

REGLEMENT DU JEU

Quitte ou Double

1. Présentation de la Société Organisatrice

Le Pari Mutuel Urbain (PMU), Groupement d'Intérêt Economique, immatriculé au RCS de Paris sous le numéro 775 671 258, ayant son siège social situé 2 rue du professeur Florian Delbarre, 75015 Paris (ci-après la « Société Organisatrice »), organise du 29 mars 2017 à 12h00 au 31 décembre 2017 inclus (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi) un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé Jeu « Quitte ou Double » (ci-après le « Jeu ») accessible exclusivement sur internet sur le site dont l'adresse URL est la suivante : <https://www.clubhousepmu.fr/game/quitte-ou-double> (ci-après le « Site »).

2. Conditions d'accès au Jeu

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (Corse incluse), disposant à la date du début du Jeu d'un accès à Internet ainsi que d'une adresse électronique personnelle (email) par laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après le « Participant »).

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

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

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

3. Modalités d'inscription au Jeu

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

Pour jouer, chaque Participant devra, entre le 29 mars 2017 à partir de 12h00 et le 31 décembre 2017 inclus (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi) :

1. Se rendre sur le Site directement via l'adresse URL <https://www.clubhousepmu.fr/game/quitte-ou-double> ou via toute autre adresse URL, hyperlien, bouton, etc. apposé sur un autre site et redirigeant vers le Site ou, le cas échéant, sur tout autre site web de substitution du Site ;
2. Une fois sur le Site, le Participant pourra prendre connaissance notamment des informations suivantes :
 - le nom du Jeu ;
 - le principe du jeu ;
 - les dotations à gagner à l'occasion du Jeu ;
 - le règlement complet du Jeu
3. Après avoir cliqué sur « C'EST PARTI ! », deux cas se présentent au Participant :
 - **Si le Participant est membre du Club house PMU** : il arrivera directement sur la page des « Règles du Jeu ».

- **Si le Participant n'est pas membre du Club House PMU**, il devra s'y inscrire en complétant le formulaire d'inscription au Club House PMU disponible sur le site. Tous les champs suivants sont obligatoires afin de pouvoir enregistrer l'inscription :
- Email
 - Nom
 - Prénom
 - Mot de passe
 - Confirmation de mot de passe
 - Numéro de mobile
 - Adresse
 - Code Postal
 - Ville
 - Date de naissance
 - Cocher la case « Je ne suis pas un robot »

Cocher ou renseigner, s'il le souhaite les cases/champs suivants :

- « Partagez vos activités au Club House PMU sur Twitter ou Facebook »
- « Personnalisez vos contenus de la page d'accueil : Football/ Rugby/ Hippisme/ Cyclisme »
- « Numéro de carte de fidélité MyPMU »
- « Je souhaite recevoir les informations exclusives du Club House PMU »

Cliquer sur le bouton « Valider » figurant à la fin du formulaire d'inscription pour que son inscription en tant que membre du Club House PMU soit définitivement validée et acceptée par la Société Organisatrice. Le Participant obtiendra alors confirmation que son inscription a bien été enregistrée en recevant un email de confirmation sur le mail renseigné lors de l'inscription ; si son inscription ne pouvait être prise en compte en l'état par la Société Organisatrice au vu des champs renseignés et/ou des champs laissés vierges, il en sera alors informé par l'affichage de l'un et/ou l'autre des messages suivants :

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

Une fois son inscription en tant que membre du Club House PMU validée, le Participant pourra alors accéder à la page des « Espace du Joueur » du Site et accepter le règlement du jeu avant de commencer sa partie.

4. Modalités de participation au Jeu

Une fois connecté sur le Site, pour participer au Jeu, le Participant devra, dans la limite d'une participation par jour (ci-après « session »), répondre à 5 questions maximum sur le principe du « quitte ou double ».

C'est à dire que, dans un temps imparti (15 secondes), le Participant devra répondre à une question sur un des 4 sports suivants : le Football, le Rugby, le Cyclisme et l'Hippisme. Si le Participant répond correctement à la 1^{ère} question, il gagne 5 points et 3 choix se présentent alors à lui :

- Doubler ces 5 points en répondant correctement à une question supplémentaire (le niveau des questions étant de plus en plus difficile au fur et à mesure du Jeu)
- Miser ces 5 points pour tenter de gagner une des dotations du Jeu.
- Quitter la session de Jeu tout en conservant les points gagnés lors de la session.

Et ainsi de suite jusqu'à 5 questions maximum.

Si le Participant ne répond pas à la question posée dans le délai imparti de 15 secondes, il perd automatiquement.

Si le Participant ne répond pas correctement à une question, il ne remporte aucun point et ne sera pas en mesure de tenter de doubler ses points en répondant à une question supplémentaire.

Si le Participant ne répond pas correctement à une question mais qu'il a déjà des points cumulés dans son espace joueur, le Participant ne gagne aucun point supplémentaire et ne pourra pas doubler ses points par contre il aura toujours la possibilité de miser les points précédemment gagné pour tenter de gagner une des dotations du Jeu.

Si le Participant décide de tenter de doubler les points qu'il aura acquis au cours de la session mais ne répond pas correctement à la question suivante, il perd l'intégralité des points remportés lors de sa session.

Si le joueur décide de tenter de doubler les points qu'il aura acquis au cours de la session et répond correctement à toutes les questions, il gagne 80 points et 2 choix se présentent à lui :

- Miser ces points pour tenter de gagner une des dotations du jeu.
- Quitter la session de jeu tout en conservant les points gagnés lors de la session.

Chaque dotation correspond à un nombre de points précis que le Participant doit miser pour tenter de remporter le gain. Deux types de dotations sont mises en Jeu : des dotations mensuelles et des dotations annuelles. Les dotations mensuelles sont attribuées via un système d'Instant Gagnant alors que les dotations annuelles sont attribuées par un tirage au sort réalisé par l'Etude Darricau Pecastaing parmi tous les Participants au Jeu ayant au moins répondu correctement à une question. De plus, il existe des dotations différentes pour les Participants porteurs de la carte de fidélité MyPMU ou les non détenteurs de cette carte. Ce qui nous donne :

Dotations mensuelles :

Porteur et Non porteur de carte fidélité MyPMU:

- 10 points : Bon à parier PMU d'une valeur unitaire de 2€ HT (50 par mois)
- 20 points : 1 lot de 2 Bons à parier PMU d'une valeur unitaire de 2 € HT (50 lots par mois)
- 100 points : Goodies sports d'une valeur unitaire comprise entre 3 et 10 € TTC (50 par mois)
- 200 points : Maillot officiel de l'équipe de France masculine de football d'une valeur unitaire de 85 € TTC (5 par mois)

Porteur de carte fidélité MyPMU:

- 300 points : 1 lot de 2 places de match de football d'une valeur unitaire de 100 € TTC (1 par mois)

Dotations annuelles :

Non porteur de carte fidélité MyPMU:

- 500 points : 1 lot de 2 places de match de l'équipe de France masculine de Football en loge VIP d'une valeur unitaire de 230 € TTC (1 par an)

Porteur de carte fidélité MyPMU :

- 500 points : 1 Expérience Inside : 1 entraînement de l'Equipe de France masculine de Football à Clairefontaine en 2018) (1 par an)

Le détail des dotations est précisé à l'article 6 du présent règlement.

À l'issue d'une mise, le Participant a la possibilité de partager sa participation au Jeu sur les réseaux sociaux dans la limite d'un partage par jour. Dès lors que le Participant partage le jeu sur les réseaux sociaux, il gagne une chance supplémentaire d'être tiré au sort pour le gain de la dotation annuelle.

À la fin de chaque mois, les comptes de points des Participants sont remis à zéro. Chaque Participant perd alors tous les points qu'il a accumulés lors du mois précédent.

