir un accès à Internet et d'avoir effectué un achat d'un montant supérieur ou égal à huit (8) euros TTC auprès d'un point de vente class'route ou sur le site www.classcroute.com pendant la durée du Jeu.

Le Règlement est applicable durant toute la durée du Jeu. La Société Organisatrice se réserve le droit de prolonger la durée du Jeu en fonction du nombre de tickets écoulés dans un délai maximum de 2 semaines, soit jusqu'au vendredi 1^{er} décembre minuit.

La Société Organisatrice s'engage à envoyer la dotation aux gagnants par email sous un délai de maximum d'1 mois à compter de la fin du Jeu. L'utilisation du code pour retirer la dotation « surprise gourmande » dans un restaurant class'croute ou sur classcroute.com est valable jusqu'au 31/12/2017.

2.3 Nombre de participation

Chaque Participant (même nom, même prénom et adresse email) peut participer autant de fois qu'il passe commande auprès de class'croute et reçoit donc autant de tickets que de commandes égales ou supérieures à 8 euros, pendant toute la durée du Jeu. Chaque code fourni sur les tickets du Jeu ne peut être utilisé qu'une seule fois et ne donne droit, dans le cas d'un code gagnant, qu'à un seul gain.

En référence aux articles 323-1, 323-2, 323-3 et 323-3-1 du Code Pénal, le Participant ayant développé ou utilisé des logiciels pour jouer automatiquement au Jeu sera exclu et une plainte pourra être déposée par la Société Organisatrice pour tentative de fraude.

Le Participant autorise toutes vérifications utiles concernant son identité et son domicile, et ce, afin de permettre à la Société Organisatrice de s'assurer du respect par ce dernier du Règlement.

Par ailleurs, la Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure tout Participant ayant délibérément fraudé et le droit d'engager des poursuites judiciaires à l'encontre de tout Participant contrevenant à une ou plusieurs dispositions du Règlement.

ARTICLE 3 : PRINCIPE DU JEU :

Il s'agit d'un jeu avec obligation d'achat. Pour tout achat d'un montant supérieur ou égal à huit (8) euros en point de vente class'croute ou sur classcroute.com, le Participant recevra un ticket à gratter. Sous la zone de grattage se trouve un code

que le Participant devra saisir dans le champ prévu à cet effet, sur la page www.classcroute.com/jeu-30-ans.

1. Le Participant se rend sur www.classcroute.com/jeu-30-ans et clique sur le bouton « participer » s'il a déjà un code en sa possession. S'il n'en a pas, il doit d'abord passer commande sur classcroute.com en cliquant sur « commander en ligne » ou en se rendant dans un restaurant class'croute.
2. Le Participant doit saisir le code présent sous la zone de grattage dans le champ prévu à cet effet et cliquer sur « C'est parti » pour valider et découvrir le résultat. Il est alors redirigé vers la page correspondante au résultat, qui lui indiquera s'il a gagné ou non et le type de gain remporté.
3. Si le code est perdant, la page résultat indiquera au Participant qu'il a perdu.
4. Si le code est gagnant, la page résultat indiquera au Participant qu'il a gagné et quel type de gain il a remporté. Parmi les codes gagnants, le Participant peut remporter deux types de gain : une « Surprise Gourmande » ou un « Coffret Envie ». Si le gagnant remporte un coffret Envie, il est redirigé vers une page de sélection du coffret où il peut choisir le coffret de son choix parmi les 6 coffrets proposés.
5. Tout Participant, qu'il ait remporté ou non un lot, est invité à remplir un formulaire pour participer au tirage au sort et tenter de gagner une soirée d'anniversaire. Les gagnants doivent impérativement compléter le formulaire pour valider leur gain.
Seul un formulaire complété et valide (avec toutes informations obligatoires et nécessaires à la validité du formulaire) est éligible au tirage au sort pour remporter cette soirée d'anniversaire. Si un Participant passe plusieurs fois commande auprès de class'croute et reçoit donc plusieurs tickets, il pourra compléter autant de fois le formulaire qu'il a de tickets. Il apparaîtra ainsi plusieurs fois dans la base de données utilisée pour le tirage au sort de la soirée d'anniversaire.
6. Un message de confirmation apparaît pour valider l'enregistrement de la participation au tirage au sort. Les gagnants reçoivent également un email transactionnel de confirmation pour confirmer leur gain et leur indiquer comment en bénéficier.

