

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 quatorze (14) décembre 2016 à dix (10) heures (UTC +1) au vingt neuf (29) décembre (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, entrainera 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. 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)**.

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. Pour désigner un cheval de son écurie comme « partant », le Participant devra

3.1.2. Chaque semaine de Jeu, les Participants marqueront plus ou moins de points en fonction des performances des partants qu'ils auront désignés au sein de leur écurie. La « semaine de Jeu » débutera chaque samedi matin avec le début des opérations de la première réunion de courses de la journée et finira 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.

3.1.3. A la fin de chaque semaine de Jeu telle que définie ci-avant, les dix (10) participants ayant cumulé le plus de points sur la semaine seront désignés comme gagnants dans les conditions visées à l'article 6 du présent Règlement.

3.1.4. A l'issue du Jeu, dix (10) Participants seront désignés comme gagnants dans les conditions visées à l'article 6 du présent Règlement.

3.1.5. Les Participants auront la possibilité de créer des groupes privés sur le site <http://www.trottingmanager.com/> afin de se comparer entre membres du même groupe et de discuter ensemble.

3.1.6 Ponctuellement, des challenges entre les participants pourront être mis en place sur une durée déterminée. Les dix (10) 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.

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 déboursés 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 / Statuts des chevaux dans 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 selon les courses réelles auxquelles ces derniers participent.

L'écurie du Participant devra être composée de quinze (15) 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 15 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 4.2 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.

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 de celui qu'il souhaite ajouter..

4.1.2. Statuts des chevaux dans l'écurie

4.1.2.1. Le Participant devra attribuer un statut à chaque cheval de son écurie avant le début de sa course.

Le participant devra sélectionner :

- Un (1) cheval d'Or ;
- Un (1) cheval d'Argent ;
- Un (1) cheval de Bronze ;
- Les autres chevaux alignés seront considérés comme n'ayant aucun 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.

4.1.2.3. Par défaut, à partir de la deuxième semaine de Jeu à laquelle le Participant participe, les statuts attribués par le Participant aux chevaux de son écurie, seront automatiquement reconduits pour la semaine de Jeu suivante.

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. Démarrage du Jeu

Les Participants pourront gérer leur écurie en achetant ou vendant des chevaux au moyen de la monnaie virtuelle du Jeu exprimée en étoile.

Lors de son inscription, chaque Participant bénéficiera de quatre-vingts mille (80 000) étoiles.

4.3. Modalités spécifiques

4.3.1. Valeur des chevaux

4.3.1.1. 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 le TROT, est disponible sur le site <http://www.letrot.com/fr/courses/classements/hommes/fiche-classement/crack-series/general>.

Exemple : un cheval X est 10^{ème} 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.

La valeur de départ d'un cheval ne pourra être inférieure à deux mille (2 000) étoiles dans le Jeu. Les chevaux dont la valeur au classement Crack Series sera inférieure à deux mille (2000) points seront ainsi disponibles à l'achat à hauteur de ce montant-plancher.

4.3.1.2. 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.

4.3.2. Positionnement des partants

Chaque semaine de jeu, les Participants sont amenés à positionner leurs chevaux dans l'onglet « Mes partants ». Ils auront également la possibilité de positionner les chevaux de leurs choix sur les cases spécifiques « Or », « Argent » et « Bronze ».

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.

4.5.2. Détails des points

Un Participant remportera ainsi des points à chaque fois qu'un de ses chevaux de son écurie se placera dans les sept premiers d'une course.

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

Les Points remportés par les Participants sont calculés en fonction :

- des allocations allouées par LeTROT dans les conditions des courses au trot françaises réelles ;
- du statut que le Participant aura accordé aux chevaux de son écurie avant le début de leurs réunions de courses
 - Cheval d'Or = + 30 000 points de bonus en cas de victoire du cheval ;
 - Cheval d'Argent = + 20 000 points de bonus en cas de victoire du cheval ;
 - Cheval de 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, de façon à récompenser l'assiduité des Participants. Chaque Participant aura deux cent cinquante (250) crédits au début du Jeu.

