

« Règlement du jeu - Saison 2023-2024 »

Article 1 : Objet

MIDI OLYMPIQUE, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Toulouse sous le n° 314 504 762 ayant son siège avenue Jean Baylet 31095 Toulouse organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé provisoirement ou définitivement LA GRANDE MÉLÉE (ci-après désigné le « Jeu ») qui se déroulera du 18 août 2023 au 29 juin 2024. La société Midi-Olympique est désignée ci-après « l'Organisateur » et la société FEELING SPORTS est désignée ci-après « Coordinateur technique ».

Le jeu est proposé sous forme d'application mobile. Il est à noter ici qu'Apple n'est aucunement impliqué dans le jeu et n'est, de ce fait, aucunement responsable de son déroulement, des lots en jeu, de leur attribution, ou des tirages au sort qui pourront être effectués pour les besoins du jeu.

Article 2 : Conditions de Participation

Le Jeu est ouvert à toute personne physique et majeure résidant en France métropolitaine et non interdite de jeu.

L'inscription au Jeu est possible à partir du 11 août 2023, soit 7 (sept) jours avant la première journée de jeu et jusqu'à 10 (dix) jours après la dernière journée du Championnat de France de Rugby (ci-après désigné la « Période du Jeu ») soit le 9 juillet 2024.

L'ouverture d'une participation sur lagrandemelee.midi-olympique.fr est strictement limitée à une participation par personne physique (même nom, même prénom et même adresse).

Pour participer au Jeu, les participants doivent se rendre à l'adresse internet lagrandemelee.midiolympique.fr

Les participants devront préalablement remplir intégralement le bulletin de participation puis suivre les instructions du championnat virtuel.

Toute personne contrevenant à ces dispositions s'exclut automatiquement du présent Jeu et ne peut prétendre en aucun cas à l'un des lots mis en jeu.

Article 3 : Présentation du Jeu

3-1 Modes de jeu :

Le Jeu est composé de 2 (deux) modes de jeu suivants :

3.1.1 Le mode de jeu « Classique »

Le mode de jeu « Classique » est le mode de jeu **par défaut** regroupant l'ensemble des joueurs qui participe au Jeu (ci-après désigné les « Participants »). Autrement dit, ce mode est constitué d'un Groupe Général dans lequel est inscrit tout nouveau Participant. Le mode « Classique » permet aux Participants d'acheter les joueurs issus du championnat de France de rugby qu'il souhaite (ci-après désignés les « Joueurs »), dans le cadre du budget alloué.

Chaque Participant du mode « Classique » par défaut peut, s'il le souhaite, avec la même équipe de Joueurs initialement constituée, créer ou rejoindre un ou plusieurs groupes privés issus du « Mode Classique » qui lui permettent de bénéficier dans chacun d'entre eux d'un espace avec classement et forum privés (relatifs au groupe privé dans lequel il se trouve).

Lors de la création d'une ligue privée, il vous sera possible de la paramétrer vous-même ! Ainsi vous pourrez déterminer, en accord avec les autres membres de la ligue, plusieurs éléments tels que :

- Le mode de jeu (Classique ou Mercato)
- La durée de votre ligue (sur 5 journées réelles de championnat, 10 journées, 15 journées ou tout le championnat)
- La limite de joueurs par club (par défaut, 4 joueurs par club)
- Le budget initial

3.1.2 – Le mode de jeu « Mercato »

Le mode de jeu « Mercato » est le mode de jeu regroupant des Participants qui participent au Jeu uniquement en groupe privé (ce mode est proposé lors de la création du groupe) et dans lequel un Joueur ne peut appartenir qu'à un seul Participant du groupe. Dans ce cas, les Participants doivent gérer une équipe à part, spécifique à ce groupe privé, dans lequel ils s'affrontent tout au long de la Période du Jeu, sur le marché des transferts pour acheter les Joueurs qu'ils désirent. Chaque membre d'un groupe privé du mode « Mercato » peut participer également, de manière indépendante, au mode « Classique », avec une équipe différente constituée pour le mode « Classique ».