Un tirage au sort à la fin de la période de Jeu désignera un seul gagnant pour la soirée d'anniversaire.

Pour participer au Jeu, le Participant doit :

1. Effectuer une commande d'un minimum de huit (8) euros auprès de class'croute (dans les points de vente ou sur le site www.classcroute.com) et ainsi recevoir un ticket à gratter.
2. Se connecter à internet
3. Accéder à la page dédiée au Jeu sur le site class'croute
<http://classcroute.com/jeu-30-ans>
4. Prendre connaissance et accepter expressément le Règlement disponible sur la page du Jeu
5. Cliquer sur le bouton « Participer » s'il a déjà un code en sa possession. S'il n'en a pas, il doit d'abord passer commande sur classcroute.com en cliquant sur « commander en ligne » ou en se rendant dans un restaurant class'croute.
6. Saisir dans le champ prévu à cet effet le code se trouvant sous la zone de grattage du ticket à gratter et cliquer sur le bouton « C'est parti » pour valider le code.
7. Découvrir s'il a gagné ou non et quel type de gain, coffret ou surprise gourmande. Dans le cas du gain d'un coffret, le Participant doit cliquer sur « Choisir mon coffret » et est redirigé vers une page de sélection du coffret où il peut choisir le coffret de son choix parmi les 6 coffrets proposés.
8. Tout Participant doit remplir le formulaire pour valider son gain et/ou tenter de gagner la soirée d'anniversaire.

Un tirage au sort parmi tous les Participants ayant rempli le formulaire lors de leur participation au Jeu sur le Site sera effectué par l'huissier de justice en date du 20/11/2017 (sous réserve que le Jeu ne soit pas prolongé) ou sous un délai d'un mois maximum à compter de la fin du jeu.

Aucune participation au Jeu ne sera acceptée en dehors de la période de Jeu définie au présent article. La participation au tirage au sort suppose au préalable que le Participant ait complété le formulaire (toutes les informations obligatoires et nécessaires à la validité du formulaire) pendant la période et effectué l'ensemble de ces étapes nécessaires à sa participation au Jeu.

Toutes demandes de participation par téléphone, courrier postal, fax, courriel ou autres formes de communication ou participation ne seront pas prises en compte.

ARTICLE 4 : DOTATIONS

Pendant toute la durée du Jeu, la Société Organisatrice dote le Jeu de huit (8) types de gain :

- Une « Surprise Gourmande », soit un des trois (3) produits class'crouste suivants, selon les disponibilités du point de vente concerné : un muffin d'une valeur de 2,00 € TTC, un cookie d'une valeur de 1,70 € TTC ou un brownie d'une valeur de 1,40 € TTC.
- Six (6) « Coffrets Envie » :
 - o Un coffret « Envie de changer de look », soit une carte cadeau à valoir sur le site Zalando d'une valeur de 300 € TTC.
 - o Un coffret « Envie de prendre soin de soi », soit une Smartbox « Séjour détente et gastronomie » d'une valeur de 279,90 € TTC
 - o Un coffret « Envie de changer de déco », soit une carte cadeau à valoir sur le site Maisons du Monde d'une valeur de 300 € TTC.
 - o Un coffret « Envie de séduire », soit un coaching Morning Kiss d'une valeur de 319,92 € TTC pour les hommes et 260€ TTC pour les femmes. Le pack coaching pour les hommes est constitué d'une séance individuelle avec un coach en séduction via le logiciel Skype ou en face à face à Paris (logement et transport non pris en charge) d'une valeur de 150 € TTC et d'une formation digitale avec les packs « Rencontrer » d'une valeur de 99,97 € TTC et « Le rendez-vous (dating) » d'une valeur de 69,95 € TTC, soit un total de 319,92 € TTC. Le pack coaching pour les femmes est constitué d'une formation digitale incluant 3 modules d'une valeur totale de 119,85€ TTC :
Formation n°1 : « Devenir une femme qui a le choix » d'une valeur de 39,95€.
Formation n°2 : « Séduire un homme de qualité » d'une valeur de 39,95€.
Formation n°3 : " Rencontres 2.0 " d'une valeur de 39,95€.
Ainsi qu'une consultation individuelle d'une valeur de 150€ TTC, soit un total de 269,85€ TTC.

