

# RÈGLEMENT COMPLET DU JEU

## «Trotting Manager»

---

### **Article 1 - Organisation du Jeu**

1.1. **La Société d'Encouragement à l'Élevage du Cheval Français (LeTROT)**, Association Loi de 1901, SIREN n°318 455 698, dont le siège social est situé 7 rue d'Astorg 75008 Paris, (ci-après « **LeTROT** ») organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Trotting Manager » (ci-après le « **Jeu** »).

1.2. Le Jeu se déroulera du quatre (4) novembre 2017 à dix (10) heures quarante-cinq (45) minutes (UTC +1) au cinq (5) octobre 2018 (date et heure française de connexion, telles qu'enregistrées par le système informatique du sous-traitant de la société LeTROT, Feeling Sports, faisant foi), sur un site internet accessible à l'adresse suivante : <http://www.trottingmanager.com/>

### **Article 2 - Conditions de participation**

#### **2.1. Participants**

2.1.1. Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure, quelle que soit sa nationalité, et non interdite de jeu (ci- après individuellement ou collectivement, le ou les « **Participant(s)** »).

Sont exclues de toute participation au Jeu, toutes les personnes ayant directement ou indirectement participé à l'élaboration du Jeu et les membres du personnel de la société LeTROT et de son sous-traitant, la société Feeling Sports.

2.1.2. La participation au Jeu est personnelle et nominative. Le Participant ne peut en aucun cas jouer avec plusieurs comptes notamment, sous plusieurs pseudos ou pour le compte d'autres Participants ni jouer sous une identité ou des coordonnées factices, ni usurper l'identité ou les coordonnées de tiers quel que soit le moyen utilisé.

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.

#### **2.2. Acceptation du règlement**

2.2.1. La participation au Jeu implique l'acceptation irrévocable et sans réserve des termes et conditions du présent règlement (le « **Règlement** »), des codes de bonne conduite et règles d'éthique sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux et concours

2.2.2. Le non-respect des conditions de participation énumérées dans le Règlement ou tout agissement apparaissant non conforme au droit français et/ou aux codes de bonne conduite et règles d'éthique sur Internet, entraînera la nullité de la participation au Jeu, assortie éventuellement de l'interdiction de toute nouvelle participation au Jeu.

## **Article 3 - Principe du Jeu /Modalités de participation**

### **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 »). Ce mode est constitué d'un Groupe Général dans lequel est inscrit tout nouveau participant. Le mode « classique » permet aux participants de se constituer une écurie virtuelle en achetant et vendant des chevaux qu'ils souhaitent participants aux courses au trot françaises, sans aucune contrainte, dans le cadre d'un budget alloué exprimé en étoiles.

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

#### 3.1.2 Le mode de jeu « Friends »

Le mode de jeu « Friends » est le mode de jeu regroupant des participants qui prennent part au jeu uniquement en groupe privé (ce mode de jeu est proposé lors de la création de groupe) et dans lequel un même cheval ne peut appartenir qu'à une seule écurie du groupe. Dans ce cas, les managers doivent gérer une écurie à part, spécifique à ce groupe privé, dans lequel il s'affrontent tout au long de la période de jeu, sur le marché des ventes pour acheter les chevaux qu'ils désirent. Chaque groupe privé du mode « Friends » est composé au maximum de douze (12) écuries. Chaque membre d'un groupe privé du mode « Friends » peut participer également, de manière indépendante, au mode « classique », avec une écurie différente constituée pour le mode « classique ».

### **3.2. Principe du Jeu**

3.1.1 Le Jeu est un jeu de gestion d'écuries virtuelles de courses au trot, fondé sur la réalité des courses au trot françaises (soumises au code des courses au trot) à l'exception des courses disputées en Martinique où les participants de chacun des deux (2) modes de jeu incarnent le rôle d'un manager chargé de la création et de la gestion d'une écurie de chevaux, sélectionnés à partir des partants des courses au trot françaises.

3.1.2 Chacun des participants au jeu peut adhérer au mode « classique » et/ ou au mode « Friends » dans lequel les participants de ce mode s'affrontent sur le marché des ventes pour acheter les chevaux de leur choix. Les Participants devront constituer, puis gérer, dans les conditions ci-après définies, une écurie en achetant ou vendant, au moyen d'une monnaie virtuelle exprimée en étoiles, des chevaux parmi les chevaux réellement engagés dans les courses au Trot, puis en les faisant virtuellement participer aux courses prévues dans le calendrier officiel des courses au trot.

3.1.3 La « semaine de Jeu » débutera chaque samedi matin avant le début des opérations de la première réunion de courses de la journée et se terminera le vendredi suivant, après la dernière course du programme officiel des courses au trot françaises. Le détail du calcul des points est prévu à l'article 4.5 ci-après.

