

REGLEMENT DU JEU COURTEPAILLE

« Qui ripaille gagne »

se déroulant du 01 au 10 avril 2016

1. SOCIETE ORGANISATRICE

La société SERARE, société par actions simplifiée de droit français au capital de 2 351 084 €, immatriculée sous le numéro 305 836 033 RCS EVRY et ayant son siège social au 101 rue du Pelvoux - 91080 COURCOURONNES, FRANCE, (ci-après dénommée la « Société Organisatrice » ou « Organisateur ») organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat, intitulé « Qui ripaille gagne », accessible via l'URL suivant : quiripaillegagne.courtepaille.com (ci-après désigné le « Jeu »).

Le Jeu est amené à être relayé sur les réseaux sociaux, plateformes, applications ou pages de Facebook, Twitter, Apple, Google et/ou Microsoft (liste non exhaustive). Ces sociétés ne sont ni organisatrices, ni co-organisatrices, ni partenaires de ce jeu et ne le parrainent pas. Les données personnelles pouvant être collectées lors de l'inscription ou du déroulement de cette opération sont destinées à la Société Organisatrice et non à Facebook, Twitter, Apple, Google ou Microsoft ni à aucune autre société sur les réseaux sociaux, plateformes, applications ou pages desquelles le Jeu peut être relayé.

Le Jeu est annoncé sur les supports de communication suivants : supports de PLV en restaurant, site Internet Courtepaille (www.courtepaille.com), applications Courtepaille, page Facebook Courtepaille, sites Internet des partenaires de Courtepaille, agences, réseaux sociaux et mailings électroniques sur bases de données des joueurs des précédentes animations Courtepaille.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité d'utiliser tout autre support de promotion.

2. CONDITIONS DE PARTICIPATION AU JEU

Sera considérée comme nulle toute participation ne respectant pas les conditions définies à l'article 2 du présent règlement ou faite au-delà de la date et l'heure limite de participation.

2.1

Ce Jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Il est ouvert à toute personne physique, âgée de plus de 18 ans au moment de la participation et résidant en France métropolitaine (Corse incluse).

L'accès au Jeu est interdit aux mandataires sociaux et employés de l'Organisateur et de toute société contrôlée par, contrôlée avec, ou contrôlant l'Organisateur (au sens de l'article L.233-3 du Code de commerce) et à toute personne ayant collaboré ou collaborant à l'organisation du Jeu, et aux membres de leur famille (même nom de famille et même adresse postale).

2.2

La participation des mineurs au Jeu n'est pas autorisée. Lors de l'attribution du lot, la Société Organisatrice se réserve le droit de demander au Gagnant la justification formelle de sa majorité. La Société Organisatrice serait contrainte de disqualifier tout Gagnant qui serait dans l'incapacité de fournir ce justificatif dans un délai de 12 heures qui suivent l'avis d'attribution du gain. La disqualification d'un mineur ayant gagné entraîne l'attribution de son lot à un Gagnant de remplacement.

2.3

Toute participation au Jeu ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où la Société Organisatrice aura pu valablement recevoir le formulaire de participation avec les informations susvisées relatives au Participant. Ainsi, le Gagnant qui aura contrevenu aux dispositions du présent règlement, et notamment à celles relatives aux conditions de participation perdra le bénéfice de son lot, sera exclu et ne pourra ainsi réclamer son lot auprès de la Société Organisatrice. Sa disqualification entraînera l'attribution de son lot à un Gagnant de remplacement.

2.4

Le jeu se décompose en deux parties : les instants gagnants et le tirage au sort final.

L'instant Gagnant du Jeu est illimité en nombre de participations par jour et par compte joueur (même nom, même adresse postale, et/ou même mail) sur toute la durée du Jeu. Le Participant peut jouer plusieurs fois sur toute la durée du Jeu. Cependant, le gain est limité à un par jour, par compte joueur.

Le Tirage Au Sort (TAS) final est limité à une participation par joueur.

Le Jeu n'est pas limité à un seul lot par foyer (même nom, même adresse), sur toute la période du Jeu.

2.5

Le jeu débute le vendredi 1^{er} avril dès 09h00.

La clôture des participations au Jeu aura lieu au plus tard le dimanche 10 avril à 23h59, l'horodatage sera validé par Maître PETEY, Huissier de Justice - 221 rue du Faubourg Saint-Honoré - 75008 PARIS. Toute participation enregistrée par la Société Organisatrice après cet instant ne sera pas prise en compte.

