

Règlement du jeu **« Qui c'est les plus forts ? »**

Article 1 - Organisation

SARL ETECT-DÉVELOPPEMENT dont le siège social est situé au 35A Rue du Mont César 60930 Bailleul sur Thérain, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Beauvais sous le numéro 792 484 594 (ci-après « l'organisateur »), organise du **05/08/2014** à **8 :00 :00** au **31/05/2015** à **00 :00 :00** inclus, un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Qui c'est les plus forts ? », selon les modalités décrites dans le présent règlement.

Le Jeu se déroule exclusivement sur internet et peut être amené à être relayé ou mis en place sur des réseaux sociaux, des applications mobiles, des plateformes ou pages n'appartenant pas à l'organisateur. Les sociétés propriétaires ou éditrices de ces réseaux sociaux, applications mobiles, plateformes ou pages ne sont pas organisatrices, 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 l'organisateur du jeu et non aux sociétés propriétaires ou éditrices de ces réseaux sociaux, applications mobiles, plateformes ou pages où le Jeu peut être relayé ou mis en place.

Article 2 – Conditions de participation

Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne physique disposant d'un accès à internet ainsi que d'une adresse électronique valide et résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exception :

- des personnels de l'organisateur et de leurs familles
- de toute personne ayant participé à l'élaboration ou la mise en place du jeu
- et des mineurs

Article 3 – Modalités de participation

Ce jeu se déroule exclusivement sur internet. Il est accessible depuis différents sites internet partenaires, sites mobiles, réseaux sociaux, applications mobiles, plateformes ou pages internet. La participation au jeu s'effectue exclusivement en remplissant le formulaire de participation prévu à cet effet <http://www.quicestlesplusforts.com>

Optionnellement, les participants peuvent augmenter leurs chances de gagner en invitant des proches à participer au jeu. Le participant prend l'initiative et la responsabilité de fournir les adresses électroniques de ses proches aux fins de l'envoi d'une telle invitation. Il s'engage à avoir obtenu le consentement explicite et informé des titulaires des adresses électroniques qu'il fournit à l'organisateur. L'organisateur n'agit que sur la volonté et au nom du participant en qualité de prestataire technique d'envoi des messages du participant. En conséquence, le participant dégage l'organisateur de toute responsabilité du fait des adresses électroniques de proches qu'il fournit à l'organisateur et du fait de l'envoi d'un message d'invitation à ces proches.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne -même nom, même prénom, même adresse électronique ou IP (Internet Protocol)- pendant tout le jeu.

Article 4 – Désignation du (des) gagnant(s)

5 gagnant(s) sera(ont) désigné(s) à la fin de chaque match de l'AS Saint Etienne et 5 gagnants du championnat de pronostics à la fin du dernier match officiel de l'AS Saint Etienne de la saison 2014/2015 parmi les participants ayant complété et validé le formulaire de participation.

Les formulaires qui ne seront pas entièrement remplis ne seront pas pris en compte.

Le(s) gagnant(s) sera(ont) désigné(s) en fonction du nombre de points qu'il(s) aura(ont) collecté au cours de la compétition.

Le(s) participant(s) pourront collecter des points grâce au barème de points suivant :

- Points par joueur parrainé : 6 points dans la limite de 5 joueurs parrainés par jeu
- Points pour la participation à un jeu : 3 points
- Points par partage : 1 point dans la limite de 10 partages par jeu

Barème de points pour les jeux de matchs :

- Quel sera le résultat à la mi-temps du match ?

- 4 Points pour le bon résultat à la mi-temps : victoire, nul ou défaite.
- Quel sera le score exact à la fin du temps réglementaire ?
 - 24 - points pour le score exact à la fin du temps réglementaire
 - 6 - points pour le bon résultat - victoire, nul, défaite à la fin du temps réglementaire
 - 6 - points pour la bonne différence de but à la fin du temps réglementaire
 - 12 - points pour le bon nombre de buts marqués pour équipe A à la fin du temps réglementaire
 - 12 - points pour le bon nombre de buts marqués pour équipe B à la fin du temps réglementaire
- Quel sera le score après les prolongations ?
 - 16 - points pour le score exact
 - 6 - points pour le bon résultat : victoire, nul, défaite
 - 6 - points pour la bonne différence de buts
 - 4 - points pour le bon nombre de buts marqués par l'équipe A
 - 4 - points pour le bon nombre de buts marqués par l'équipe B
 - 2 - points pour le bon pronostic sur la tenue des prolongations
- Quel sera le résultat des tirs au but ?
 - 4 - points pour la victoire de la bonne équipe
 - 4 - points pour le bon pronostic sur la tenue de la séance des tirs au but
- Quels seront les buteurs ?
 - 4 - points par buteur trouvé
 - -1 point par erreur sur un buteur
- Quels seront les passeurs décisifs ?
 - 3 - points par passeur trouvé
 - -1 point par erreur sur un passeur
- Quelles seront les minutes des buts ?
 - 5 - points par minute exacte du but
 - 2 - points par minute exacte du but dans une tranche de 5 minutes
- Participation
 - 3 - points par participation
- Parrainage
 - 6 - points par nouveau joueur parrainé n'ayant jamais joué et jouant au moins une fois
- Partage sur les réseaux sociaux
 - 1 - point par partage du jeu limité à un partage toutes les 12H
- Informations complémentaires
 - 1 - point par renseignement complémentaire renseigné sur l'application