3.1.4 Chaque semaine de Jeu, les Participants placent 10 chevaux maximum au sein de leur écurie sur leur « grille de partants ». Le participant a la possibilité de bonifier les victoires de ces partants en attribuant un « statut » à ces partants (or – argent – bronze).

3.1.5 A l'issue des courses, les chevaux rapportent des points au participant. Lesdits points résultent de la conversion de l'allocation remportée par le cheval dans ladite course. Des points supplémentaires seront attribués au participant en cas de victoire d'un cheval si celui-ci a attribué un statut audit cheval. (or – argent – bronze)

3.1.4 A la fin de chaque semaine de Jeu telle que définie ci-avant, les trois (3) participants ayant cumulé le plus de points sur la semaine de jeu en mode « classique » seront désignés comme Vainqueurs dans les conditions visées à l'article 6 du présent Règlement. En complément, dix (10) participants ayant pris part à la semaine de jeu seront tirés au sort et désignés comme gagnants dans les conditions visées à l'article 6 du présent Règlement quel que soit le mode de jeu.

3.1.5 A l'issue du Jeu, les dix (10) Participants ayant cumulé le plus de points seront désignés comme Gagnants dans les conditions visées à l'article 6 du présent Règlement. Il est convenu que seuls les participants du mode « classique » pourront être désignés comme gagnants.

3.1.6 Des Challenges périodiques pourront être mis en place donnant lieu à des concours spécifiques, sur X semaines consécutives. Les cinq (5) participants ayant cumulé le plus de points sur les semaines ou un challenge est mis en place seront désignés comme gagnants dans les conditions visées à l'article 6 du règlement.

Récapitulatif des concours pris en compte dans le jeu

	<b>Concours semaine</b>	<b>par</b>	<b>Challenge périodique</b>	<b>Concours annuel</b>
<b>Mode Classique</b> (par défaut)	X (3 premiers + tirage au sort parmi les participants)		X	X
<b>Mode Friends</b>	X (tirage au sort parmi les participants)			

X lots prévus : voir article 6

### **3.2. Modalités de participation**

3.2.1. Pour participer au Jeu, chaque Participant doit :

- Se rendre sur le site <http://www.trottingmanager.com/>;
- Remplir le formulaire d'inscription au Jeu en indiquant obligatoirement son nom, prénom, code postal, adresse électronique, mot de passe, langue, fuseau horaire ;
- Se choisir un pseudonyme de manager et un nom d'écurie.

3.2.2. Il ne sera accepté qu'une seule inscription par Participant (même nom, même prénom, même adresse électronique). Toute tentative, par une même personne, d'inscriptions multiples au Jeu entraînera de facto l'annulation de toutes les participations par le Participant concerné.

3.2.3. Á défaut du respect des conditions mentionnées au présent Article 3, et plus généralement des conditions prévues dans le Règlement, la participation au Jeu ne sera pas prise en compte.

3.2.4. Les frais éventuellement engagés par le Participant pour participer au Jeu, tels que par exemple les frais de connexion à Internet, ne sont pas remboursés aux Participants.

## **Article 4 – Règles du Jeu**

### **4.1. Constitution de l'écurie**

#### 4.1.1. Constitution et gestion de l'écurie

4.1.1.1 Lors de son inscription au Jeu, le Participant devra constituer son écurie avec des chevaux réellement engagés dans les courses au trot telles que prévues dans le calendrier officiel des courses au trot. Chaque semaine de Jeu, il devra choisir ses partants au sein de son écurie. L'écurie du Participant pourra être composée de vingt (20) chevaux maximum, répartis en quatre (4) catégories d'âge. Pour chacune de ces catégories, un nombre maximal de chevaux sera autorisé, de la façon suivante :

- Catégorie 2 et 3 ans : 0 à 3 chevaux dans cette génération ;
- Catégorie 4 ans : 0 à 3 chevaux dans cette génération ;
- Catégorie 5 ans : 0 à 3 chevaux dans cette génération ;
- Catégorie 6 ans et plus : 0 à 11 chevaux dans cette génération ;

L'écurie du Participant ne pourra pas contenir plus de deux (2) chevaux déclarés sous le même entraînement.

4.1.1.2 Les Participants pourront modifier la composition de leur écurie tout au long du Jeu dans les conditions décrites à l'article 4.3 ci-après. Par défaut, dès la deuxième semaine de Jeu à laquelle le Participant participe, les chevaux qu'il aura choisis seront automatiquement reconduits dans son écurie pour la semaine de Jeu suivante.

4.1.1.3 Toute modification dans la composition de l'écurie du Participant devra impérativement être effectuée avant le début des opérations de la réunion de courses du cheval que le Participant souhaite remplacer et/ou de celui qu'il souhaite ajouter.

#### 4.1.2. Statuts des chevaux dans l'écurie

4.1.2.1. Le Participant devra sélectionner et placer sur sa grille de jeu les chevaux de son écurie qu'il souhaite déclarer partants. Dix (10) chevaux maximum pourront être placés sur la grille par semaine de jeu. Ces chevaux déclarés partants lui permettront de marquer des points selon leurs performances en course.

Le participant devra sélectionner :

- Un (1) cheval d'Or ;
- Deux (2) chevaux d'Argent ;
- Trois (3) chevaux de Bronze ;
- Quatre (4) chevaux sans statut particulier ;

4.1.2.2. Le statut ainsi choisi aura une influence sur le nombre de points que le Participant peut gagner dans le Jeu, selon les conditions de l'article 4.5. ci-après.

4.1.2.4. Le Participant pourra modifier le statut d'un cheval de son écurie jusqu'au début des opérations de la course de ce cheval dont il souhaite modifier le statut.

## **4.2. Budget**

4.2.1. Lors de son inscription, chaque Participant bénéficiera d'un budget de cent vingt mille (120000) étoiles. Une étoile correspond à une monnaie virtuelle créée uniquement pour le jeu et qui permet d'acheter et vendre des chevaux.

4.2.2 La valeur des chevaux dans le Jeu est exprimée dans la monnaie virtuelle du Jeu, à savoir en étoiles. Elle correspond à la conversion en étoiles des points du cheval au classement des Crack Series qui est le classement par points, sur une année glissante, de l'ensemble des trotteurs ayant couru en France. Ce classement, établi par leTROT, est disponible sur le site <http://www.letrot.com/fr/courses/classements/hommes/fiche-classement/crack-series/general> .

Exemple : un cheval X est 10<sup>ème</sup> au classement Crack Series avec 15 400 points. Dans le jeu, sa valeur sera ainsi de 15 400 étoiles. Tout Participant souhaitant ajouter ce cheval à son écurie devra donc déboursier ce montant en étoiles.

4.2.3 Le classement Crack Series s'actualisant en permanence, la valeur des chevaux dans le Jeu pourra évoluer après chaque réunion de courses en fonction des performances réelles des chevaux en course. Pour revendre un cheval de son écurie après une course, le Participant devra attendre sa revalorisation Crack Series.

4.2.4 La valeur de départ d'un cheval ne pourra être inférieure à une (1) étoile dans le Jeu. Les chevaux dont la valeur au classement Crack Series sera inférieure à un (1) point seront ainsi disponibles à l'achat à hauteur de ce montant-plancher.

## **4.3 Règle spécifique au mode « Classique »**

Le participant revendra le cheval au prix d'achat et son budget ne sera pas impacté par la plus-value ou moins-value liée à l'évolution de la valeur du cheval

## **4.4 Règles spécifiques au mode « Friends »**

4.4.1 Le participant revendra le cheval à la valeur de celui-ci à l'instant de la vente. Le participant réalisera une plus-value ou une moins-value sur la vente selon l'évolution du cheval au classement Crack Series. Le budget du participant sera impacté par l'évolution de la valeur du cheval.

4.4.2 Le mode « friends » 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 chevaux classés au classement Crack Series. Un cheval ne peut appartenir qu'à un seul participant par groupe privé. Chaque participant peut faire une offre d'achat pour un cheval, si celui-ci est libre.

4.4.3 Les autres participants du groupe peuvent faire une surenchère durant le délai de validation qui est par défaut de douze (12) heures ou une (1) heure si les participants d'un groupe utilisent l'option « Achat 1h Top Chrono » du jeu. Passé ce délai, le cheval appartiendra au participant qui aura le plus enchéri. Le cheval figurera dans l'écurie dudit participant. Cependant, les autres participants du groupe pourront tout de même acquérir ce cheval en proposant un pont d'or au participant qui a acquis le cheval. Le participant propriétaire du cheval pourra refuser le pont d'or pendant le délai de validation.

## **4.3. Positionnement et statuts des partants**

4.3.1 Chaque semaine de jeu, le Participant devra sélectionner et placer sur sa grille de jeu les chevaux de son écurie qu'il souhaite déclarer « partants ». Dix (10) chevaux maximum pourront être placés sur la grille par semaine de jeu. Ses partants lui permettront de marquer des points selon les performances des chevaux concernés en course.

4.3.2 Le participant a la possibilité de bonifier les victoires de leurs partants en leur attribuant un « statut ». Le statut ainsi choisi aura une influence sur le nombre de points que le Participant peut gagner dans le Jeu, selon les conditions de l'article 4.5 ci-après.

- Un (1) cheval avec un statut Or ;
- Deux (2) chevaux avec un statut Argent ;
- Trois (3) chevaux avec un statut Bronze ;

4.3.3 Le Participant pourra modifier le statut d'un cheval de son écurie. Toute modification devra être effectuée impérativement avant le début des opérations de la réunion de courses du cheval concerné.

#### 4.3.3. Cas de non-partant

Si un cheval est engagé dans une course mais n'y prend pas part, il marquera zéro (0) point.

#### 4.3.4. Courses reportées

Sous certaines circonstances indépendantes de la volonté du TROT, des réunions ou des courses réelles peuvent être reportées à une date ultérieure. En conséquence, cela entraînera l'annulation de la course virtuelle correspondante. Si une réunion ou une course est reportée pour quelque raison que ce soit, elle comptera pour la semaine de Jeu lors de laquelle elle a été décalée. Ainsi, la réunion est considérée comme annulée dans la semaine prévue, et reprogrammée dans la semaine de jeu lors de laquelle elle a lieu.

### **4.5. Points en jeu**

#### 4.5.1. Principe

Les points remportés par le Participant résulteront de la conversion en points du montant des allocations remportées par les chevaux en course en France. (Hors Martinique)

#### 4.5.2. Détails des points

4.5.2.1 Un Participant remportera ainsi des points à chaque fois qu'un de ses chevaux de son écurie qu'il aura placé partants sur la semaine de jeu concernée se classera dans les sept premiers d'une course française (Hors Martinique)

Exemple : un cheval Z termine à la quatrième (4<sup>ème</sup>) place de sa course et gagne cinq mille (5 000) euros. Il rapportera donc cinq mille (5 000) points au Participant qui l'aura préalablement choisi dans le Jeu.

4.5.2.2 Les Points remportés par les Participants sont calculés en fonction des allocations distribuées par LeTROT dans les conditions des courses au trot françaises réelles et du statut que le Participant aura accordé aux chevaux de son écurie avant le début de leurs réunions de courses

- Cheval statut Or = + 30 000 points de bonus en cas de victoire du cheval ;
- Cheval statut Argent = + 20 000 points de bonus en cas de victoire du cheval ;
- Cheval statut Bronze = + 10 000 points de bonus en cas de victoire du cheval ;

#### **4.6. Crédits et options en jeu**

4.6.1. Le Jeu comportera un système de crédits permettant d'effectuer des opérations spéciales. Chaque Participant aura deux cent cinquante (250) crédits au début du Jeu quel que soit le mode de jeu.

4.6.2. Il sera ensuite possible pour les Participants d'obtenir des crédits supplémentaires en parrainant un ami sur le Jeu, en publiant son écurie sur les réseaux sociaux ou lors d'opérations spéciales prévues par LeTROT et/ou ses éventuels partenaires.

4.6.3. Ces crédits serviront à débloquer plusieurs options durant le Jeu telles que :

- Le découvert autorisé permettant aux Participants de créditer de dix mille (10 000) étoiles supplémentaires leur budget pendant un mois ;
- L'achat ou la vente d'un cheval en secret en mode Friends ;
- La réduction du délai de validation d'un achat de douze (12) heures à une (1) heure ;
- La protection d'un cheval des offres des autres participants pendant deux (2) semaines ;
- La surveillance des achats/vente d'un participant concurrent ;

#### **Article 5 - Dotations**

5.1. Les dotations du Jeu (ci-après le ou les « Lot(s) ») sont au nombre de dix (10) pour l'ensemble de la durée du Jeu et sont les suivantes, dans l'ordre du classement général des Vainqueurs tels que définis à l'article 6 ci-après :

Lot n°1 du 1<sup>er</sup> Vainqueur au classement général : un (1) séjour d'une semaine pour deux (2) personnes d'une valeur de deux mille cinq cents (2 500) euros maximum et un (1) an d'abonnement au journal Paris-Turf numérique d'une valeur de deux cent dix-neuf (219) euros TTC ;

Lot n°2 du 2<sup>ème</sup> Vainqueur au classement général : un (1) Ipad Air 2 64 Go d'une valeur de quatre cents (400) euros TTC et un (1) an d'abonnement au journal Paris-Turf numérique d'une valeur de deux cent dix-neuf (219) euros TTC ;

Lot n°3 du 3<sup>ème</sup> Vainqueur au classement général : 1 table pour 2 personnes pour le déjeuner au restaurant Le Panoramique à Vincennes Hippodrome de Paris 2 route de la ferme 75 012 Paris le dimanche 27 janvier 2019, jour du Prix d'Amérique 2019. Ce lot comprend 2 menus « Le Panoramique » (entrée + plat + dessert + boissons) et 2 entrées pour accéder à l'hippodrome. Valeur du lot : quatre cents soixante-dix (470) euros TTC et un (1) an d'abonnement au journal Paris-Turf numérique d'une valeur de deux cent dix-neuf (219) euros TTC ;

Lots n°4 à n°10 du 4<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> Vainqueur au classement général : 1 sweat zippé LeTROT, une écharpe LeTROT et un an d'abonnement au journal Paris-Turf numérique. Valeur du lot : deux cent quatre-vingt-neuf (289) euros.