2.6

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve et le respect des dispositions du présent règlement et de ses avenants éventuels dans leur intégralité (ci-après dénommés le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois, règlements (notamment fiscaux) et autres textes applicables en France. Le Règlement s'applique par conséquent à tout Participant au Jeu.

La participation au Jeu implique également une attitude loyale, signifiant le respect absolu des règles et des droits des autres Joueurs. Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs du Jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

La société Organisatrice s'engage à respecter l'égalité des chances entre tous les Participants au Jeu.

Le Règlement est accessible sur le site du jeu à l'adresse indiquée précédemment (quiripaillegagne.courtepaille.com).

3. MODALITÉS DE PARTICIPATION

Le Jeu consiste en jeu Instant Gagnant sous forme d'un bandit manchot avec 3 cases mobiles à participation illimitée et en un tirage au sort final limité à une participation par joueur.

3.1 Mécanique du Jeu

Pour participer au Jeu « Qui ripaille gagne », il suffit au Participant de :

- Se connecter sur le module de jeu en ligne à l'adresse suivante : quiripaillegagne.courtepaille.com
- S'inscrire au Jeu en remplissant et validant le formulaire en ligne en une seule fois ou en utilisant le Facebook connect pour pré-remplir le formulaire en ligne et en complétant et validant le formulaire pendant les dates de validité de la phase du Jeu mentionnées ci-dessus,
- L'inscription donne droit à l'accès au tirage au sort via un opt-in pré-coché, si l'opt-in est décoché, le joueur renonce définitivement à sa participation au tirage au sort final.

Durant 10 jours, du 1^{er} au 10 avril 2016, le Participant est invité à actionner le manche du bandit manchot autant de fois qu'il le souhaite, tous les jours. Il verra alors apparaître un écran reveal « Gagné » avec la dotation correspondante ou un écran reveal « Perdu ».

Le Participant peut jouer autant de fois qu'il le souhaite jusqu'à obtenir un gain, tous les jours. En cas de reveal « Perdu » il verra un bouton l'invitant à rejouer. En cas de reveal « Gagné » le joueur pourra jouer de nouveau, mais ne pourra pas obtenir de reveal « Gagné » avant le lendemain.

3.2 Règles générales de participation

Les Participants sont tenus de compléter les champs nom, prénom, date de naissance, e-mail, mot de passe et adresse postale pour participer au Jeu.

Après avoir rempli et validé son formulaire en une seule fois, le Participant est enregistré pour le Jeu et invité à enclencher le bras du bandit manchot.

Le Gagnant est averti de son gain immédiatement, via une page Reveal « Gagné ».

4. DESIGNATION DES GAGNANTS ET ATTRIBUTION DES LOTS

4.1

Les Gagnants seront désignés selon un principe d'instantanés gagnants, établi comme suit :

Le Jeu est en ligne du vendredi 1^{er} avril 2016 à 9h00 au dimanche 10 avril 2016 à 23h59 et chaque jour, la période de gain est ouverte de 07h00 à 22h59, soit sur 16h par jour.

Le Jeu est défini sur le principe d'un nombre prédéfini de Gagnants par jour et par heure, sur la période du Jeu, prédéterminé en amont par un programme aléatoire, comme indiqué dans la liste des Instantanés Gagnants « QUI RIPAILLE GAGNE », déposée chez Maître PETEY, Huissier de Justice - 221 rue du Faubourg Saint-Honoré - 75008 PARIS en même temps que le présent Règlement.

Chaque instant gagnant correspond à une dotation de l'article 5 ci-dessous, prédéterminée en amont du Jeu, comme indiquée sur la liste des instants gagnants.

620 instants gagnants ouverts sont répartis aléatoirement chaque jour sur la période journalière de gain fixée de 7h00 à 22h59, répartis sur 10 jours de la période du Jeu.

Le nombre de Gagnants aux Instants Gagnants est fixé à 6200 sur la totalité de la période du Jeu.

4.2

Un instant gagnant correspond à une date, une heure, une minute et/ou une seconde de connexion, déterminant le moment où un Participant peut être déclaré gagnant.

Les Gagnants seront immédiatement avertis du résultat de leur participation par une notification sur le module de Jeu.

A défaut de participation coïncidant exactement avec l'un des instants gagnants ouverts, la première participation validée après l'instant gagnant sera considérée comme gagnante.