3-2 Objectif

Le Jeu est un championnat virtuel où les Participants de chacun des 2 (deux) modes de jeu incarnent le rôle d'un manager chargé de la création et de la gestion d'un groupe de Joueurs, sélectionnés à partir de l'ensemble des effectifs des clubs du championnat de France de rugby saison 2023-2024.

Chacun des Participants au Jeu peut adhérer au mode « Classique » (avec la possibilité d'intégrer un groupe général ou un groupe privé composé de 100 participants maximum) et/ou au mode « Mercato » dans lequel les Participants de ce mode s'affrontent sur le marché des transferts pour acheter les Joueurs de leur choix.

A chaque journée de championnat de la saison 2023-2024, les Participants du Jeu sélectionnent sur leur « Feuille de match » :

- 15 (quinze) Joueurs dits « Quinze titulaires » et jusqu'à 3 (trois) remplaçants (le cas échéant les points desdits remplaçants rapporteront la moitié de leurs points dans le comptage de points global à l'issue de la journée)
- A chaque journée de championnat, les Participants peuvent sélectionner leur « capitaine » parmi les joueurs titulaires (les points dudit « Capitaine » compteront double dans le comptage de points global à l'issue de la journée) et leur « SuperSub » parmi les joueurs placés sur le banc de touche (les points dudit « SuperSub » compteront triple dans le comptage de points global à l'issue de la journée si et seulement si ce dernier démarre la rencontre dans la vie réelle en tant que remplaçant, sinon il remportera la moitié de ses points comme un remplaçant classique) sur leur Feuille de match.

Le Participant remportera automatiquement 20 points bonus s'il désigne « un Capitaine » sur la journée de Jeu.

A l'issue des matchs, chaque Joueur de rugby rapporte des points au Participant en fonction de ses prestations réelles. Lesdits points obtenus représentent la somme des points « Equipe » (au prorata de la présence réelle du Joueur sur le terrain) et des points individuels qui dépendent de ses actions dans ledit match (essai, pénalité, drop, carton jaune, carton rouge, etc).

Les Participants obtiennent ainsi un total de points à chaque journée concourant ainsi au titre de manager de la journée. Les Participants pourront également obtenir le titre de manager de l'année à l'issue de la dernière journée du championnat en fonction du classement cumulé de toutes les journées et de la totalité des points obtenus à chaque journée. Il est convenu que seuls les

Participants du mode « Classique », incluant les groupes privés utilisant ce mode de jeu et n'ayant pas changé les paramètres de la ligue lors de la création, pourront prétendre à ces 2 (deux) titres.

Des « périodes mensuelles » afin de concourir au titre de manager du mois pourront également être mises en place, donnant lieu à des concours spécifiques, sur X journées consécutives.

3-3 Etapes d'enregistrement

Le Jeu débutera à la première journée du championnat de France 2023-2024. Cependant, il est convenu que toute personne pourra s'inscrire au Jeu, 7 (sept) jours avant la date du premier match de la première journée du championnat de France 2023-2024, soit le 11 août 2023.

Chaque nouveau Participant qui souhaite s'inscrire au Jeu doit remplir un formulaire de renseignement. L'utilisation de cette plateforme impose la collecte, la conservation et la communication de certaines informations personnelles.

La politique de confidentialité s'applique à la collecte et au traitement de vos données personnelles exploitées via la plateforme numérique.

Dans ce cadre, l'organisateur agit en qualité de responsable de traitement au sens de la Loi 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée par, entre autres, l'acte n° 2004-801 du 6 août 2004 et toute autre législation de l'UE directement applicable (y compris le Règlement 2016/679 du cadre général sur la Protection des Données applicable à compter de mai 2018) (la "Règlementation").

Les informations personnelles recueillies à partir de cette Plateforme incluent les données suivantes : nom, prénom, pseudo, adresse email, équipe du Championnat de France préférée ;

La collecte de ces données est nécessaire pour vous permettre d'accéder aux services disponibles sur la Plateforme.

