

**Jeu maTribu**  
**Règlement Complet**  
**Du 14 mars au 23 avril 2017**

**ARTICLE 1 : ORGANISATEUR**

---

La RATP, Etablissement Public à caractère Industriel et Commercial, immatriculée au Registre du commerce et des sociétés de Paris, sous le numéro B 775 663 438, et dont le siège social est situé au 54 Quai de la Rapée, 75599 Paris Cedex 12 (ci-après « l'Organisateur ») organise du 14 mars 2017 à 14h (quatorze heures) au 23 avril 2017 à 23h59 (vingt-trois heures et cinquante-neuf minutes), un jeu gratuit sans obligation d'achat (ci-après le « Jeu »), composé de trois (3) périodes de jeu fonctionnant sur les instants gagnants (ci-après les « Temps ») et d'un tirage au sort final, Jeu intitulé « maTribu » diffusé sur le site Internet <http://matribu.ratp.fr> (ci-après « Site »).

**ARTICLE 2 : ACCES ET PERIODE DES JEUX**

---

Le Jeu est accessible via le Site.

Au sein du Jeu, 8 (huit) tribus existent : Balade, Cinéma, Food, Sport, Musique, Shopping, Exposition et Spectacles.

Au cours de chaque Temps de Jeu, un certain nombre de questions seront posées au participant afin de déterminer à quelle tribu il appartient. Au total, 8 (huit) questions seront réparties sur les Temps de Jeu auquel le participant participera pour déterminer sa tribu (les 5 premières questions déterminent sa tribu, les 3 suivantes l'approfondissent).

Au terme de chaque Temps de Jeu, le participant est invité à cliquer sur un bouton pour participer aux instants gagnants et tenter de gagner une dotation de sa tribu.

Temps 1

Le jeu se déroulera à partir de 14h (quatorze heures) le 14 mars 2017 et jusqu'à 23h59 (vingt-trois heures et cinquante-neuf minutes) le 26 mars 2017 inclus, date et heure françaises de connexion faisant foi, de manière continue.

Temps 2

Le jeu se déroulera à partir de 14h (quatorze heures) le 27 mars 2017 et jusqu'à 23h59 (vingt-trois heures et cinquante-neuf minutes) le 9 avril 2017 inclus, date et heure françaises de connexion faisant foi, de manière continue.

Temps 3

Le jeu se déroulera à partir de 14h (quatorze heures) le 10 avril 2017 et jusqu'à 23h59 (vingt-trois heures et cinquante-neuf minutes) le 23 avril 2017 inclus, date et heure françaises de connexion faisant foi, de manière continue.

Tirage au sort final

Le tirage au sort final parmi les participants ayant répondu aux 8 (huit) questions se déroulera entre le 24 et le 28 avril 2017.

Il est expressément rappelé que la participation n'est conditionnée à aucune obligation d'achat.

**ARTICLE 3 : COMMUNICATION DU JEU**

---

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

- des e-mailings envoyés par l'Organisateur à sa base de données (ci-après les « E-mailings »)
- des posts Facebook sur la page RATP et sur la page du Bonbon
- des bannières d'auto promo sur le site [ratp.fr](http://ratp.fr)

## ARTICLE 4 : INSCRIPTION ET PARTICIPATION

---

4.1 La participation au jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonne conduite,...) ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux en vigueur en France. Tout litige concernant son interprétation sera tranché souverainement et sans appel par l'Organisateur.

4.2 Ce jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine uniquement (Corse incluse), à l'exclusion de toutes les personnes ayant participé à l'élaboration directe ou indirecte du jeu de même que leur famille.

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

4.3 Le participant sera amené à s'inscrire. L'enregistrement des participations s'effectue de façon continue pendant toute la période du jeu, l'heure de la réception de l'enregistrement de son inscription sur le serveur informatique dédié au jeu-concours et hébergé chez le prestataire choisi par l'Organisateur, faisant foi.