5.2. Les dotations sont au nombre de treize (13) pour chaque semaine de Jeu. Trois (3) pour les participants ayant obtenu le meilleur total de points dans l'ordre du classement général des Vainqueurs tels que définis à l'article 6 ci-après et dix (10) parmi les participants de la semaine de jeu tels que défini à l'article 6 ci-après. Pour utiliser ces dotations, le participant devra accéder au site genybet.fr à partir du territoire français.

Lot n°11 du 1<sup>er</sup> Gagnant au classement hebdomadaire (chaque semaine de jeu) : un (1) code promo d'une valeur de cent (70) euros à valoir sur le site genybet.fr en paris hippiques ;

Lot n°12 du 2<sup>ème</sup> Gagnant au classement hebdomadaire (chaque semaine de jeu) : un (1) bon à parier d'une valeur de cinquante (50) euros à valoir sur le site genybet.fr en paris hippiques ;

Lot n°13 du 3<sup>ème</sup> Gagnant au classement hebdomadaire (chaque semaine de Jeu) : un (1) bon à parier d'une valeur de dix (20) euros à valoir sur le site genybet.fr en paris hippiques ;

Lots n°14 à 23 du 1<sup>er</sup> au 10<sup>ème</sup> participants tirés au sort (chaque semaine de jeu) : un (1) bon à parier d'une valeur de dix (10) euros à valoir sur le site genybet.fr en paris hippiques ;

5.3. Chaque Participant est informé que LeTROT ne prend pas en charge tout autre frais qui ne serait pas expressément indiqué dans le détail des Lots ci-dessus, et notamment : les frais de transport pour jouir de son Lot, quel que soit le mode de transport choisi par chaque Vainqueur, tel que défini à l'article 6.1 ci-après ainsi que les frais accessoires (logement, repas, boissons, etc.).

5.4. LeTROT se réserve le droit de modifier les Lots par des dotations d'une valeur égale ou supérieure en cas d'indisponibilité desdits Lots, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

5.5 Les dotations sont au nombre de cinq (5) pour l'ensemble de la durée du challenge de jeu et sont les suivantes, dans l'ordre du classement challenge des gagnants tels que définis à l'article 6 ci-après :

Lot 24 du 1<sup>er</sup> vainqueur du classement du challenge des champions (du 16 juin 2018 au 29 juin 2018) : 1 pack Ecurie Club RMC d'une valeur de cinquante (50) euros, d'un code promo d'une valeur de deux cents (200) euros à valoir sur le site genybet.fr dont cent (100) euros en paris hippiques et cent (100) euros en paris sportifs et un fer collector de Bold Eagle.

Lot 25 du 2<sup>ème</sup> vainqueur du classement du challenge des champions (du 16 juin 2018 au 29 juin) 1 packs Ecurie Club RMC d'une valeur de cinquante (50) euros, un fer collector d'Up and Quick

Lot 26 du 3<sup>ème</sup> vainqueur du classement du challenge des champions (du 16 juin 2018 au 29 juin) 1 packs Ecurie Club RMC d'une valeur de cinquante (50) euros, un fer collector d'Up & Quick

Lot 26 du 4<sup>ème</sup> vainqueur du classement du challenge des champions (du 16 juin 2018 au 29 juin) 1 packs Ecurie Club RMC d'une valeur de cinquante (50) euros, un fer collector de Briac Dark

Lot 26 du 5<sup>ème</sup> vainqueur du classement du challenge des champions (du 16 juin 2018 au 29 juin) 1 packs Ecurie Club RMC d'une valeur de cinquante (50) euros un fer collector de Dreammoko

## **Article 6 - Désignation des gagnants/Information des gagnants**

### **6.1. Désignation des Vainqueurs et gagnants**



6.1.1. Les Participants déclarés Vainqueurs du Jeu sont les dix (10) Participants qui auront récolté le total de points le plus important sur l'ensemble du Jeu en mode classique. Un classement par ordre décroissant sera établi à la fin du Jeu afin d'identifier les Vainqueurs.

En cas d'égalité de points entre deux Participants sur l'ensemble du Jeu, ceux-ci seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

- 1- Le Participant qui aura obtenu le meilleur total de points lors d'une semaine de Jeu sera désigné Vainqueur ;
- 2- Le Participant qui aura obtenu le plus de points avec un seul cheval (bonus Or, Argent et Bronze compris) lors d'une semaine de Jeu sera désigné Vainqueur ;
- 3- Le Participant qui aura obtenu le meilleur total de points cumulés par ses chevaux d'Or sur l'ensemble du Jeu sera désigné Vainqueur.

Si les 3 points cités précédemment ne permettent pas de départager les Participants, un tirage au sort sera effectué informatiquement, par désignation au hasard, par la société LeTROT.

6.1.2. Les Participants déclarés Gagnants de chaque semaine de Jeu sont les trois (3) participants qui auront récolté le total de points le plus important sur la semaine de Jeu. Un classement par ordre décroissant sera établi à la fin de chaque semaine de Jeu afin d'identifier les Vainqueurs. Dix (10) autres Gagnants seront déclarés gagnants chaque semaine par le biais d'un tirage au sort effectué informatiquement parmi les participants à la semaine de jeu, par désignation au hasard, par la société LeTROT.