3.4- Règles du jeu

3.4.1- Sélection de l'équipe

Pour chaque journée de championnat, le Participant sélectionnera ses « Quinze titulaires » sur sa Feuille de match avec la possibilité éventuelle de choisir jusqu'à 3 (trois) remplaçants parmi les Joueurs de son effectif. Le Participant pourra choisir un maximum de 4 joueurs venant d'un même club. Pour chaque journée, Le Participant pourra modifier ses « Quinze titulaires » et éventuellement ses 3 (trois)

remplaçants sur la Feuille de match. Le Participant pourra procéder à un nombre illimité de transferts par journée, mois ou saison, sous réserve des limites liées au « budget » telles que décrites ci-après.

3.4.2 - Budget

Chaque équipe disposera d'un budget de départ de 210 (deux cent dix) étoiles (sauf en cas de modification du budget disponible lors de la création d'une ligue privée en mode mercato). Une étoile correspond à une monnaie virtuelle créée pour uniquement pour le Jeu et qui permet d'acheter et vendre des Joueurs sur le marché des transferts du Jeu.

A titre indicatif, les valeurs des Joueurs du Jeu sont virtuelles et n'ont aucun rapport avec les valeurs réelles marchandes des rugbymen du championnat.

La valeur des Joueurs évolue après chaque journée, en fonction du nombre de points qu'ils auront marqués, suivant les barèmes du Jeu.

Dans le cas où le Participant réalisera la vente d'un ou de plusieurs de ses Joueurs, le Participant bénéficiera d'une plus-value ou une moins-value sur la vente, déterminée selon les prestations réelles des rugbymen.

3.4.3 - Règles spécifiques du mode « Mercato » pour le "Marché des transferts"

Le mode Mercato du Jeu est un mode de jeu qui regroupe des Participants en un groupe privé. Les Participants d'un même groupe privé se partagent l'ensemble des Joueurs qui composent les effectifs des clubs du championnat. Un Joueur ne peut appartenir qu'à un seul Participant par groupe privé.

3.4.3.1 Achat d'un joueur libre dans le mode « Mercato »

Chaque Participant peut faire une offre d'achat pour un Joueur, si celui-ci est libre. Cette offre peut être supérieure ou inférieure (d'une étoile maximum par rapport à la valeur en cours du Joueur) à la valeur en cours du Joueur.

Dans le cas où plusieurs offres sont proposées par les membres d'un groupe sur le même joueur, c'est celui qui aura effectué l'offre la plus importante qui remportera le joueur. Les résultats de ces enchères seront validés chaque nuit, aux alentours de 4h du matin, par le système. Chaque membre du groupe recevra un compte-rendu par mail avec la liste des joueurs qu'il a obtenue et ceux qui sont partis chez les concurrents. Une fois la transaction validée, le Joueur figurera dans l'effectif dudit Participant. Si plusieurs participants formulent la même offre sur un joueur, c'est celui qui l'aura formulé en premier qui remportera ce joueur.

Les Participants peuvent utiliser l'option « Négociations à l'aéroport » afin de réduire le délai de validation du transfert qui passera alors à moins de 2 (deux) heures. Cette option ne sera pas disponible entre 1H et 6H du matin.

3.4.3.2 Achat d'un joueur non-libre dans le mode « Mercato »

Lorsqu'un Joueur est déjà validé dans l'effectif d'un membre du groupe, les autres Participants peuvent tout de même acquérir ce Joueur en proposant un pont d'or au Participant qui a acquis le Joueur (en-

dehors des 48H de protection suivant la validation du transfert du Joueur dans l'effectif du Participant propriétaire). Le Participant propriétaire du Joueur pourra refuser le pont d'or pendant un délai de 12 (douze) heures.

Cependant, les Participants peuvent utiliser l'option « pont d'or en 1H » afin de réduire le délai où il est encore possible pour le Participant propriétaire de refuser le pont d'or. Celui-ci passera alors à 1 (une) heure.

3.4.4 - Composition de l'équipe

Chaque Participant peut modifier autant de fois qu'il le souhaite les quinze titulaires et les trois remplaçants avant une date limite communiquée ultérieurement dans le Jeu.

L'horaire limite pour procéder à la composition d'équipe est identique pour tous les Participants des groupes du mode « Classique », et spécifique aux Participants de chacun des groupes du mode « Mercato ».

Les Participants peuvent recourir à une option permettant de faire des changements de Joueurs après la deadline (utilisable avec des crédits voir §3.4.5) si les Joueurs concernés par le changement n'ont pas démarré leur match.

3.4.5 - Crédits

Chaque Participant dispose de 300 crédits au début du Jeu lui permettant d'effectuer des opérations spéciales. Les Participants peuvent gagner à chaque journée des crédits gratuits si le Participant a désigné un Capitaine sur sa Feuille de match.

Des crédits pourront également être gagnés :

- > en cas de parrainage du jeu, si et seulement si le "filleul" recruté utilise l'url contenant le code du parrain.
- > en choisissant un capitaine dans votre équipe

A noter que le solde de crédits d'un Participant à la fin de la Saison ne sera pas reversé sur la saison suivante.

Les crédits servent notamment :

- > A obtenir une autorisation de découvert de 20 étoiles pour un mois (renouvelable)
- > A faire des changements de dernière minute après la date limite de jeu (intégrer un nouveau joueur, changer de Capitaine ou de SuperSub)
- > A faire appel à l'assistant coach qui remplacera automatiquement les joueurs n'ayant pas joué dans la vie réelle par d'autres joueurs disponibles sur le banc.

Spécifique au mode « Mercato »

- > A réduire le délai de refus d'un pont d'or de 12h à 1h
- > A l'achat d'un joueur en secret
- > A réduire le délai de validation du transfert d'un joueur libre à moins de 2H
- > A protéger un Joueur des offres des autres Participants pendant 2 semaines grâce à un cadenas

Règle anti-verrouillage abusif

Dans le cas où un Participant vend un Joueur qu'il a précédemment protégé avec un cadenas avant le terme de celui-ci, ce Participant ne pourra pas re-protéger ce même Joueur (suite à un rachat) avec un cadenas avant un délai d'une semaine à compter de la date d'expiration du cadenas initial.

3.4.6 - Système de notation

Chaque Joueur placé sur le terrain peut remporter les points suivants :

- Des **points « Equipe »** qui dépendent du résultat du match.
- Des **points « rugbyman »** qui dépendent des statistiques individuelles du Joueur dans le match.

Attention les points « Equipe » sont appliqués au prorata de la présence sur le terrain. Dans l'hypothèse où un Joueur ne joue que la moitié du match, le Participant n'obtiendra que la moitié des points « Equipe ».

Le barème de notation des joueurs est détaillé dans les règles du jeu.

3.4.7 - Notation des Participants du Jeu

A l'issue de la journée, l'addition des points gagnés pour chacun des Joueurs inscrits sur la Feuille de match du Participant permettra au Participant d'obtenir un total de points pour la journée, un total de points pour la « période » en cours et un total depuis le début du jeu (classement général).

Chaque Participant sera classé dans son groupe et également au Général. Le classement général (par « journée », par « période », par « saison ») permettra de distinguer les Participants inscrits en mode "Classique " (mode par défaut) et/ou en mode "Mercato" (pour les groupes privés ayant choisi ce mode de jeu).

Les Participants auront 48 (quarante-huit) heures à compter de la fin du dernier match de chaque journée pour porter réclamation du nombre de points qui leur aura été attribué, via le formulaire Contact du site, les résultats étant mis à jour - sauf problème - dans les 24 (vingt-quatre) heures suivant les matchs.

3.4.8 - Matches reportés et avancés

3.4.8.1 - Matches reportés

En cas de match reporté à une date ultérieure en raison d'un cas de force majeure, les règles suivantes seront appliquées :

- Le Jeu conserve en mémoire la sélection des Participants
- Le système rétribue les points correspondants aux Participants lorsque le match est joué

3.4.8.2 - Matches avancés

En cas de match avancé en raison d'un cas de force majeure, les règles suivantes seront appliquées :

- Chaque Joueur concerné remportera le nombre fixe de 5 points

Spécifique aux phases finales

Une fois que tous les matchs de la saison auront été disputés, les six meilleurs clubs s'affronteront durant les phases finales. Ces phases finales se décomposent en trois tours :

- Les barrages, qui verront s'opposer l'équipe classée à la 3e place face à celle à la 6e et le 4e face au 5e
- Les demi-finales, où les deux gagnants des matchs précédents retrouveront respectivement le 2e et le 1er de la phase régulière
- La finale

Règles spécifiques aux phases finales

Pour tous les participants :

- Concernant les compositions d'équipe, l'ensemble des rugbymen seront conservés après chaque tour de jeu. Chaque participant devra donc vendre lui-même les rugbymen dont le club est disqualifié.
- Le nombre limite de joueurs par club est fixé à 6 pour les barrages et les demi-finales puis à 10 pour la finale
- Les prolongations seront prises en compte mais ce ne sera pas le cas des éventuels tirs aux buts.
- Lors des demi-finales et finale du Top 14, les « points équipes » seront identiques pour les 2 équipes (étant donné que les 2 équipes ne joueront pas dans leur stade)

Pour les participants au mode mercato

Les ligues mercato seront automatiquement basculées en mode classique au lendemain de la dernière journée de championnat (étant donné que dans le mode mercato, un joueur ne peut appartenir qu'à une seule personne). Ainsi, lors du basculement du mode mercato vers le mode classique, les rugbymen placés en réserve seront automatiquement vendus et les enchères en cours seront attribuées.

3.4.9 - Finalité

Seuls les classements de Jeu en mode « Classique », incluant les groupes privés utilisant ce mode de jeu et n'ayant pas changé les paramètres de la ligue lors de la création, ouvre la possibilité pour les Participants de remporter un lot.

Le Participant déclaré vainqueur du Jeu du mode « Classique », à la fin de chaque journée « Entraîneur de la journée », à la fin de chaque mois « Entraîneur du Mois » et/ou à la fin de la saison du championnat « Entraîneur de la saison » est celui qui aura récolté le total de points le plus important selon le barème d'attribution prévu dans les règles du jeu.

Pour « Entraîneur de la journée » : En cas d'égalité de points entre 2 (deux) Participants sur une journée, les Participants seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

- Le Participant qui aura le plus de point au classement général, au soir de la journée (les éventuels matchs en retard ne seront pas comptabilisés).
- Le Participant ayant inscrit sur la Feuille de match le plus de Joueurs qui auront marqué des essais lors de cette journée. - Le Participant qui aura fait le plus de changements de Joueurs dans son effectif.
- Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera organisé pour départager les ex-aequo.

Pour « Entraîneur du mois » et « Entraîneur de la saison » : En cas d'égalité de points entre 2 (deux) Participants sur une période mensuelle ou à la fin de la saison, celles-ci seront départagées comme suit, par ordre de priorité :

- Le Participant qui aura eu, en totalisant l'ensemble de ses Feuilles de matchs sur le mois ou sur la saison - le plus de Joueurs ayant marqué des essais.
- Le Participant qui aura fait le plus de changements de Joueurs dans son effectif.
- Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera organisé pour départager les ex-aequo.

Article 4 : Désignation des gagnants et dotation

4.1 Désignation des Gagnants (en mode « Classique » (incluant les groupes privés utilisant ce mode de jeu et n'ayant pas changé les paramètres de la ligue lors de la création)

Le jeu est composé de 3 Classements principaux:

- « Entraîneur de la journée » : Le Jeu comporte au total 26 (vingt-six) « Journée » de Championnat et 3 (trois) « Journées » de phases finales. Une « journée » correspond à une journée de championnat de France de Rugby saison 2023-2024.
- « Entraîneur du mois » : le Jeu comporte au total 10 (dix) « Mois ». Un « Mois » correspond à un mois de la saison 2023-2024 du championnat de France de Rugby. Chaque « mois » regroupe plusieurs « journées » (au minimum 2 journées).
- « Entraîneur de la saison » : le Jeu comporte 1 (une) Saison. La Saison correspond à la saison 2023-2024 du championnat de France de Rugby.

Le cumul des points obtenus par un Participant à chaque « Journée » détermine les gagnants « Entraîneurs de la Journée » ;

Le cumul des points obtenus par un Participant sur un « Mois » tel que définit avec ci-dessus, détermine les gagnants « Entraîneurs du Mois » ;

Et

Le cumul des points obtenus par un Participant sur l'ensemble de la période du jeu détermine les gagnants « Entraîneurs de la Saison »

La publication de la liste des gagnants « Entraîneurs de la Journée », « Entraîneurs du Mois » et « Entraîneurs de la Saison » sera effectuée sur le site lagrandemelee.midi-olympique.fr dans un délai de 2 (deux) jours ouvrés après la fin du dernier match de la journée.

4.2 Dotation du mode « Classique » (classement général et Groupes Privés « Classique »)

Les lots seront indiqués dans la rubrique dotations du site Internet lagrandemelee.midiolympique.fr

4.3 Divers Dotations

Les lots seront acceptés tels qu'ils sont annoncés sur le site Internet lagrandemelee.midiolympique.fr. Aucun changement (de date, de prix...), pour quelle que raison que ce soit, ne pourra être demandé à la Société Organisatrice. Aucune contrepartie financière ou équivalente financier des lots ne pourra être demandée.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation, ni garantie, les gains consistant uniquement en la remise des prix prévus pour chaque jeu-concours concerné. Aucun changement de date ne sera accepté dans le cas où il y aurait une date pour l'utilisation des lots (exemple : places pour un événement sportif...). Le cas échéant, la date d'utilisation des lots sera communiquée lors de la délivrance des lots.

En tout état de cause, l'utilisation des lots se fera selon les modalités communiquées par la Société Organisatrice. Les gagnant(e)s seront contacté(e)s directement par courrier électronique et/ou par téléphone par la Société Organisatrice.

Les lots seront envoyés dans les 3 (trois) mois à compter de la réponse du gagnant de la journée au courrier électronique cité précédemment. Les gagnants du mois et de la saison seront contactés en fin de saison et recevront leur lot dans les 3 (trois) mois à compter de la réponse au courrier électronique cité précédemment.

Les lots seront adressés par voie postale, si leur nature le permet. La Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être tenue responsable en cas de perte et/ou de détérioration des lots par La Poste et/ou en cas de fonctionnement défectueux des services de La Poste. Dans le cas où les lots ne pourraient être adressés par voie postale, leurs modalités de retrait seront précisées aux gagnant(e)s dans le courrier électronique et/ou à l'occasion de l'appel téléphonique confirmant le gain.

A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de leurs gains et de leurs coordonnées au plus tard 30 jours (trente jours) ou, si la nature de la dotation l'exige, selon le délai indiqué sur le

site Internet lagrandemelee.midi-olympique.fr après la prise de contact par la Société Organisatrice, le silence du ou des gagnant(s) vaudra renonciation pure et simple de son (leurs) gain(s), lesquels seront automatiquement attribués à un (des) gagnant(s) suppléant(s).

Il est rappelé qu'aucun message ne sera adressé aux perdant(e)s.

La Société Organisatrice se réserve le droit, pour quelle que raison que ce soit, de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler ce jeu-concours, sans que sa responsabilité ne soit engagée de ce fait. Il est précisé que dans une telle hypothèse les dotations et leurs valeurs pourront être ramenées au prorata de la nouvelle durée du jeu-concours concerné. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participant(e)s.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de remplacer les lots par des produits d'une valeur égale ou supérieure en cas d'indisponibilité desdits lots, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.

Toutefois, si les prix annoncés ne pouvaient être livrés par la Société Organisatrice, pour des raisons indépendantes de leurs volontés aucune contrepartie financière ni aucun équivalent financier ne pourront être réclamés.

Du fait de l'acceptation de son prix, et sauf opposition de sa part adressé à Midi Olympique à l'adresse figurant dans le Règlement, le Gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser son nom, la composition de son équipe, sa photo mise en ligne sur le site dans toute manifestation publipromotionnelle liée au Jeu sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné.

En cas de retour du lot envoyé au Gagnant dû à des informations erronées données par celui-ci, le Gagnant perd le bénéfice de son prix, sans que la responsabilité des Organisateur ne puisse être engagée à ce titre.