4.6.2. Il sera ensuite possible pour les Participants d'obtenir des crédits supplémentaires en parrainant un ami sur le Jeu, en alignant son écurie chaque semaine ou lors d'occasions 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 changement de dernière minute, le coup de com' ou le découvert autorisé :

- Le changement de dernière minute permettra aux Participants :
 - d'intervertir le statut de leurs chevaux après la date limite de Jeu mais avant le début des opérations de la réunion de courses des chevaux impliqués.
 - d'intégrer de nouveaux chevaux dans leurs partants de la semaine (éventuellement achetés après la date limite) ;
- l'auto-interview permettra aux Participants de publier une interview au format presse dans laquelle ils rédigeront eux-mêmes les questions et les réponses ;
- le découvert autorisé permettra aux Participants d'obtenir une autorisation de découvert de dix mille (10 000) étoiles pendant un mois ;

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 Gagnants tels que définis à l'article 6 ci-après :

Lot n°1 du 1^{er} Gagnant 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 en formule all inclusive

Lot n°2 du 2^{ème} Gagnant au classement général : un (1) téléviseur d'une valeur de cinq cents (500) euros

Lot n°3 du 3^{ème} Gagnant 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 28 janvier 2018, jour du Prix d'Amérique 2018. 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

Lots n°4 à n°10 du 4^{ème} au 10^{ème} gagnants au classement général : 1 polo homme LeTROT et un an d'abonnement au journal Paris-Turf numérique. Valeur du lot : cent soixante (300) euros.

5.2. Les dotations sont au nombre de cinq (5) pour chaque semaine de Jeu et sont les suivantes, dans l'ordre du classement général des Vainqueurs tels que définis à l'article 6 ci-après :

Lot n°11 du 1^{er} Vainqueur au classement hebdomadaire (chaque semaine de jeu) : un (1) code promo d'une valeur de cent (100) euros à valoir sur le site genybet.fr en paris hippiques

Lot n°12 du 2^{ème} Vainqueur 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^{ème} Vainqueur 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

Lot n°14 à 20 du 4^{ème} Vainqueur au 10^{ème} du classement hebdomadaire (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 Gagnant, tel que défini à l'article 6.1.ci-après ainsi que les frais accessoires (logement, repas, boissons, etc.).

5.4. Les dotations sont au nombre de dix (10) 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 21 du 1^{er} vainqueur du classement Challenge (du 15 avril au 5 mai 2017) : Un (1) fer de Timoko, une (1) Une de Paris-Turf personnalisée et un (1) tirage photo de votre trotteur préféré (sous réserve de disponibilité)

Lot 22 du 2^{ème} vainqueur du classement Challenge (du 15 avril au 5 mai 2017) : Un (1) fer de Bellissima France, une (1) Une de Paris-Turf personnalisée et un (1) tirage photo de votre trotteur préféré (sous réserve de disponibilité)

Lot 23 du 3ème vainqueur du classement Challenge (du 15 avril au 5 mai 2017) : Un (1) tapis de selle de Vincennes dédicacé par Eric Raffin, une (1) Une de Paris-Turf personnalisée et un (1) tirage photo de votre trotteur préféré (sous réserve de disponibilité)

Lot 24 à 30 du 4ème au 10ème vainqueur du classement challenge (du 15 avril au 5 mai 2017) : un (1) tirage photo de votre trotteur préféré (sous réserve de disponibilité) et des goodies Vincennes Hippodrome de Paris : un (1) plaid, une (1) casquette, un (1) moleskine

5.5. 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.

Article 6 - Désignation des gagnants/Information des gagnants

6.1. Désignation des gagnants(ci-après, le/les « Gagnants » ou les « Vainqueurs »)

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

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 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 désigné 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.

6.1.2. Les Participants déclarés Vainqueurs de chaque semaine de Jeu sont les cinq (5) 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.

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.

6.1.3. Les Participants déclarés Gagnants d'un challenge sont les dix (10) Participants qui auront récolté le total de points le plus important sur l'ensemble des semaines sur lesquelles ledit challenge est mis en place. Un Classement par ordre décroissant sera établi à la fin du Jeu afin d'identifier les Gagnants.

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 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 désigné 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.

6.2. Information des Gagnants et Vainqueurs

6.2.1. Les Gagnants et Vainqueurs seront informés individuellement du résultat du classement et du tirage au sort éventuel, 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 et 3 à 20 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 28 janvier 2018. