

REGLEMENT JEU CHALLENGE ALLOMATCH PARIONSSPORT

ARTICLE 1

La société ALLOMATCH, THEODO, SARL au capital de 1 456 €, immatriculée sous le numéro 498 772 680 au RCS de Paris, dont le siège social est situé au 72 rue de Sèvres 75007 Paris, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat sur ses « supports » : le site Internet www.allomatch.com, la page Facebook <http://apps.facebook.com/allomatch/>

Le jeu se déroule du 4 Octobre 2010 au 30 Mai 2011 à 00h00 inclus (date et heure française de connexion telles qu'enregistrées par les systèmes informatiques d'Allomatch, faisant seule foi).

ARTICLE 2

Le Jeu est ouvert à toute personne majeure résidant en France métropolitaine (Corse y compris) disposant d'un accès Internet, d'une adresse électronique et d'un téléphone mobile valides, à l'exclusion des membres du personnel des sociétés ayant collaboré à son organisation, à sa promotion et/ou à sa réalisation ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs).

La participation est strictement nominative et une seule inscription est autorisée par personne (même nom, même adresse).

Chaque personne est autorisée à jouer une fois par match concerné.

Ce jeu est annoncé aux internautes, pendant toute la durée de l'opération, sur les « supports » d'Allomatch et sur les médias partenaires de l'opération.

ARTICLE 3

Le jeu se compose de 3 concours avec des lots différents pour chacun d'eux.

3.1 - Le Challenge à chaque journée

C'est le classement des utilisateurs, ou des amis, sur chaque journée de Ligue 1 (10 matchs). Il prend seulement en compte les points des pronostics et des amis invités sur la période.

Pour une journée, on prend en compte les amis qui ont pronostiqué sur des matchs entre le vendredi 10H, veille des matchs de la journée, jusqu'au vendredi suivant.

3.2 - Le Challenge ParionsSport Ligue 1

C'est le classement des utilisateurs, ou des amis, au général, sur toute la durée de la saison de Ligue 1. Il prend en compte tous les points (pronostics, amis, bar choisi, changement de bar)

3.3 - Le Challenge des bars Allomatch

C'est le classement des bars Allomatch : chaque journée, on prend le meilleur pronostiqueur du bar (le meilleur, au moment de l'update des points) et on attribue au bar le nombre de points qu'il a gagné sur cette journée (points des pronostics et des amis).

On prend les 10 plus gros totaux de points qu'il a obtenus sur 10 journées différentes :

- Le total des points de son classement des bars est égal au total de ces 10 valeurs
- Ainsi, si on en est à la 11ème journée du concours et que le meilleur pronostiqueur du bar a x points mais que ces x points sont inférieurs aux points que le bar a gagné pendant chacune des 10 premières journées, alors le total des points du bar ne change pas
- Les points du bar sont donc toujours croissants ou inchangés.

On peut également voir son propre classement au sein de son bar : on voit tous les pronostiqueurs de son bar préféré, classés par nombre de points, points du Challenge ParionsSport Ligue 1 (classement général).

3.4 - Fonctionnement des journées

Une journée commence 1 seconde après le coup d'envoi du dernier match de la journée précédente et se termine 1 seconde après le coup d'envoi du dixième match de la journée en question.

Lorsque tous les scores de tous les matches d'une journée ont été saisis, on ajoute les points aux utilisateurs, puis on attribue à chaque bar les points de son meilleur pronostiqueur acquis sur cette journée.

ARTICLE 4 : calcul des points

Il existe différentes manières de gagner, ou de perdre des points :

- + 10 points par bon pronostic
- + 1 point par ami invité, qui pronostique pour la première fois (pris en compte pour la journée sur laquelle l'ami a pronostiqué)
- + 50 points quand le bar préféré est choisi pour la première fois (ne comptant que pour le Challenge ParionsSport Ligue 1)
- - 10 points pour chaque changement de bar préféré (ne comptant que pour le Challenge ParionsSport Ligue 1)

ARTICLE 5 : Lots & mode d'attribution des lots

Les classements sont établis par Allomatch selon le barème de points en vigueur.

En cas d'ex aequo, on prendra le pronostiqueur qui a le plus de pronostics justes (on enlève les autres points). Si il y a toujours des ex aequo, un tirage au sort sera effectué.

5.1 - Le Challenge de chaque journée

Chaque journée, les 10 meilleurs pronostiqueurs gagnent leur tournée dans le bar préféré qu'ils ont choisi (35€ de bon d'achat valable en 1 fois).

Les points sont mis à jour les lundis matins à titre indicatif mais les pronostiqueurs ont jusqu'au vendredi suivant 10H pour inviter des amis et améliorer leur classement. Le classement officiel de la journée est diffusé à partir du vendredi après-midi.

Chaque vainqueur sera contacté par mail dès que tous les matchs de la journée seront joués et les points attribués. Dans le mail, un « Bon d'achat » sera intégré, valable dans son bar préféré. Le bon d'achat a une durée d'utilisation d'un mois maximum.

L'utilisateur qui n'a pas de bar préféré gagne 20€ de bons cadeaux.

Les barmen inscrits se sont engagés auprès d'Allomatch à « offrir » leur tournée aux pronostiqueurs affiliés à leur bar qui sont dans les dix premiers d'une journée. Les Barmen doivent vérifier l'identité du pronostiqueur : les bars reçoivent un mail pour les avertir qu'un gagnant viendra dans leur bar, seul ce mail fait foi et donnera lieu à un remboursement de la part d'Allomatch soit par une réduction sur la cotisation à venir, soit par chèque.

5.2 - Le Challenge ParionsSport Ligue 1

Les points sont donnés à titre indicatif au départ et seront remis à 0 au 1er janvier pour sacrer les meilleurs pronostiqueurs à la fin de la saison, soit après la 19^{ème} journée (22 Décembre 2010). Les points seront comptabilisés pour les lots à partir de la 20^{ème} journée (15 Janvier 2011). Tous les pronostiqueurs qui avaient choisi leur bar préféré avant le 1er Janvier seront automatiquement crédités de 50 points et leur bar préféré sera conservé.

A la fin de la saison de Ligue1 le vainqueur gagnera une télévision 3D. Il sera contacté par mail dans un délai maximal d'un mois. Il disposera alors d'un délai maximal de un mois pour venir retirer sa dotation dans les locaux de la société organisatrice ou à l'adresse qui lui sera indiquée (Paris RP uniquement). Les images (photos ou vidéos) de la remise pourront alors être utilisées dans le cadre de la promotion du jeu la saison suivante.

Les 50 joueurs suivants au classement gagneront le maillot de leur équipe préférée de Ligue 1 française de la saison 2010/11. Les gagnants seront contactés par mail dans un délai maximal

de 15 jours et auront 1 mois pour répondre/remplir un formulaire en ligne soit jusqu'au Jeudi 30 Juin 2011 pour donner les informations suivantes : informations nominatives, classement, coordonnées pour l'envoi du maillot, taille et choix du maillot. Les maillots sont d'une valeur maximale de 75€ ttc, hors frais d'envoi. Les frais d'envoi seront pris en charge pour la France métropolitaine à hauteur de 6€ttc.

5.3 - Le Challenge des bars Allomatch

Les points sont donnés à titre indicatif au départ et seront remis à 0au 1er janvier pour sacrer les meilleurs pronostiqueurs à la fin de la saison, soit après la 19 ème journée (22 Décembre 2010). Les points seront comptabilisés pour les lots à partir de la 20ème journée (15 Janvier 2011). Tous les pronostiqueurs qui avaient choisi leur bar préféré avant le 1er Janvier seront automatiquement crédités de 50 points et leur bar préféré sera conservé.

A la fin de la saison de Ligue1, les trois meilleurs bars gagnent 6 places chacun au stade pour leur staff (soit 18 places à gagner).

Le meilleur pronostiqueur de chaque bar du podium gagne 4 places (soit 12 places à gagner). Les vainqueurs seront contactés par mail auquel ils devront répondre, dans un délai maximal de 30 jours en donnant leurs informations nominatives et leur adresse. Les places seront des places de tribune, sans prestation VIP, sans transport. Les vainqueurs ne pourront pas choisir le match ni leur place.

ARTICLE 6

Les gagnants devront remplir le formulaire sur les supports d'Allomatch, en indiquant : nom, prénom, adresse, téléphone mobile, adresse email. Les noms et prénoms des profils Facebook doivent être identiques à leur état civil officiel.

Le participant autorise toute vérification concernant son identité ou son domicile.

Tout autre mode de participation est exclu. Toutes les participations fournies avec des informations manquantes, fausses, incomplètes, illisibles, ou après la date et l'heure limite de participation, seront considérées comme nulles. Il est précisé que la date et l'heure de réception des connexions des participants, telles qu'enregistrées par les systèmes informatiques d'Allomatch, font seules foi.

ARTICLE 7

Allomatch se réserve le droit de modifier, selon les circonstances, la nature du lot ou de proposer des biens de même valeur.

ARTICLE 8

Le règlement complet du Jeu est obtenu à titre gratuit conformément à l'article 9 du présent règlement par toute personne qui en a fait la demande par écrit en indiquant ses nom, prénom, adresse et l'objet de sa demande à : ALLOMATCH, 72 rue de Sèvres 75007 Paris.

Une seule demande par foyer (même nom, même adresse) sera acceptée pendant toute la période du Jeu. Le règlement est également disponible sur les supports d'Allomatch.

ARTICLE 9

Sur simple demande séparée accompagnée d'un RIB ou RIP, par courrier envoyé à l'adresse indiquée à l'article 6 ci-dessus, et ce, au plus tard 15 jours après réception de la facture téléphonique émanant de Orange ou de tout autre opérateur de télécommunication (le cachet de la Poste faisant foi), la connexion Internet sera remboursée forfaitairement sur la base de 0,34 Euros TTC (soit 5 minutes de communication) sur justificatif de l'opérateur téléphonique ainsi que :

-le timbre concernant l'envoi postal de la demande de règlement, conformément à l'article 5 ci-dessus, sera remboursé forfaitairement au tarif lent en vigueur;

-le timbre concernant l'envoi postal de la demande de remboursement sera remboursé forfaitairement au tarif lent en vigueur à toute personne qui en fera la demande en indiquant ses nom, prénom, adresse postale, son mail et le nom du Jeu.

Pour la demande de Règlement du Jeu et la connexion: le remboursement sera limité à un par foyer d'abonné (même nom, même adresse) pendant toute la durée du jeu.

Toute demande de remboursement incomplète, illisible ou comportant des coordonnées erronées sera rejetée.

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 néanmoins expressément précisé que tout accès au site Internet du jeu 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 Internet du jeu et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

ARTICLE 10

Le présent règlement est déposé auprès de la SCP MARTIN-GRAVELINE, Huissiers de Justice associés, 1 rue Bayard BP 531 59022 Lille Cedex. En cas de besoin, des additifs ou des modifications au présent règlement pourront éventuellement être apportés pendant le déroulement du Jeu et feront l'objet d'un dépôt auprès de ladite SCP.

ARTICLE 11

Allomatch se réserve le droit d'écourter, de différer, de modifier, de proroger, d'interrompre ou d'annuler purement et simplement le Jeu, sans préavis, en raison de tout événement indépendant de sa volonté et notamment en cas de circonstances constituant un cas de force majeure ou un cas fortuit, sans que sa responsabilité puisse être engagée à ce titre.

Toute tentative d'un participant ou de toute personne d'endommager volontairement les supports d'Allomatch, constitue une atteinte à la réglementation civile et pénale et la société organisatrice se réserve le droit de poursuivre tous les agissements de cette nature.

ARTICLE 12

Il est rappelé que pour concourir dans le cadre du Jeu, les participants doivent nécessairement fournir certaines informations personnelles les concernant (noms, adresse...). Ces informations, sauvegardées dans un fichier informatique, sont destinées à Allomatch et seront transmises au prestataire responsable de l'envoi du lot qui ne les utilisera qu'à cette seule fin.

Ces informations sont nécessaires à l'acheminement des lots auprès des vainqueurs.

Les données collectées sur les supports d'Allomatch pourront être utilisées à des fins de prospection commerciale par la société organisatrice, si les participants l'acceptent expressément en cochant la ou les case(s) prévue(s) à cet effet dans le formulaire d'inscription, à l'exclusion du numéro de téléphone portable qui ne sera pas conservé informatiquement à l'issue du jeu.

ARTICLE 13

Le présent règlement est soumis exclusivement à la Loi française.

Toute question relative à l'application et/ou à l'interprétation du présent règlement, sera tranchée par la Société organisatrice, dont les décisions seront sans appel, dans le respect de la législation française applicable.

Toute contestation relative au Jeu, devra être formulée sous un délai maximal de 90 (quatre vingt dix) jours à compter de la date limite de participation.

En cas de désaccord persistant relatif à l'application et/ou à l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

ARTICLE 14

Toute participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière, sans réserve, du présent règlement.

Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement, sera privé de la possibilité de participer au Jeu, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

ARTICLE 15

Conformément aux lois régissant les droits de propriété intellectuelle ou les droits voisins, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce jeu sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées.

ARTICLE 16

Les gagnants acceptent la publication de leur nom, photo, lieu de résidence dans les documents publicitaires d'Allomatch, de ses partenaires, et la presse, sauf à renoncer à leur lot.