Les Temps du Jeu sont basés sur le principe des instants gagnants. Le gagnant saura immédiatement s'il a gagné ou non : Ces instants gagnants sont déterminés aléatoirement pour toute la durée du jeu, sous forme de dates, avec une heure (minute et seconde) à partir de laquelle le premier participant cliquant sur le bouton de validation (précisé ci-après) sera déclaré gagnant. Ils sont déposés auprès de l'huissier dépositaire du présent règlement.

4.4.1 Pour participer au Temps 1, il suffit, entre le 14 mars 2017 (14h) et le 26 mars 2017 (23h59) de :

- 1) Cliquer sur le lien du jeu situé dans les E-mailings
- 2) Se connecter sur le Site [matribu.ratp.fr](http://matribu.ratp.fr) avec ses identifiants *maRATP* ou créer un compte *maRATP* en cliquant sur le lien « INSCRIVEZ-VOUS »,
- 3) Compléter le formulaire d'inscription en renseignant notamment nom, prénom, adresse email, âge, puis valider ce formulaire.
- 4) Répondre aux 5 (cinq questions) qui s'affichent sur l'écran ;
- 5) A l'issue de ces questions, un roulement de tambour se fait entendre et le nom de la tribu à laquelle le participant appartient s'affiche. Il est alors invité à cliquer sur le bouton «Ça se fête ! Découvrez vite si vous avez gagné » pour participer à l'instant gagnant et tenter de gagner une dotation de sa tribu.

Un écran s'affiche lui révélant s'il a gagné ou s'il a perdu et l'invitant à revenir lors du Temps 2.

4.4.2 Pour participer au Temps 2, il suffit, entre le 27 mars 2017 (14h) et le 9 avril 2017 (23h59) de :

- 1) Cliquer sur le lien du jeu situé dans les E-mailings
- 2) Se connecter sur le Site [matribu.ratp.fr](http://matribu.ratp.fr) avec ses identifiants *maRATP* ou créer un compte *maRATP* en cliquant sur le lien « INSCRIVEZ-VOUS »,
- 3) Compléter le formulaire d'inscription en renseignant notamment nom, prénom, adresse email, âge puis valider ce formulaire.
- 4) Répondre aux questions qui s'affichent
  - a. Si le participant a participé au Temps 1, 1 (une) seule question lui sera posée pour approfondir le choix de sa tribu
  - b. Si le participant n'a pas participé au Temps 1, 6 (six) questions lui seront posées pour lui attribuer une tribu.
- 5) A l'issue de ces questions, un roulement de tambour se fait entendre et il sera invité à cliquer sur le bouton « Envoyez et découvrez si vous avez gagné » ou sur le bouton « Ignorez cette étape » pour participer à l'instant gagnant et tenter de gagner une dotation de sa tribu.

Un écran s'affichera lui révélant s'il a gagné ou s'il a perdu et l'invitant à revenir lors du Temps 3.

4.4.3 Pour participer au Temps 3, il suffit, entre le 10 avril 2017 (14h) et le 23 avril 2017 (23h59) de :

- 1) Cliquer sur le lien du jeu situé dans les E-mailings
- 2) Se connecter sur le Site [matribu.ratp.fr](http://matribu.ratp.fr) avec ses identifiants *maRATP* ou créer un compte *maRATP* en cliquant sur le lien « INSCRIVEZ-VOUS »,
- 3) Compléter le formulaire d'inscription en renseignant notamment nom, prénom, adresse email, âge puis valider ce formulaire.
- 4) Répondre aux questions qui s'affichent
  - a. Si le participant a participé au Temps 1 et 2, ou uniquement au Temps 2, 2 (deux) questions lui seront posées pour approfondir le choix de sa tribu
  - b. Si le participant n'a pas participé au Temps 1, ni au Temps 2, 8 (huit) questions lui seront posées pour lui attribuer une tribu.
- 5) A l'issue de ces questions, un roulement de tambour se fait entendre et il sera invité à cliquer sur le bouton « Suivant » pour participer à l'instant gagnant et tenter de gagner une dotation de sa tribu. Un écran s'affichera lui révélant s'il a gagné ou s'il a perdu.