En cas d'égalité entre des participants, les critères suivants par ordre d'importance permettront de les départager :

- Participation au dernier jeu : en cas d'ex aequo un utilisateur ayant participé au dernier jeu l'emportera sur une personne n'ayant pas joué au dernier jeu
- Le nombre de personnes parrainées : Un utilisateur ayant parrainé plus de personnes l'emportera
- La date et l'heure de sa 1^{ère} participation : l'utilisateur ayant joué avant l'autre l'emportera

Le(s) gagnant(s) recevra(ont) un courrier électronique à l'adresse électronique qu'il(s) aura(ont) fournie dans le formulaire de participation, dans les 7 jours suivant la fin du jeu, lui (leur) confirmant la nature du lot gagné et les modalités pour en bénéficier. Tout gagnant ne donnant pas de réponse dans un délai de 7 jours à compter de l'envoi d'avis de son gain sera réputé renoncer à celui-ci et le lot sera attribué à un nouveau gagnant.

Article 5 – Dotation

Le jeu est doté du (des) lot(s) suivant(s), attribué(s) chronologiquement au(x) participant(s) valide(s) déclaré(s) gagnant(s). Chaque gagnant remporte un seul lot.

Pour chaque match :

1. Un cadeau surprise d'une valeur de 300 €

2. 30 € en bon d'achat sur la boutique Evect d'une valeur de 30 €
3. 15 € en bon d'achat sur la boutique Evect d'une valeur de 15 €
4. 10 € en bon d'achat sur la boutique Evect d'une valeur de 10 €
5. 5 € en bon d'achat sur la boutique Evect d'une valeur de 5 €

Pour le vainqueur du championnat de pronostics :

1. Un abonnement pour la saison 2015/2016, un survêtement et un maillot 2015/2016 d'une valeur de 350 €
2. Un abonnement pour la saison 2015/2016 et un maillot 2015/2016 d'une valeur de 225 €
3. Un abonnement pour la saison 2015/2016 et un maillot 2015/2016 d'une valeur de 225 €
4. Un abonnement pour la saison 2015/2016 d'une valeur de 145 €
5. Un abonnement pour la saison 2015/2016 d'une valeur de 145 €

La valeur des lots est une valeur approximative exprimée en € TTC et estimée au moment de la rédaction du présent règlement.

L'organisateur se réserve le droit de procéder à la vérification de l'âge de tout gagnant avant remise de son lot.

Les dotations ne pourront en aucun cas être échangées contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation.

L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable de l'utilisation ou de la non utilisation, voire du négoce, des lots par les gagnants.

En cas de force majeure, l'organisateur se réserve le droit de remplacer le lot gagné par un lot de nature et de valeur équivalente.

Article 6 – Identification du (des) gagnant(s) et élimination de la participation

Les participants autorisent la vérification de leur identité et de toutes les informations figurant sur le formulaire de participation. Les participations dont le formulaire ne sera pas entièrement rempli et/ou comportant des coordonnées incomplètes ou fausses ne seront pas prises en considération et entraîneront l'élimination de la participation. De même, le non respect du présent règlement ainsi que toute fraude ou tentative de fraude, quelles qu'en soient ses modalités, entraînera l'élimination pure et simple de la participation de son auteur.

Article 7 – Modification des dates du jeu et élargissement du nombre dotation.

L'organisateur ne saurait encourir une quelconque responsabilité, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté si il était amené à annuler le présent jeu. Il se réserve par ailleurs la possibilité de prolonger ou de limiter la période de participation, de le reporter ou en modifier les conditions, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait.

Des additifs et modifications à ce règlement peuvent éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement. Tout changement fera l'objet d'informations préalables par tout moyen approprié après dépôt d'un avenant auprès de l'Huissier dépositaire du présent règlement.

Article 8 – Utilisation de l'identité du (des) gagnant(s)

S'ils sont déclarés gagnants, il est expressément convenu que les participants au jeu autorisent l'organisateur à utiliser, à titre publicitaire, leurs nom et prénom, ainsi que leur ville de résidence, sans restriction ni réserve, et sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur lot.

Article 9 – Dépôt du règlement

Les participants à ce jeu acceptent l'intégralité du présent règlement qui est déposé, via la société Ludilex, auprès de l'étude de la SELARL PETEY – GUERIN – BOURGEAC, Huissiers de Justice associés, 221 rue du Faubourg Saint Honoré à Paris (75008).

Il peut être obtenu sur simple demande à l'adresse de l'organisateur spécifiée à l'article 1, pendant toute la durée du jeu.

Article 10 – Remboursement des frais de participation

Le remboursement des frais d'affranchissement relatifs à la demande de règlement (timbre au tarif lent en vigueur), peut être obtenu sur simple demande écrite conjointe à l'adresse de l'organisateur en joignant un R.I.B (ou R.I.P ou R.I.C.E).