Si la participation ne coïncide pas avec l'instant gagnant, le participant sera considéré comme perdant et en sera averti immédiatement par une notification sur le module de Jeu.

4.3

Le lot offert à chaque Gagnant ne comprend que ce qui est indiqué à l'article 5 ci-dessous, à l'exclusion de toute autre chose. Il ne peut donner lieu, de la part de chaque Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de sa contre-valeur en argent, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit. La Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer le lot par un lot de valeur équivalente (prix de vente public TTC au jour du présent Règlement) au choix de la Société Organisatrice.

Les photographies ou autres illustrations utilisées dans tout support de présentation du Jeu n'ont pas de valeur contractuelle quant aux caractéristiques du lot finalement attribué.

4.4

La dotation offerte est strictement nominative et ne peut donc pas être cédée à une autre personne.

Dans l'hypothèse où le Gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent Règlement, il perd le bénéfice complet de ladite dotation et ne peut prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie. La dotation sera quant à elle considérée comme abandonnée par le Gagnant et elle ne sera ni remise en Jeu, ni attribuée à un quelconque gagnant de remplacement.

4.5

Du seul fait de l'acceptation de leur lot, les Gagnants autorisent expressément la Société Organisatrice à utiliser leurs nom, prénom, image, ainsi que l'indication de leur ville, dans le cadre de tout message/manifestation publicitaire ou promotionnel, sur tout support, ainsi que sur la page Facebook Courtepaille et le site Internet Courtepaille, en France et à l'étranger, pendant une durée de un (1) an à compter du jour de la désignation des Gagnants, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que le lot offert.

5. LOTS ATTRIBUES

Les dotations sont limitées à un envoi en France Métropolitaine (Corse incluse).

Les lots sont mis en jeu comme suit :

5.1 Dotations secondaires

Les dotations secondaires sont réparties aléatoirement, à raison de 620 lots par jour, sur toute la période de Jeu, soit un total de 6200 dotations secondaires :

- 2700 affiches du film « Les visiteurs – La révolution » pour une valeur unitaire de 10€ TTC
- 2700 bourses aux couleurs du film « Les visiteurs – La révolution » pour une valeur unitaire de 5€ TTC
- 600 places de cinéma valables dans toutes les salles diffusant le film « Les visiteurs – La révolution » pour une valeur unitaire de 10€ TTC.
- 100 bons repas valables dans tous les restaurants Courtepaille pour une valeur unitaire de 15€ TTC.
- 50 peluches Paillou pour une valeur unitaire de 6€ TTC
- 50 livres de recettes pour une valeur unitaire de 3,87€ TTC.

5.2 Dotations Premium

Les dotations premium sont mises en jeu pour le tirage au sort final où il y aura huit gagnants :

- 7 week-end en famille dans l'Indre pour des valeurs unitaires faciales respectives de : 1 exemplaire à 389€ TTC, 2 exemplaires à 232€ TTC, 2 exemplaires à 216€ TTC, 2 exemplaires à 183€ TTC, dont voici le détail :
 - Séjour pour 4 personnes dans un château médiéval du Berry d'une valeur unitaire commerciale indicative de 389 € TTC valable 1 an à partir de la date de gain, selon disponibilités, comprenant : 1 nuit dans 2 suites au château de Forges, 1 petit déjeuner pour 4 personnes, 4 entrées à la réserve de la Haute Touche, 1 visite guidée du château d'Azay Le Ferron. Ne comprend pas : les repas, toutes les prestations non incluses dans le programme.
 - Séjour pour 4 personnes dans le parc naturel de la Brenne d'une valeur unitaire commerciale indicative de 232 € TTC valable 1 an à partir de la date de gain, selon disponibilités, comprenant : 1 nuit dans une suite pour 4 personnes, 1 petit déjeuner pour 4 personnes, la location d'une 2CV pour 1 journée à la découverte du parc de la Brenne, 4 entrées à l'ecomusée de la Brenne, 1 visite d'une ferme caprine et dégustation de l'AOP Pouligny St Pierre. Ne comprend pas : les repas, toutes les prestations non incluses dans le programme.
 - Séjour pour 4 personnes dans le Pays de Valençay en Berry d'une valeur unitaire commerciale indicative de 216 € TTC valable 1 an à partir de la date de gain, selon disponibilités, comprenant : 1 nuit pour 4 personnes dans une chambre d'hôtes de charme, 1 petit déjeuner pour 4 personnes, 4 entrées au château de Valencay, 4 entrées aux jardins de Poulaines. Ne comprend pas : les repas, toutes les prestations non incluses dans le programme.
 - Séjour pour 4 personnes en champagne berrichonne d'une valeur unitaire commerciale indicative de 183 € TTC valable 1 an à partir de la date de gain, selon disponibilités, comprenant : 1 nuit pour 4 personnes dans une chambre d'hôtes, 1 petit déjeuner pour 4 personnes, l'accès au SPA, 1 dégustation et visite de chai chez un producteur de vin AOC de Reuilly, 1 visite guidée du domaine de George Sand à Nohant. Ne comprend pas : les repas, toutes les prestations non incluses dans le programme.