En cas d'égalité de points entre deux Participants sur le challenge, ceux-ci seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

- 1- Le Participant qui aura obtenu le meilleur total de points lors d'une semaine de jeu sera désigné gagnant ;
- 2- Le Participant qui aura obtenu le plus de points avec un seul cheval (bonus Or, Argent et Bronze compris) lors d'une semaine de jeu sera désignée gagnant ;
- 3- Le Participant qui aura obtenu le meilleur total de points cumulés par ses chevaux d'Or sur l'ensemble du Jeu sera désigné gagnant ;

Si les 3 points cités précédemment ne permettent pas de départager les Participants, un tirage au sort sera effectué informatiquement, par désignation au hasard, par la société LeTROT.

6.1.3. Les Participants déclarés Gagnants d'un challenge sont les trois (5) participants qui auront récolté le total de points le plus important sur l'ensemble des semaines de Jeu en mode classique sur lesquelles ledit challenge est mis en place. Un classement par ordre décroissant sera établi à la fin du challenge afin d'identifier les Vainqueurs.

En cas d'égalité de points entre deux Participants sur une semaine de Jeu, ceux-ci seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

- 1- Le Participant qui aura obtenu le plus de points avec son cheval d'Or sera désigné gagnant ;
- 2- Le Participant qui aura obtenu le plus de points avec son cheval d'Argent sera désigné gagnant ;
- 3- Le Participant qui aura obtenu le plus de points avec son cheval de Bronze sera désigné gagnant ;
- 4- Le Participant qui aura obtenu le plus de points avec un seul cheval (sans bonus Or, Argent et Bronze) sera désigné gagnant ;
- 5- Le Participant qui possédait le meilleur classement au total des points cumulés (classement général) avant ladite semaine de Jeu sera désigné gagnant.

Si les 5 points cités précédemment ne permettent pas de départager les Participants, un tirage au sort sera effectué informatiquement, par désignation au hasard, par la société LeTROT.

## **6.2. Information des Gagnants et Vainqueurs**

6.2.1. Les Gagnants et Vainqueurs seront informés individuellement du résultat du classement et du tirage au sort, par la société LeTROT par courrier électronique, à l'adresse électronique indiquée dans le formulaire d'inscription tel que visé à l'article 3 ci-avant.

Seuls les Gagnants et Vainqueurs du Jeu seront informés du résultat du Jeu. Il ne sera envoyé aucun courrier électronique, même en réponse, aux Participants non Gagnant ou Vainqueur.

6.2.2. Les Gagnants et Vainqueurs devront répondre par retour de courrier électronique et confirmer, ou non, l'acceptation de leurs Lots dans un délai de soixante-douze (72) heures à compter de la réception de la notification visée au paragraphe précédent (date et heure française de connexion, telles qu'enregistrées par le système informatique faisant foi). Les Gagnants devront indiquer dans le courrier électronique de confirmation leurs adresses postales.

Sans retour dans le délai imparti, les Gagnants et Vainqueurs seront réputés avoir refusé le Lot et LeTROT sera libre de disposer du Lot comme elle l'entend, sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

6.2.3. Dans le cas où un ou plusieurs Gagnant(s) aurait/auraient refusé son/leurs Lot(s) ou n'aurait/n'auraient pas respecté les conditions du Règlement, le(s) Lot(s) sera/seront réputé(s) non remis et deviendra(ont) de fait la propriété de LeTROT, sans que LeTROT ne puisse voir sa responsabilité engagée, à quelque titre que ce soit, de ce fait.

Dans le cas où les coordonnées complétées par un Gagnant ou Vainqueur dans le formulaire visé à l'article 3.2.1 seraient inexploitables (coordonnées incomplètes, adresse e-mail erronée ou inexistante, etc), le Gagnant ou Vainqueur concerné sera considéré comme ayant refusé son Lot. LeTROT sera alors libre de disposer du Lot comme elle l'entend, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

## **Article 7- Attribution et jouissance du/des Lot(s)**

7.1. Les lots pourront être transmis par voie postale ou par voie électronique :

- Les Lots n°1 ; 3 à 23 ; 24 seront adressés par voie électronique sur l'adresse de messagerie électronique communiquée lors de l'inscription par le participant. Le lot 1 est valable 1 an à partir de la date de fin du jeu. Le lot 3 est valable le dimanche 27 janvier 2019. Les lots 11 à 23 sont valables un (1) mois à compter de la date d'envoi.
- Le lot n°2 sera adressé aux Vainqueurs par voie postale à l'adresse postale indiquée par les Gagnants à LeTROT dans le cadre du retour d'e-mail visé à l'article 6.2.2 du Règlement.
- Les lots n°4 à 10 et 24 à 25 : L'écharpe et le sweat zippé LeTROT seront adressés aux Vainqueurs par voie postale à l'adresse postale indiquée par les Gagnants à LeTROT dans le cadre du retour d'e-mail visé à l'article 6.2.2 du Règlement et l'abonnement numérique au Journal Paris-Turf sera adressé aux gagnants par voie électronique sur l'adresse de messagerie électronique communiquée lors de l'inscription par le participant.

7.2. LeTROT ne serait être tenu pour responsable dans tous les cas où le/les Gagnant(s) ne pourrait/pourraient jouir de son/leur Lot(s) pour des raisons indépendantes de la volonté de LeTROT.

7.3. Les Gagnants et Vainqueurs devront être à jour de toute formalité éventuellement nécessaire pour prendre possession de leurs Lots et les utiliser. Les Gagnants et Vainqueurs déclarent qu'ils disposent de toutes les capacités physiques et juridiques pour pouvoir bénéficier et jouir normalement du Lot. La responsabilité de LeTROT ne saurait en aucun cas être engagée à cet égard.

7.4. Le/les Lot(s) ne pourra/pourront donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte. Il(s) ne peut/peuvent faire l'objet d'aucune contrepartie financière, ni aucun échange contre un autre objet ou service.

7.5. LeTROT se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer le/les Lot(s) par un/des lot(s) d'une valeur équivalente, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

7.6. LeTROT ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable pour tous les incidents et/ou accidents de quelque nature que ce soit, ni de leurs conséquences, pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation du/des Lot(s) par le(s) Gagnant(s) et/ou Vainqueur(s) ou par des tiers.

## **Article 8- Responsabilité**

8.1. La responsabilité de LeTROT est strictement limitée à la délivrance du/des Lot(s) effectivement et valablement gagné(s) conformément aux dispositions du Règlement, sous réserve du respect par chaque Participant des dispositions du Règlement, à l'exception des cas où ladite délivrance sera rendue impossible pour des raisons indépendantes de la volonté de LeTROT.

8.2. LeTROT ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en raison de cas de force majeure, d'évènements indépendants de sa volonté rendant impossible le déroulement normal du Jeu, la délivrance ou la jouissance du/des Lot(s) par le/les Gagnant(s) et vainqueur(s) ou, si les circonstances l'exigent, elle était amenée à écourter, proroger, annuler le Jeu ou à en modifier les conditions.

8.3. LeTROT met en œuvre tous les moyens dont elle dispose pour assurer une disponibilité élevée du Jeu ainsi que du site Internet <http://www.trottingmanager.com/> sur lequel le Jeu est organisé. Elle ne peut toutefois pas garantir un fonctionnement sans interruptions ni dérangements de l'accès, ni des durées et des capacités de transmission déterminées. LeTROT se réserve le droit d'effectuer à tout moment des travaux d'entretien susceptibles d'interrompre l'exploitation du Jeu et du site Internet <http://www.trottingmanager.com/>.

8.4 LeTROT décline toute responsabilité :

- en cas d'anomalie, de dysfonctionnement, de bug informatique du réseau Internet ou Intranet empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de défaillance technique du matériel de réception du Participant empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de défaillance technique ou de déconnexion accidentelle, par l'opérateur téléphonique ou le fournisseur d'accès internet du Participant, des lignes de communication empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de problèmes et dysfonctionnements des plateformes des opérateurs, des logiciels ou du matériel ;
- d'erreurs humaines ou d'origine électrique empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de toute perturbation qui pourrait affecter le bon déroulement du Jeu ;
- de survenance d'un cas de force majeure tel que défini par la jurisprudence de la Cour de cassation.

8.4. La connexion de tout Participant, via le site <http://www.trottingmanager.com/>, se fait sous son entière responsabilité.

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

LeTROT ne pourra être tenu responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillance externes, qui empêcheraient le bon fonctionnement du Jeu.

8.6. LeTROT ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, pour des raisons indépendantes de sa volonté :

- si le/les Lot(s) n'est/ne sont pas distribué(s) (ex. : refus ou non-confirmation d'un Gagnant ou Vainqueur dans le délai imparti à l'article 6.2, retard et/ou non-présentation d'un Gagnant et/ou de la personne l'accompagnant, non réception pour quelque cause que ce soit du courrier électronique ou non réception pour quelque cause que ce soit du/des Lot(s) par voie postale à l'adresse indiquée ou adresse du Gagnant erronée, vol, perte etc.) ;
- si le/les Lot(s) est/sont reçu(s) par le/les Gagnant(s) et/ou Vainqueur(s) endommagé(s), détruit(s) ;
- si postérieurement à leur réception, le/les Lot(s) est/sont perdu(s), endommagé(s) pour quelque cause que ce soit ;

En tout état de cause, aucune compensation ne sera proposée au Gagnant ou Vainqueur qui n'aurait pas pu jouir du Lot pour des causes qui ne relèvent pas de LeTROT.