Le Tirage au sort final désignera les gagnants parmi les participants ayant répondu aux 8 (huit) questions, quel que soit leur parcours pour ce faire (Temps 1 et 2, Temps 1 et 3, Temps 2 et 3, Temps 3 ou Temps 1, 2 et 3).

Aucun autre moyen de participation (notamment par courrier postale et courrier électronique) ne sera pris en compte.

- 4.5 Une seule inscription est autorisée par personne (même nom et/ou même adresse électronique) pour toute la durée du jeu. S'il est constaté qu'un participant a envoyé, pour une même personne ou un même foyer, plusieurs formulaires d'inscription, le premier sera validé les autres seront annulés.
- 4.6 Il est formellement interdit aux participants de participer à partir de plusieurs adresses électroniques différentes et/ou à partir de l'adresse électronique d'un tiers pendant toute la durée du jeu. S'il est constaté qu'un participant a participé à partir de plusieurs adresses électroniques d'un tiers et/ou à partir de l'adresse électronique d'un tiers, cette (ou ces) participation (s) sera (ont) automatiquement annulée (s).
- 4.7 Le participant est informé et accepte que les informations saisies dans le formulaire d'inscription valent preuve de son identité. Les informations saisies par le participant l'engagent dès leur validation. L'Organisateur se réserve le droit de vérifier l'exactitude des données fournies par le participant.

Le participant s'engage à compléter de bonne foi le formulaire d'inscription mis à sa disposition et à transmettre à l'Organisateur des informations exactes. Le joueur doit renseigner l'ensemble des zones de saisie, exceptées celles mentionnées comme n'étant pas obligatoires.

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

## **ARTICLE 5 : RESPECT DE L'INTEGRITE DU JEU**

---

Le participant s'interdit de mettre en œuvre ou de chercher à mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes du jeu et de ce présent règlement

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

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter tout participant ayant commis un abus quelconque ou une tentative de fraude, sans toutefois qu'il ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de

l'ensemble des formulaires d'inscription reçus, mais pouvant éventuellement limiter cette vérification aux formulaires des gagnants potentiels.

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

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

## **ARTICLE 6 : CONVENTION DE PREUVES**

---

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

## **ARTICLE 7 : DESIGNATION DES GAGNANTS**

---

### **Instants Gagnants :**

Les instants gagnants déposés auprès de l'huissier de justice dépositaire du présent règlement sont déterminés aléatoirement pour toute la durée du Jeu, sous forme de dates avec heure à partir de laquelle la première participation valide sera déclarée gagnante.

435 (quatre cent trente-cinq) Instants gagnants sont fixés lors du Temps 1  
535 (cinq cent trente-cinq) Instants gagnants sont fixés lors du Temps 2  
547 (cinq cent quarante-sept) Instants gagnants sont fixés lors du Temps 3

Il y a 1517 (mille cinq cent dix-sept) instants gagnants pendant toute la durée du Jeu.

### **Tirage au sort :**

Il sera organisé dans les cinq (5) jours suivant la date de clôture du jeu un tirage au sort par Maître PANHARD, huissier dépositaire du règlement, pour désigner 9 (neuf) gagnants, parmi ayant répondu aux 8 (huit) questions, quel que soit leur parcours pour ce faire (Temps 1 et 2, Temps 1 et 3, Temps 2 et 3, Temps 3 ou Temps 1, 2 et 3). et ayant participé avant les dates et heure limites de participation.