5. Modalités de désignation et d'information des gagnants

Les dotations mensuelles sont attribuées selon un système d'Instant Gagnant et les dotations annuelles sont attribuées par un tirage au sort réalisé par l'Etude Darricau Pecastaing parmi tous les Participants ayant répondu correctement à au moins une question entre le 29 mars 2017 et le 31 décembre 2017.

5.1 Instant gagnant à l'issue de chaque mise d'un Participant

Dès lors qu'un Participant décide de miser ses points pour tenter de gagner une dotation, il est soumis à un Instant Gagnant qui détermine et l'informe de manière immédiate s'il a gagné ou non la dotation sur laquelle il a misé (Dans la mesure où il y a 156 dotations par mois, il y aura 156 instants gagnants par mois.)

5.2 Tirage au sort organisé à la fin de chaque période annuelle du Jeu

Un tirage au sort réalisé par l'Etude Darricau Pecastaing, huissiers de justice, pour le compte de la Société Organisatrice aura lieu dans les 10 jours suivant le 31 décembre 2017.

Ce tirage au sort désignera

- 1 gagnant pour 1 lot de 2 places de match de l'Equipe de France masculine de Football en loge VIP parmi les non porteurs de carte fidélité MyPMU ayant répondu correctement à au moins une question pendant toute la durée annuelle précédente du Jeu

- 1 gagnant pour 1 Expérience Inside : 1 entraînement de l'Equipe de France masculine de Football à Clairefontaine en 2018 parmi les porteurs de carte fidélité MyPMU ayant répondu correctement à au moins une question entre le 29 mars 2017 et le 31 décembre 2017.

6. Descriptif des dotations

Le détail des dotations mises en Jeu est le suivant :

6.1 Dotations mensuelles

Cent cinquante-six (156) dotations mensuelles sont mises en jeu, selon le détail suivant :

- Cinquante (50) bons à parier électroniques d'une valeur unitaire de 2 € HT (deux euros hors taxes) valables du 29 mars 2017 au 30 septembre 2017 utilisables dans les points de vente du réseau commercial PMU et sur les hippodromes, sur les produits Quinté+, Quinté+ spOt et sur le Simple. Ce bon d'une valeur de 2€ ne peut donner lieu à aucune contrepartie monétaire. Offre limitée à la présentation d'un seul bon par personne et utilisable en une seule fois, en totalité, pour l'achat d'un pari de 2€ minimum, jusqu'au 30 septembre 2017 dans tous les Points de Vente PMU et sur les hippodromes (possibilité de règlement complémentaire en espèces et / ou chèque paris)
- 100 (100) bons à parier électroniques d'une valeur unitaire de 2 € HT (deux euros hors taxes) valables du 29 mars 2017 au 30 septembre 2017 utilisables sous forme d'un lot de 1x2 bons à parier électronique d'une valeur unitaire de 2€ HT (deux euros hors taxes) dans les points de vente du réseau commercial PMU et sur les hippodromes, sur les produits Quinté+, Quinté+ spOt et sur le Simple. Ce lot de 1x2 bons d'une valeur unitaire de 2€ ne peut donner lieu à aucune contrepartie monétaire. Offre limitée à la présentation d'un seul lot par personne et utilisable en deux fois, en totalité, pour l'achat d'un pari de 2x 2€ minimum, jusqu'au 30 septembre 2017 dans tous les Points de Vente PMU et sur les hippodromes (possibilité de règlement complémentaire en espèces et / ou chèque paris)
- Cinquante (50) goodies sports d'une valeur unitaire indicative comprise entre 3 et 10€ TTC
- Cinq (5) maillots de l'Equipe de France masculine de football Nike d'une valeur unitaire indicative de 85 € TTC (Quatre-vingt-cinq euros toutes taxes comprises).
- Un lot de 2 places (1x2) de matchs d'une valeur unitaire indicative de 100 € TTC uniquement réservé aux porteurs de carte de fidélité MyPMU