Si pour des raisons indépendantes de la volonté de LeTROT, le/les Lot(s) ne pouvait/pouvaient être remis au/aux Gagnant(s) et/ou Vainqueur(s), celui-ci/ceux-ci perdrait/perdraient ses/leurs droits sur ce/ces Lot(s).

8.7. LeTROT décline toute responsabilité pour tous les incidents et/ou accidents qui pourraient survenir à l'occasion de la jouissance par un Gagnant et/ou Vainqueur et/ou la personne l'accompagnant, du Lot.

8.8. LeTROT se réserve le droit d'arrêter ou de suspendre le jeu en cas de fraude ou de tentative de fraude.

## **Article 9- Données personnelles**

9.1. Les données personnelles du Participant, sont nécessaires à la participation au Jeu. Elles feront à ce titre l'objet d'un traitement informatique. Les destinataires de ces données sont La Société d'Encouragement à l'Élevage du Cheval Français (LeTROT) en sa qualité de responsable de traitement, et la société Feeling Sports en sa qualité de sous-traitant. Elles sont conservées pendant la durée de l'inscription du Participant au Jeu ou, pour les participants non-actifs, pour une durée de deux ans à compter de la dernière connexion au Jeu.

Lorsque le Participant l'a accepté, ses données seront transmises à Feeling-Sports ainsi que les partenaires de la société LeTROT de l'institution des courses hippiques et seront utilisées par LeTROT pour lui envoyer de l'information commerciale. Ce dernier cas échéant, elles seront conservées par LeTROT pendant une durée de trois (3) ans à compter de la dernière relation entre le Participant et LeTROT.

9.2. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée, le Participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et, le cas échéant, de suppression des données le

concernant. Il dispose également du droit de donner ses directives concernant leur sort après son décès. Le Participant peut exercer ces droits par courrier accompagné d'un justificatif d'identité à l'adresse ([cnil@letrot.com](mailto:cnil@letrot.com)).

#### **Article 10- Consultation et opposabilité du Règlement**

Le présent règlement est consultable dans son intégralité pendant toute la durée du Jeu sur le site Internet du Jeu accessible à l'adresse suivante : <http://www.trottingmanager.com/>.

LeTROT se réserve le droit d'apporter des modifications au présent règlement sans préavis. Toute nouvelle version sera opposable aux Participants dès sa mise en ligne.

Le règlement opposable aux Participants sera donc celui consultable par ces derniers au moment de leur participation au Jeu.

#### **Article 11- Vérification d'identité**

Les Participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur âge. Toutes indications d'identité et/ou d'âge fausses sont susceptibles d'entraîner l'invalidation de la participation au Jeu et, le cas échéant, l'impossibilité pour un Participant Gagnant de jouir du Lot, ce que chaque Participant reconnaît et accepte expressément.

#### **Article 12- Fraude**

12.1 Toute participation frauduleuse, mensongère, incomplète, illisible, dont les coordonnées seraient erronées ou qui s'avèrerait présenter une fausse identité après vérification, sera considérée comme nulle. Dans ce cas, celle-ci sera annulée sans préjudice des dommages et intérêts susceptibles d'être réclamés et/ou des poursuites susceptibles d'être engagées par LeTROT.

Par ailleurs, les Participants ne pourront prétendre à aucune dotation.

12.2. Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs du Jeu, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue du Jeu et la détermination des Gagnants. Le cas échéant, les dispositions de l'Article 13 s'appliqueront.

#### **Article 13- Litiges/Loi applicable**

13.1. Tout litige qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du Règlement sera réglé dans toute la mesure possible, par voie amiable. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige né à l'occasion du Jeu sera soumis aux juridictions compétentes dont dépend le siège social de LeTROT, sauf dispositions d'ordre public contraires.

13.2. La loi applicable au Règlement est la loi française.

#### **Article 14 – Divers**

14.1. En cas de contradiction entre les dispositions du Règlement et tout message et/ou toute information quelconque relative au Jeu, les dispositions du Règlement prévaudront.

14.2. Dans l'hypothèse où une des dispositions du présent Règlement s'avèrerait invalide ou inapplicable, la validité des dispositions restantes n'en sera pas affectée. Les parties remplaceront la disposition invalide ou inapplicable par une disposition valable à effet équivalent à la disposition originale.

14.3. Toute contestation ou réclamation est à adresser, dans un délai maximum d'un mois à compter de la clôture du Jeu telle que définie à l'article 1 du Règlement, à [dircom@letrot.com](mailto:dircom@letrot.com). Au-delà de ce délai, aucune réclamation/contestation ne sera plus recevable.

14.4. Seule la présente version du Règlement a valeur juridique. Toute autre version ou traduction du Règlement n'est disponible qu'à titre d'information, pour en permettre la consultation aux Participants non francophones, et n'a aucune valeur juridique.