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

## **ARTICLE 8 : DOTATIONS**

---

### **Dans le cadre des instants gagnants :**

#### **Sont mis en jeu durant le Temps 1 :**

Pour la tribu Balade : 80 (quatre-vingt) pass croisière promenade Bateaux Mouches, d'une valeur unitaire commerciale de 13,50€

Pour la tribu Cinéma : 15 (quinze) lots de 2 places de cinéma mk2, d'une valeur unitaire de 11,20€

Pour la tribu Food : 50 (cinquante) codes de 20% de réduction sur un atelier à l'Atelier des Chefs, valable jusqu'au 8 juin 2017 d'une valeur unitaire de 19,80€

Pour la tribu Sport : 100 (cent) invitations MyPass 1 Séance CMG Sports Club, valable jusqu'au 30 mai 2017 d'une valeur unitaire de 28€

Pour la tribu Musique : 50 (cinquante) codes de 3 mois d'abonnement premium Spotify offerts, d'une valeur unitaire de 29,97€

Pour la tribu Shopping : 100 (cents) codes de 20% de réduction à valoir au BHV, valables du 3 avril au 14 mai 2017

Pour la tribu Exposition : 30 (trente) pass pour le Musée du Louvre, d'une valeur unitaire de 15€

Pour la tribu Spectacle : 10 (dix) lots de 2 places pour le spectacle Les Choristes, le Jeudi 13 Avril 2017 pour les gagnants du rang 1 à 5, et pour le Jeudi 20 Avril 2017, pour les gagnants du rang 6 à 10, d'une valeur unitaire de 89€

### **Sont mis en jeu durant le Temps 2 :**

Pour la tribu Balade : 80 pass croisière promenade Bateaux Mouches, d'une valeur unitaire commerciale de 13,50€

Pour la tribu Cinéma : 15 (quinze) lots de 2 places de cinéma **mk2**, valable jusqu'au... d'une valeur unitaire de 11,20€

Pour la tribu Food : 150 (cent cinquante) Abonnements de 2 mois aux cours en ligne de l'Atelier des Chefs, valable jusqu'au 8 juin 2017 d'une valeur unitaire de 19,80€

Pour la tribu Sport : 100 (cent) invitations MyPass 1 Séance CMG Sports Club, valable jusqu'au 30 mai 2017 d'une valeur unitaire de 28€

Pour la tribu Musique : 50 (cinquante) codes de 3 mois d'abonnement premium Spotify offerts, d'une valeur unitaire de 29,97€

Pour la tribu Shopping : 100 (cents) codes de 20% de réduction à valoir au BHV, valable du 3 avril au 14 mai 2017

Pour la tribu Exposition : 30 (trente) pass pour le Musée Picasso, d'une valeur unitaire de 12,5€

Pour la tribu Spectacle : 10 (dix) lots de 2 places pour le spectacle Les Coquettes, pour le 3 mai 2017 pour les gagnants des rangs 1 à 5, et pour le 10 mai 2017, pour les gagnants des rangs 6 à 10, d'une valeur unitaire commerciale de 40€

### **Sont mis en jeu durant le Temps 3 :**

Pour la tribu Balade : 90 pass croisière promenade Bateaux Mouches d'une valeur unitaire commerciale de 13,50€

Pour la tribu Cinéma : 15 (quinze) lots de 2 places de cinéma mk2, d'une valeur unitaire de 11,20€

Pour la tribu Food : 150 (cent cinquante) Abonnements de 2 mois aux cours en ligne de l'Atelier des Chefs, valable jusqu'au 8 juin 2017 d'une valeur unitaire de 19,80€

Pour la tribu Sport : 100 (cent) invitations MyPass 1 Séance CMG Sports Club, valable jusqu'au 30 mai 2017 d'une valeur unitaire de 28€

Pour la tribu Musique : 50 (cinquante) codes de 3 mois d'abonnement premium Spotify offerts, d'une valeur unitaire de 29,97€

Pour la tribu Shopping : 100 (cents) codes de 20% de réduction à valoir au BHV, valable du 3 avril au 14 mai 2017

Pour la tribu Exposition : 30 (trente) pass pour le Jardin d'Acclimatation, d'une valeur unitaire de 23€

Pour la tribu Spectacle : 12 (douze) lots de 2 places pour le spectacle Kallagan, pour le Vendredi 12 Mai 2017 pour les gagnants des rangs 1 à 4, pour le Jeudi 18 Mai 2017 pour les gagnants des rangs 5 à 8, pour le Vendredi 19 Mai 2017 pour les gagnants des rangs 9 à 12, d'une valeur unitaire de 22€