6.2 Dotations annuelles

Seront attribués par tirage au sort parmi les Participants non-porteurs de carte de fidélité MyPMU ayant répondu correctement à au moins une question :

- Un (1) lot de 2 places de matchs en loges VIP pour un match de l'Equipe de France masculine de Football d'une valeur unitaire indicative de 230€ TTC

Seront attribués par tirage au sort parmi les Participants porteurs de carte de fidélité MyPMU ayant répondu correctement à au moins une question :

- Une (1) expérience Inside : 1 entraînement de l'Equipe de France masculine de Football à Clairefontaine en 2018

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

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

7. Modalités de remise et d'utilisation

Les lots « bons à parier » qu'ils soient d'une valeur unitaire de 2€ HT ou sous la forme d'un lot d'1x 2 bons à parier d'une valeur unitaire de 2€ HT sont des bons à parier électroniques qui seront attribués aux gagnants via l'adresse email qu'ils auront renseignés lors de leur inscription en tant que membre du Club House PMU ;

Les lots « Goodies sport », « Maillots » et « Places de match » seront attribués aux gagnants par Chronopost dans un délai approximatif de 30 jours à compter de l'annonce du gagnant par la Société Organisatrice à l'adresse postale que celui-ci a indiquée lors de son inscription en tant que membre du Club House PMU ;

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

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

S'agissant des places de match mises en jeu, le gagnant s'engage à respecter et à faire respecter par la personne qui l'accompagnera, d'une part, les conditions générales de vente applicables aux places gagnées tenues à la libre disposition du public par l'organisateur du match, d'autre part, les termes du règlement intérieur du stade, les procédures d'accès au stade, en tribunes et en pelouse ainsi que les dispositions légales et réglementaires applicables dans le stade à l'occasion des matchs qui s'y déroulent, notamment en matière de sécurité, lesquels sont tenus à la disposition du public par l'organisme en charge de la sécurité du stade.

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

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

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

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

8. Dépôt et consultation du Règlement

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

Le règlement est consultable et téléchargeable gratuitement en ligne sur le Site pendant toute la durée du Jeu. Il en ira de même pour tout(e) éventuel(le) avenant ou modification apporté(e) au présent règlement.

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

PMU
Direction des réseaux commerciaux – Sponsoring
Jeu « Quitte ou Double »
2 rue professeur Florian Delbarre
75015 Paris

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

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

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

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

9. Modification du Règlement

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

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

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

10.1. Conditions afférentes à la demande de remboursement

Tout Participant au Jeu ayant respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que visées au présent règlement pourra obtenir le remboursement des frais engagés pour se connecter au Site à partir d'un accès internet fixe et pour participer au Jeu, sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi) ou au plus tard

dans les dix (10) jours calendaires suivant la date portée sur la facture concernée du fournisseur d'accès internet si le Participant la recevait après l'expiration du délai précité, en indiquant sur papier libre de manière lisible ses nom, prénom, adresse postale complète, date(s) et heures de connexions au Site sur la Page du Jeu pour y participer, et en y joignant une copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Participant est abonné, faisant apparaître les dates et horaires de connexion clairement soulignés.

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

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

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

10.2. Modalités de remboursement des frais de connexion à internet

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

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

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

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

11. Litiges et responsabilités

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

11.2. Il est expressément rappelé qu'internet n'est pas un réseau sécurisé. A cet égard, la participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation, par tout Participant, des caractéristiques et des limites de l'internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur internet, en général l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus sur le réseau internet.

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

En particulier, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des

conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au Site et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

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

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

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination des Gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les lots mis en jeu à des fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité vis-à-vis des Participants du fait de fraudes éventuellement commises.

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

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

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

12. Propriété intellectuelle

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

13. Convention de preuve

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

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

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatique ou électronique précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

14. Utilisation des attributs de la personnalité des gagnants

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

15. Informatique et Libertés

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

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

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

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

16. Loi applicable et juridiction compétente

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

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

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

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent Règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que la désignation des gagnants.