- Un coffret « Envie de partir en voyage », soit une Smartbox « 3 jours étoilés en Europe » d'une valeur de 299,90 € TTC.
 - Un coffret « Envie de vivre l'aventure », soit une Smartbox « Emotions extrêmes » d'une valeur de 279,90 € HT pour les personnes résidant en France, ou un Bongo « Sensations extrêmes » d'une valeur de 299,90 € TTC pour les personnes résidant en Belgique ou au Luxembourg.
- Une soirée d'anniversaire organisée par un birthday planner à hauteur de 4000 € HT, soit 4800 € TTC. Ce budget sera alloué et à dépenser exclusivement auprès du birthday planner sélectionné par la Société Organisatrice et uniquement pour l'organisation de la soirée d'anniversaire du Participant ou de l'un de ses proches. Le Participant est en droit de choisir les prestations qu'il souhaite pour sa soirée, dans la limite de l'enveloppe budgétaire mentionnée précédemment. Il devra ainsi prendre en charge les éventuels frais supplémentaires occasionnés par l'organisation de cette soirée. Il peut également ajouter des prestations proposées par le birthday planner n'entrant pas dans l'enveloppe budgétaire s'il s'engage à les payer de lui-même. Les honoraires du birthday planner s'élèvent à environ 700€ TTC (prix variable en fonction de la prestation). Le Participant devra tenir compte du fait que ces honoraires doivent être compris dans les 4800€ TTC, sans quoi le Participant sera dans l'obligation de les payer lui-même.
- La soirée d'anniversaire pourra se dérouler en France métropolitaine, au Luxembourg ou en Belgique (région wallonne).

Les lots sont répartis de la manière suivante :

Parmi les 200 000 tickets :

- 119 920 permettent de remporter une "surprise gourmande"
- 80 permettent de remporter un coffret « Envie » au choix parmi les 6 coffrets proposés

Par ailleurs, un tirage au sort parmi les participants ayant complété le formulaire permet de remporter une soirée d'anniversaire.

ARTICLE 5 : ATTRIBUTION DE LA DOTATION

La sélection du gagnant de la soirée d'anniversaire se fera par tirage au sort effectué par Maître Hélène PECASTAING, à la fin du Jeu, parmi l'ensemble des formulaires valides (contenant toutes les informations obligatoires et nécessaires à la validité du formulaire) remplis par les Participants au Jeu dont la participation est conforme aux dispositions du présent Règlement.

La date prévue pour le tirage au sort est la suivante : 20/11/2017 (sous réserve que le Jeu ne soit pas prolongé). Le tirage au sort pourra être décalé et sera effectué sous un délai d'un mois maximum.

Le gagnant tiré au sort se verra attribuer comme dotation l'organisation d'une soirée d'anniversaire par un birthday planner à hauteur de 4800 € TTC.

La Société Organisatrice s'engage à informer le gagnant de son gain par un email (à l'adresse email précisée dans le formulaire par le Participant) dans un délai de 15 jours après le tirage au sort. Les Participants devront donc bien renseigner leurs coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale, email, téléphone) à la Société Organisatrice dans le formulaire (informations obligatoires et nécessaires à la validité du formulaire). À la réception de l'email, le gagnant aura un délai de 30 jours pour contacter la Société Organisatrice et l'informer de la bonne réception de son gain.

Le gagnant de la soirée d'anniversaire obtiendra alors le contact du birthday planner afin qu'il puisse le contacter. Le gagnant devra bien mentionner, dès le premier échange avec le birthday planner, qu'il fait appel à lui dans le cadre du Jeu « Les 30 ans de class'croute ». Le gagnant a jusqu'au 31/12/2018, pour contacter le birthday planner afin d'organiser avec lui cette soirée d'anniversaire. Il faudra cependant que le gagnant contacte le birthday planner au minimum un mois avant la date à laquelle il souhaite que cette soirée se déroule, sans quoi le birthday planner est en droit de refuser cette date et d'en choisir une qui lui convienne davantage.

En ce qui concerne les autres dotations, les Participants sauront immédiatement après avoir entré sur le Site le code figurant sur leur ticket s'ils ont gagné ou non et quel type de gain. Les dotations surprises gourmandes et coffrets envie sont attribuées automatiquement : si le code présent sur le ticket du Participant et saisi sur le site classcroute.com est gagnant, la dotation correspondant à ce code dans la

base de données est attribuée au Participant. Le gagnant d'un Coffret Envie pourra sélectionner sur le site classcroute.com le coffret de son choix parmi les 6 coffrets proposés.