Les codes de réduction du BHV sont valables hors points rouges, literie, électroménager, multimédia (rayons : TV, Hi-Fi, vidéo, son, photo, téléphonie), librairie, alimentation, restauration, cartes cadeaux, voyages, services de listes, services et exceptions ponctuelles signalées en magasin. Offre non cumulable avec toute autre offre ou promotion en cours. Offre valable dans tous les magasins LE BHV MARAIS sur présentation de ce document et d'une pièce d'identité

### **Tirage au sort :**

Les dotations mises en jeu sont :

Pour la tribu Balade : Un dîner croisière prestige **Bateaux Mouches** valable pour 2 personnes d'une valeur unitaire de 99€

Pour la tribu Cinéma : 1 Vidéoprojecteur d'une valeur unitaire de 330€

Pour la tribu Food : Un atelier de 2heures à l'atelier **des Chefs** d'une valeur unitaire de 80€/personne

Pour la tribu Sport : 1 Vélo d'une valeur unitaire de soit 350€/personne

Pour la tribu Musique : 1 code de 12 mois d'abonnement premium **Spotify** offerts d'une valeur unitaire de 119,88€

Pour la tribu Shopping : 2 cartes cadeaux **BHV** d'une valeur unitaire de 250€

Pour la tribu Exposition : 1 Appareil Photo numérique d'une valeur unitaire de 340€

Pour la tribu Spectacle : 1 Pass 3 mois de spectacles illimités pour 2 personnes d'une valeur unitaire de 295€

## **ARTICLE 9: MISE EN POSSESSION DES DOTATIONS**

---

S'agissant des lots attribués lors des instants gagnants, dans les 48 heures de la révélation du gain, le gagnant se verra aviser des modalités de mise en possession de sa dotation par courrier électronique à l'adresse électronique qu'il a indiquée sur le formulaire d'inscription.

Pour le tirage au sort, dans les 15 jours de la date de clôture du jeu-concours, le gagnant se verra aviser des modalités de mise en possession de sa dotation par courrier électronique à l'adresse électronique qu'il a indiquée sur le formulaire d'inscription.

Pour bénéficier de sa dotation, le gagnant devra fournir à l'Organisateur, à sa demande, toute pièce justificative de son identité et de son adresse.

Le Gagnant sera invité à communiquer à l'Organisateur son adresse postale. Si le gagnant ne répond pas dans un délai d'un mois après l'envoi de ce courrier électronique ou si les coordonnées sont incomplètes, illisibles ou inexploitables, le gagnant perdra le bénéfice de sa dotation qui sera attribuée à un gagnant suppléant.

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable en cas de problèmes et/ou de détériorations intervenues pendant le transport ou l'expédition de la dotation. Dans ce cas, la responsabilité du transporteur devra être recherchée directement par le gagnant qui en fera son affaire sans recours contre l'Organisateur.

Plus spécifiquement s'agissant de la dotation « voyage », le gagnant et son accompagnant devront être majeurs et munis d'une pièce d'identité valide. Le gagnant fera son affaire de l'accomplissement des formalités de douanes ou de police nécessaires à l'entrée sur le territoire de la destination gagnée pour lui et son accompagnant. Le gagnant veillera à ce que lui et son accompagnant se conforment aux conditions générales de l'organisateur du voyage. La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue dans le cas où le gagnant ou son accompagnant se verrait refuser l'entrée sur le territoire de la destination choisie. Le gagnant sera également responsable pour chacun lui et son accompagnant de la souscription de toutes assurances liées au déroulement et à la jouissance de la dotation (assurance annulation, rapatriement, assistance).