- 1 an de repas chez Courtepaille sous forme de 12 bons repas d'une valeur faciale unitaire de 60€ TTC.

Ce qui représente une dotation totale des 6208 lots gagnants pour une valorisation totale de 50 864,50€ TTC.

Pour les séjours, le gagnant sera contacté par e-mail et/ou par téléphone, pour l'organisation dans le mois qui suit sa désignation comme gagnant, à l'adresse de courrier électronique ou au numéro de téléphone communiqué par le gagnant.

A défaut d'une réponse au plus tard dans les 30 jours à compter de la prise de contact, le silence du gagnant vaudra renonciation à sa dotation.

Le séjour est valable pour 4 personnes (2 adultes et 2 enfants), pendant un an à compter de sa date de gain, sous réserve de disponibilités.

Le gagnant ne pourra prétendre obtenir la contre-valeur en espèces de la dotation gagnée ou demander son échange contre d'autres biens ou services.

La dotation est nominative, non commercialisable et ne peut pas être attribuée ou cédée à un ou des tiers.

6. EXPEDITION DES LOTS

6.1

Chaque Gagnant de l'instant gagnant est informé en temps réel de son gain par l'apparition d'un écran Reveal « Gagné » présentant la dotation gagnée.

Les gagnants du tirage au sort seront avertis par e-mail de leur gain.

Il ne sera adressé aucun courrier, même en réponse, aux participants qui n'auront pas gagné.

6.2

Les Gagnants du Jeu autorisent toute vérification concernant leur identité et leur domicile. Toute indication d'identité ou d'adresse fautive entraînera l'élimination de celui-ci. De même, la Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement, notamment en cas d'informations erronées.

6.3

Les lots seront adressés aux Gagnants, dans un délai de 10 semaines à compter de la date de tirage au sort, à l'adresse indiquée par eux dans le formulaire d'inscription au jeu.

Tous les lots qui seraient retournés à l'Organisateur du Jeu par la Poste ou le prestataire en charge du transport, comme colis non remis pour quelque raison que ce soit (notamment colis refusé, n'habite plus à l'adresse indiquée) seront considérés comme abandonnés par le(s) Gagnant(s) et seront définitivement perdus.

6.4

L'acheminement des lots gagnés, bien que réalisé aux mieux des intérêts des gagnants, s'effectuera aux risques et périls des destinataires.

En cas de dégradation des lots lors de l'acheminement, il ne pourra être réclamé à la Société Organisatrice aucun dédommagement d'aucune sorte.

7. CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

7.1

La responsabilité de la Société Organisatrice du Jeu ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu devait être modifié, écourté ou annulé.

La Société Organisatrice se réserve expressément la possibilité d'écourter, de prolonger, de suspendre, d'interrompre ou d'annuler le Jeu pour quelque motif que ce soit, sans droit à quelque contrepartie que ce soit au profit des Participants.

7.2

Toute modification du Règlement donnera lieu au dépôt d'avenant(s) chez Maître PETEY et entrera en vigueur à compter du dépôt. 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.

7.3

La Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

7.4

En cas de manquement de la part d'un Participant, la Société Organisatrice se réserve la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

8. GRATUITÉ DU JEU ET CONNEXIONS INTERNET

8.1

Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat.

Le Participant peut se faire rembourser gratuitement ses frais de participation au jeu sur simple demande formulée sur papier libre, adressé à Société SERARE, Service Clients, 101 rue du Pelvoux - 91080 COURCOURONNES, France, en joignant un RIB ou un RIP, au plus tard 30 jours après la date de clôture du jeu.