Le gagnant d'une « Surprise Gourmande », après avoir validé son gain en remplissant le formulaire, recevra un email transactionnel de confirmation accompagné d'un code (le même que sur son ticket) et d'un QR code. Afin de récupérer son gain, il doit avant le 31/12/2017 inclus :

- Soit se rendre dans un point de vente class'croute et présenter le QR code qu'il aura reçu par email (en version papier ou directement sur son portable). Le code sera scanné en caisse et il recevra sa « Surprise Gourmande » sélectionné pour lui par le restaurant class'croute (selon les disponibilités des trois produits proposés).
- Soit lors de sa prochaine commande sur le site classcroute.com, saisir le code alphanumérique qu'il aura reçu par email dans le champ « code promo » à l'étape de validation de son panier. Il recevra alors sa « Surprise Gourmande » (selon les disponibilités des trois produits proposés) avec sa commande. Le minimum de commande du restaurant class'croute dans lequel il passe commande devra être atteint pour bénéficier de la livraison.

Le gagnant d'un « Coffret Envie », après avoir validé son gain en remplissant le formulaire, recevra un email transactionnel de confirmation de son gain puis l'équipe class'croute contactera dans un second temps le gagnant par email (à l'adresse email précisée dans le formulaire par le Participant) dans un délai de 15 jours après la fin du jeu. Les Participants devront donc bien renseigner leurs coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale, email, téléphone) à la Société Organisatrice dans le formulaire (informations obligatoires et nécessaires à la validité du formulaire).

Le gagnant d'un coffret « Envie de changer de look » recevra un email contenant un code de carte cadeau Zalando d'une valeur de 300€ TTC. Pour bénéficier de son gain, il pourra l'utiliser sur le site www.zalando.fr pour une livraison en France et sur www.zalando.be pour une livraison en Belgique ou au Luxembourg. Le code sera à saisir dans le champ « Code Promo & Carte Cadeau » à la validation du panier. Cette opération n'est valable que dans la limite de la période de validité du code.

Le gagnant d'un coffret « Envie de prendre soin de soi » ou « Envie de partir en voyage » recevra un email de confirmation avec un code Smartbox respectivement « Séjour détente et gastronomie » ou « 3 jours étoilés en Europe ». Afin de récupérer son gain, il pourra se rendre sur le site smartbox.com et suivre les instructions après avoir cliqué sur l'encart « J'ai une Smartbox ».

Le gagnant d'un coffret « Envie de vivre l'aventure » résidant en France recevra un email de confirmation avec un code Smartbox « Emotions extrêmes ». Afin de récupérer son gain, il pourra se rendre sur le site smartbox.com et suivre les instructions après avoir cliqué sur l'encart « J'ai une Smartbox ».

Le gagnant d'un coffret « Envie de vivre l'aventure » résidant en Belgique ou au Luxembourg recevra un email avec un code Bongo « Sensations Extrêmes ». Afin de récupérer son gain, il pourra se rendre sur le site bongo.be et suivre les instructions après avoir cliqué sur l'encart « J'ai un Bongo ».

Pour tous les coffrets Smartbox et Bongo, le gagnant ne pourra bénéficier de son gain que dans la limite de la période de validité des codes Smartbox ou Bongo.

Le gagnant d'un coffret « Envie de changer de déco » recevra un email de confirmation avec un code de carte cadeau Maisons du Monde d'une valeur de 300€ TTC. Afin de bénéficier de son gain, il pourra se rendre sur le site maisonsdumonde.com et suivre les instructions après avoir cliqué sur « carte cadeau ». Cette carte cadeau n'est valable que sur le site maisonsdumonde.com et non dans les points de vente de l'enseigne et le gagnant ne peut bénéficier de son gain que dans la limite de la période de validité du code.

Le gagnant d'un coffret « Envie de faire des rencontres » recevra un email de confirmation avec un contact Morning Kiss. Le gagnant pourra bénéficier de ce gain en contactant Morning Kiss sous un délai de 6 (six) mois à compter de la date de fin du Jeu. Le gagnant devra bien mentionner, dès le premier échange, qu'il fait appel à Morning Kiss dans le cadre du Jeu « Les 30 ans de class'croute ».