Le remboursement des frais de connexion internet pour participer au jeu, dans la limite maximum de **3** minutes et hors participation mobile, peut être obtenu sur simple demande écrite à l'adresse de

l'organisateur en précisant lisiblement les informations suivantes : nom, prénom, adresse postale complète, date et heure de participation. La demande de remboursement devra être accompagnée d'un RIB, RIP ou RICE et d'une copie de la facture du fournisseur d'accès à internet du participant où apparaissent : d'une part la nature exacte de la prestation du fournisseur d'accès à internet et son mode de facturation (illimitée, forfaitaire...) et, d'autre part, les date et heure de connexion correspondant à la participation au jeu clairement soulignées ou surlignées par le participant.

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Les frais de photocopie des éventuels justificatifs à fournir seront remboursés sur la base de 0,15 euro TTC par feuillet.

Article 11 – Responsabilités

La participation 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. L'organisateur et la société WEBQAM (ci-après dénommée la « société prestataire ») déclinent toute responsabilité directe ou indirecte en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, à l'accès à Internet, à la maintenance ou à un dysfonctionnement des serveurs du jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique, ou à l'échec de la validation des formulaires.

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 la participation des participants au jeu se fait sous leur entière responsabilité. L'organisateur et la société prestataire ne pourront être tenus responsables de l'utilisation frauduleuse des droits de connexion ou d'attribution de lots d'un participant, sauf à démontrer l'existence d'une faute lourde de la part de l'organisateur ou de la société prestataire. L'organisateur se réserve le droit de disqualifier tout participant qui altérerait le déroulement de l'inscription au jeu et d'annuler, écarter, modifier, reporter, proroger ou suspendre le jeu, dans le cas où les serveurs informatiques du jeu présenteraient des dysfonctionnements résultant notamment de bogues, d'une altération, d'une intervention non autorisée, d'une fraude, d'anomalies techniques ou de tout autre cause due au fait de ce participant et qui affecteraient l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou le bon déroulement du jeu.

L'organisateur fera ses meilleurs efforts pour permettre un accès au jeu. L'organisateur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance, interrompre l'accès au jeu. L'organisateur et la société prestataire ne seront en aucun cas responsables de ces interruptions et de leurs conséquences. Aucune indemnité ne pourra être réclamée à ce titre.

Les participants sont informés qu'en accédant au site internet du jeu, un cookie pourra le cas échéant être stocké sur le disque dur de leur ordinateur. Il s'agit d'un petit fichier informatique permettant d'enregistrer leur navigation sur le site internet du jeu.

Les cookies servent à identifier chaque participant afin de lui permettre d'accéder plus rapidement aux informations, en lui évitant de les ressaisir. Ils ne peuvent en aucun cas endommager les données présentes dans son ordinateur.

Un participant peut s'opposer à l'enregistrement de ce cookie, ou choisir d'être averti de l'enregistrement de ce cookie sur son disque dur, en configurant son logiciel de navigation (le participant est invité à se reporter aux conditions d'utilisation de son navigateur concernant cette fonctionnalité). Lorsque ce paramétrage est effectué, le participant garde néanmoins la possibilité d'accéder au site internet du jeu et de participer à ce dernier.

En outre, la responsabilité de l'organisateur 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). Tout lot envoyé par l'organisateur à un gagnant qui serait non réclamé ou retourné pour toute autre raison par les services postaux serait perdu pour le gagnant et demeurerait acquis à l'organisateur.

L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable du mauvais fonctionnement du réseau Internet, ni de retard, perte ou avaries résultant des services postaux et de gestion.

Article 12 – Droits de propriété intellectuelle, littéraire et artistique

Les images utilisées dans le cadre du jeu, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composant

le 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 l'organisateur ou de ses prestataires.

Article 13 – Loi « informatique et libertés »

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement. Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant en envoyant un courrier à l'adresse de l'organisateur spécifiée à l'article 1.

Article 14 – Attribution de compétence et interprétation du règlement

Toute contestation éventuelle sur l'interprétation du règlement sera tranchée par l'organisateur.

La participation à ce jeu implique l'acceptation sans réserve (i) du présent règlement en toutes ses stipulations, (ii) des règles déontologiques en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonne conduite, etc...) ainsi que (iii) des lois et règlements en vigueur sur le territoire français et notamment des dispositions applicables aux jeux et loteries en vigueur. 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 sur la liste des gagnants. En cas de contestation, seul sera recevable un courrier en recommandé avec accusé de réception envoyé dans un délai de 30 jours maximum après la date de fin du jeu.

Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de l'organisateur et/ou de la société prestataire ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique des dites informations relatifs au jeu.

Préalablement à toute action en justice liée ou en rapport avec le présent règlement (en particulier son application ou son interprétation), les participants s'engagent à former un recours amiable et gracieux auprès de l'organisateur.

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours. Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera, sauf dispositions d'ordre public contraires, soumis aux tribunaux compétents dont dépend le siège social de l'organisateur.