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

## **ARTICLE 10 : LITIGES**

---

Le fait de participer à ce jeu-concours et d'avoir coché la case d'acceptation du présent règlement lors de l'inscription entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Toute interprétation litigieuse du présent règlement ainsi que tous les cas non prévus seront tranchés par un jury de 3 membres désigné par l'Organisateur. Toute demande concernant l'interprétation du règlement doit parvenir par écrit. Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation du présent règlement qui parviendra chez l'Organisateur plus de 15 jours après la fin du jeu-concours.

Le présent règlement est soumis à la loi française. Toutes difficultés d'interprétation du présent règlement et tout cas litigieux seront tranchés en dernier ressort par l'Organisateur ou par les tribunaux compétents au regard des lois françaises.

#### **ARTICLE 11 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION**

---

Tout participant peut obtenir sur demande le remboursement des frais de connexion qu'il a exposé pour participer au jeu conformément aux termes du présent règlement.

La demande doit être adressée à l'adresse du jeu: société, service, intitulé du jeu, adresse.

Chaque envoi ne doit comprendre qu'une seule demande de remboursement, pour un seul et unique participant (une enveloppe : une demande de remboursement). Le timbre correspondant sera également remboursé, au tarif lent en vigueur, pour un pli de moins de 20 grammes sur demande expresse faite en même temps que la demande de remboursement des frais de connexion.

Toute demande de remboursement des frais de connexion devra obligatoirement être accompagnée du nom, prénom, adresse du participant, de la date et heure de participation, de l'intitulé du jeu, d'un Relevé d'Identité Bancaire (ou RIP, ou RICE), et d'une copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique ou du fournisseur d'accès Internet auquel il est abonné. Toute demande, pour être prise en compte, devra impérativement parvenir par écrit au plus tard 30 jours après la clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi.

Le remboursement est limité à un seul par foyer (même nom de famille, même adresse).

Le remboursement sera effectué par virement bancaire, adressé dans les 60 jours de la réception de la demande, après vérification du bien-fondé de la demande.

Le participant ne payant pas de frais de connexion liés à l'importance de leurs communications (titulaires d'un forfait, utilisateurs du câble, ADSL ...) ne pourront pas obtenir de remboursement.

#### **ARTICLE 12 : INFORMATIQUE ET LIBERTES**

---

Pour participer au jeu-concours, le participant doit fournir certaines informations le concernant. Ces informations seront sauvegardées et feront l'objet d'un traitement automatisé en conformité avec la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés modifiée par la loi du 6 août 2004.

Le participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant. Le participant peut exercer ce droit en écrivant à:

RATP/Correspondant Informatique et Libertés/LAC JV 27  
13, rue Jules Vallès  
75547 Paris  
11ème

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

#### **ARTICLE 14 : RESPONSABILITE**

---

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

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion, fraude, bogue, défaillance technique ou tout autre

motif dépassant le contrôle de l'Organisateur et ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du jeu-concours. L'Organisateur ne saurait notamment être déclaré responsable pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée de ce fait.

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

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

#### **ARTICLE 15 : DEPOT ET COPIE DU PRESENT REGLEMENT**

---

Le règlement complet du jeu-concours est déposé entre les mains de Maître Sandrine PANHARD, Huissier de Justice Associé de la SCP SCHAMBOURG-PANHARD, Huissiers de Justice, 14 rue du Faubourg Saint Honoré, 75008.

Le règlement est disponible sur le Site et peut y être imprimé.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement. Toute modification du présent règlement et toute décision de l'Organisateur feront l'objet d'un avenant au présent règlement et déposé entre les mains de Maître Sandrine PANHARD, Huissier de Justice Associé de la SCP SCHAMBOURG-PANHARD, à l'adresse indiquée ci-dessus.

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

RATP/  
CML-MSA – Lac B72  
Jeux maTribu maRATP  
54 Quai de la Rapée,  
75599 Paris Cedex 12

Timbre de la demande de règlement remboursé sur simple demande écrite conjointe au tarif lent en vigueur (obligatoirement accompagnée du nom, prénom et adresse du participant, de l'intitulé du jeu-concours, et en joignant un Relevé d'Identité Bancaire (ou RIP, ou RICE).