Tout formulaire incomplet, frauduleux et/ou comportant des informations inexactes ne pourra être pris en compte et entrainera la nullité de la participation. Tout Participant ainsi disqualifié ne pourra prétendre à aucune dotation. Néanmoins, le Participant pourra effectuer une nouvelle participation en déclarant de nouveaux achats.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des gagnants. Toutes fausses déclarations entraînent automatiquement l'élimination du gagnant.

Si le gagnant du tirage au sort ne prend pas contact avec la Société Organisatrice dans un délai de 30 jours à compter de la date de réception de l'email l'informant de son gain, la Société Organisatrice attribuera la dotation à un suppléant déterminé par l'huissier lors du tirage au sort. Si le suppléant ne prend pas contact avec Société Organisatrice dans un délai de 30 jours à compter de la date de réception de l'email l'informant de son gain, le gain sera définitivement perdu et ne sera pas remis en jeu.

Les gagnants ne pourront prétendre obtenir la contrevaletur en espèces de la dotation gagnée ou demander son échange contre d'autres biens ou services.

La Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer le lot gagné par un lot de même valeur et de caractéristiques proches en cas de force majeure ou de rupture de stock, sans que cela puisse donner lieu à une quelconque réclamation. Les éventuelles photographies représentant les produits ont exclusivement une fonction d'illustration et ne sont pas contractuelles.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération si les circonstances l'y obligent sans avoir à se justifier de cette décision et sans que sa responsabilité puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité quant à l'acheminement de la dotation ou toute insatisfaction liée à la qualité et l'état de la dotation, à son acceptation et/ou à son utilisation selon le cas.

À tout moment, le Participant est responsable de l'exactitude des informations qu'il a communiquées. Par conséquent, il est responsable de l'exactitude de l'adresse email renseignée pour que sa dotation lui parvienne. De même, il est responsable du contrôle régulier de la boîte mail associée à cette adresse. La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable de la mauvaise réception des emails transactionnels de confirmation ou des emails contenant sa dotation.

Toutes les dotations qui ne seront pas récupérées dans les délais impartis seront considérées comme perdues pour les gagnants. La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra donc être engagée sur ce fait. Les dotations ne seront pas remises en jeu.

ARTICLE 6 : PUBLICITÉ ET PROMOTION DES GAGNANTS

Du fait de l'acceptation de son lot, les gagnants autorisent expressément la Société Organisatrice à utiliser son nom et prénom pour toute communication promotionnelle ou publicitaire liée au Jeu, sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que la dotation gagnée. Cette autorisation est accordée pour la durée du Jeu et pour une durée de deux (2) ans après la fin du Jeu, pour les seuls supports relatifs au Jeu.

Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées il doit le faire connaître à la Société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante : Société Apagor – Jeu Concours « 30 ans de Class'croute » - Service communication – 3 avenue du Canada 91940 LES ULIS.

ARTICLE 7 : AUTORISATION

Les Participants autorisent la Société Organisatrice à procéder à toutes vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des Participants.

Toute fausse déclaration d'identité et/ou d'adresse, ou indication incomplète, entraîne l'annulation de la participation du gagnant et donc son élimination. La qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du Participant.

ARTICLE 8 : LA FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, le Jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux Participants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bogues informatiques ou tout autre problème technique impactait le bon déroulement du Jeu

ou le tirage au sort. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelque dotation que ce soit.

ARTICLE 9 : MODIFICATION ET INTERPRETATION DU RÈGLEMENT

Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt à la SCP DARRICAU-PECASTAING, Huissier de Justice Associée, 4/6 place Constantin Pecqueur, 75018 PARIS, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par la Société Organisatrice, dans le respect de la législation française. Les contestations ne sont recevables que dans un délai d'une semaine après la clôture du Jeu. Chaque modification du Règlement fera également l'objet d'une annonce sur le Site.

ARTICLE 10 : LA CONVENTION DE PREUVE

Il est convenu que, excepté dans le 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 formats ou supports informatiques ou électroniques, 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 formats ou supports informatiques ou électroniques 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.

ARTICLE 11 : REMBOURSEMENT DES FRAIS

Les Participants qui accèdent au Site à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication peuvent obtenir le remboursement de leur frais de connexion sur la base d'un forfait par connexion correspondant à cinq (5) minutes au prix de 0,12 Euros TTC la minute.