4.5 Evénements spéciaux

En dehors de ces évènements prédéterminés, la Société Organisatrice se réserve la faculté de mettre en jeu ponctuellement des lots. En pareil cas les modalités de mise en jeu, de désignation des gagnant(e)s et d'attribution des lots ainsi que leur valeur figureront sur le site Internet lagrandemelee.midi-olympique.fr

Article 5 : Données Personnelles

Conformément à la loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, tout participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données nominatives le concernant, et peut s'opposer au traitement informatique de ces informations selon les modalités suivantes :

- soit en écrivant à l'adresse suivante:

Midi Olympique
Avenue Jean Baylet
31095 Toulouse

- soit en écrivant un mail à l'adresse contact.lagrandemelee@gmail.com

Les personnes qui exerceront le droit de suppression de leurs données avant la fin du Jeu seront réputées renoncer à leur participation. De la même manière tout gagnant qui demanderait la suppression de ses données avant la date de remise du lot, rendant impossible toute prise de contact avec l'Organisateur, sera réputé avoir renoncé à sa participation et à l'attribution de son lot.

Article 6 : Divers

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du Site et/ou du Jeu pour un navigateur donné.

La Société Organisatrice ne garantit pas que le site et/ou le Jeu fonctionne sans interruption ou qu'il ne contienne pas d'erreurs informatiques quelconques ni que les défauts constatés seront corrigés. En cas de dysfonctionnement technique du Jeu, la Société Organisatrice se réserve le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler la session hebdomadaire au cours de laquelle ledit dysfonctionnement a eu lieu. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenait pas pour une raison quelconque qui ne lui serait pas imputable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de nos serveurs pour une raison quelconque, etc...) ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc...).

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Jeu toute personne troublant le déroulement du Jeu, de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le présent règlement ou aurait tenté de le faire. Un gagnant qui aurait triché serait de plein droit déchu de tout droit à obtenir une quelconque dotation.

Toute information communiquée par le gagnant, notamment les coordonnées de celui-ci, sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en considération si elle comporte une inexactitude.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un joueur au Jeu.

La Société Organisatrice se réserve le droit, notamment en cas de raison impérieuse, d'écourter, de prolonger ou d'annuler le présent Jeu en partie ou dans son ensemble si les circonstances l'exigeaient. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Ces changements pourront faire toutefois l'objet d'une information préalable par tous les moyens appropriés.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de suspendre momentanément la possibilité de participer au Jeu si elle, ou son éventuel prestataire d'hébergement ne peut plus assurer la continuité du service nécessaire au déroulement du Jeu. La Société Organisatrice pourra toujours en cas de force majeure, de cas fortuit, ou de circonstance exceptionnelle (incendie, inondation, catastrophe naturelle, intrusion malveillante dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre

financier et technique du Jeu etc...) même émanant de sa propre responsabilité (sous réserve en ce cas de sa bonne foi), cesser tout ou partie du Jeu. Le présent Jeu sera annulé en cas de force majeure, sans que les participants ou gagnants soient en droit de réclamer un quelconque dédommagement à ce titre.

Article 7 : Remboursements

La connexion Internet pour la participation à ce jeu-concours ne sera pas remboursée. Etant donné 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, les participant(e)s sont informé(e)s que tout accès au jeu-concours s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion haut débit illimitée, fixe ou mobile...) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, au motif que l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans cette hypothèse contracté par l'internaute pour son usage global de l'Internet et que le fait pour le(la) participant(e) de se connecter au site Internet de la société organisatrice du jeu ou de leurs partenaires et de participer au jeu concours ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

Article 8 : Loi Applicable – Dépôt de Règlement

La participation à ce jeu implique l'acceptation entière et sans aucune réserve du présent Règlement et des règles de bonne conduite sur Internet (Netiquette). Toutes les difficultés pratiques d'application ou d'interprétation de ceux-ci seront tranchées souverainement par les organisateurs.

Le Règlement peut être consulté à l'adresse internet suivante : lagrandemelee.midi-olympique.fr

En cas de différence entre la version du Règlement déposée chez l'huissier de justice et la version du Règlement accessible en ligne, c'est la version déposée chez l'huissier de justice qui prévaudra dans tous les cas de figure. De même, la version déposée chez l'huissier de justice fait foi face aux informations divulguées sur le site Internet et en contrariété avec le présent Règlement.