8.2

Les frais d'accès à Internet et, le cas échéant, les coûts de communication téléphonique engagés par le Participant seront remboursés dans les conditions suivantes : si le participant démontre grâce à un justificatif de son contrat de fourniture d'accès à Internet qu'il supporte un coût d'accès à Internet, il sera alors remboursé dans la limite des montants figurant sur la facture transmise à la société organisatrice :

1. Pour un montant forfaitaire, plafonné à 0,46 euros pour sa participation et son éventuelle demande de consultation du présent règlement sur le site.

2. Si le participant est abonné à un fournisseur d'accès gratuit à Internet mais qu'il démontre grâce à un justificatif de facture téléphonique qu'il subit un coût de communication téléphonique pour l'accès à Internet, il sera alors remboursé dans la limite des montants figurant sur la facture transmise pour un montant forfaitaire, plafonné à 0,38 euros pour sa participation et son éventuelle demande de consultation du présent règlement sur le site.

8.3

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

La participation au Jeu est effectuée sous la seule responsabilité du Participant. Ainsi la Société Organisatrice ne pourra pas voir sa responsabilité engagée à propos du fonctionnement ou du mauvais fonctionnement du Jeu, en particulier en cas d'incident de quelque nature et de quelque origine que ce soit, par exemple affectant l'accessibilité du site du jeu (quiripaillegagne.courtepaille.com), qui rendrait impossible toute participation au Jeu.

En outre, la Société Organisatrice ne pourra pas être tenue pour responsable de toute contamination par un virus informatique ou de tout dommage causé au matériel informatique du Participant du fait de la navigation sur Internet.

Il appartient à chaque Participant de prendre ses dispositions pour protéger ses données personnelles et son matériel informatique contre toute tentative d'intrusion ou de contamination.

9. CONVENTION DE PREUVE

9.1

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.

9.2

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.

9.3

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.

10. DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE

Les images utilisées sur l'application du Jeu, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composant le site du Jeu, sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et ne sauraient être extraits, reproduits ou utilisés sans l'autorisation écrite de ces derniers, sous peine de poursuites civiles et/ou pénales.

Toute ressemblance de personnages ou d'éléments du Jeu avec d'autres personnages fictifs ou d'autres éléments de jeux déjà existants, serait purement fortuite et ne pourrait conduire à engager la responsabilité de la Société Organisatrice ou de ses prestataires.

11. DONNEES PERSONNELLES

Les données à caractère personnel recueillies par l'Organisateur du Jeu sont nécessaires pour la participation au jeu « Qui ripaille gagne ». Elles pourront faire l'objet de traitements informatisés dans le cadre de prospection commerciale par la Société Organisatrice, dont la liste pourra vous être communiquée sur simple demande de votre part.

Conformément à la loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés du 6 janvier 1978, vous pouvez accéder aux informations vous concernant, les faire rectifier, vous opposer à leur communication ou à leur utilisation en écrivant, par simple lettre, à La société SERARE, Service Clients, 101 rue du Pelvoux - 91080 COURCOURONNES, France

12. LOI APPLICABLE ET INTERPRETATION

12.1

Le Règlement et l'opération sont exclusivement régis par la loi française.

12.2

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 ou Maître PETEY, Huissier de Justice à Paris, dans le respect de la législation française.

Tous les litiges auxquels celui-ci pourrait donner lieu, concernant notamment sa validité, son interprétation et/ou son exécution, seront soumis à la compétence exclusive des tribunaux du ressort du Tribunal de Grande Instance d'Evry, situé au 9 rue des Mazières -91012 EVRY CEDEX

13. DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

Le Règlement complet est déposé chez Maître PETEY, Huissier de Justice - 221 rue du Faubourg Saint Honoré - 75008 PARIS.

Le Règlement complet peut être également consulté en ligne sur le module de jeu « Qui ripaille gagne » à l'adresse suivante : quiripaillegagne.courtepaille.com.

Le Règlement peut être également adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du Jeu à l'adresse suivante : Société SERARE, Service Clients, 101 rue du Pelvoux - 91080 COURCOURONNES, France

En cas de différence entre la version du règlement déposée chez l'huissier de justice et toute autre version (notamment la version du règlement accessible en ligne), la version déposée chez l'huissier de justice prévaudra dans tous les cas de figure.

Le Règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Toute modification du Règlement donnera lieu au dépôt d'avenant(s) chez Maître PETEY et entrera en vigueur à compter du dépôt. 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.

Fait à COURCOURONNES, le 25 mars 2016.