La demande de remboursement doit comporter : le nom, prénom l'adresse postale et l'adresse e-mail du Participant (tous ces éléments doivent être identiques à ceux saisis sur le formulaire), un RIB, une facture détaillée du fournisseur d'accès Internet et/ou de l'opérateur téléphonique auquel faisant apparaître la date et l'heure de participation au Jeu clairement soulignées. Etant précisé que le nom et l'adresse du Participant demandant le remboursement doivent être identiques à ceux mentionnées sur la facture.

La demande de remboursement devra être envoyée avant le 31 décembre 2017 (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse du Jeu : Société Apagor – Jeu Concours « 30 ans de Class'croute » - Service communication – 3 avenue du Canada 91940 LES ULIS.

Il est précisé qu'aucun remboursement ne sera effectué pour les Participants titulaires d'un abonnement illimité auprès d'un fournisseur d'accès à internet ou d'un opérateur téléphonique compte tenu que la connexion liée à la participation ou la consultation du Règlement n'engendre aucun frais supplémentaire spécifique pour eux.

ARTICLE 12 : VIE PRIVEE - INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les Participants sont informés que leurs coordonnées feront l'objet d'un traitement informatique pour la gestion du Jeu et l'attribution des dotations. La Société Organisatrice est la seule destinataire des informations nominatives.

Conformément à la loi Informatique et Liberté n°78-17 du 06 janvier 1978 modifiée, les Participants ainsi que leur représentant légal s'ils sont mineurs disposent d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition des informations nominatives les

concernant qu'ils peuvent exercer sur simple demande à : Société Apagor – Jeu Concours « 30 ans de class'croute » - Service communication – 3 Avenue du Canada 91940 LES ULIS.

Si le Participant en fait la demande écrite, le remboursement du timbre d'opposition à l'utilisation de ses données personnelles à des fins de prospection sera consenti au tarif lettre économique ou prioritaire < 20 g en vigueur. Le remboursement sera alors effectué par virement (RIB ou RIP à joindre à la demande de remboursement) dans un délai de six (6) semaines à réception de la demande.

ARTICLE 13 : RESPONSABILITE

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La Société Organisatrice ne saurait donc être tenue pour responsable 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. Plus particulièrement, 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.

La Société Organisatrice dégage 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 pourraient parvenir à se connecter au Site ou à y jouer 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. Il se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

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

La Société Organisatrice s'engage à mettre tous les moyens en œuvre avec ses prestataires pour que le système de détermination des gagnants et l'attribution des lots soit conforme au Règlement du Jeu. Si malgré cela une défaillance survenait et affectait le système de détermination du gagnant, la responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée à l'égard des Participants au-delà du nombre de dotations annoncées dans le Règlement du Jeu et dans la publicité accompagnant le Jeu.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique (notamment en ce qui concerne l'acheminement des dotations). La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du réseau Internet, ni de retard, perte ou avaries résultant des services postaux et de gestion.

Enfin, la responsabilité de la Société Organisatrice ne peut être recherchée concernant tous les incidents qui pourraient survenir à l'occasion de l'utilisation et de la jouissance du lot attribué.

ARTICLE 14 : DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLES

La marque et le logo « class'croute » sont la propriété exclusive de la marque class'croute®.

Toute représentation et/ou reproduction et/ou exploitation partielle ou totale de cette marque, de ce logo, et/ou de tout autre droit de propriété intellectuelle appartenant à la société Apagor et/ou aux sociétés du groupe est donc prohibée. La participation au Jeu ne constitue en aucun cas une autorisation d'utiliser un quelconque droit de propriété intellectuelle sur les créations, marques, logos, inventions et droits de propriété intellectuelle de la société Apagor et /ou des sociétés du groupe.

ARTICLE 15 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation à ce Jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du Règlement déposé à la SCP DARRICAU PECASTAING, Huissier de Justice Associée, 4/6 place Constantin Pecqueur, 75018 PARIS - ainsi que l'arbitrage en dernier ressort de la Société Organisatrice pour toutes les contestations relatives à l'interprétation et ou à l'application du présent règlement.

Le Règlement est consultable gratuitement sur le Site, pendant toute la durée du Jeu.

ARTICLE 16 : LOI APPLICABLE

Le Règlement est exclusivement régi par la loi française, dans la mesure où cette loi ne les prive pas de la protection qui leurs est accordée par la législation d'ordre public de leur pays, par exemple les lois protégeant les droits des consommateurs, 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, ce sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister. Pour tout litige entre les parties, les règles de compétence légale s'appliqueront.

Le Jeu, le Règlement et son interprétation sont soumis à la loi française.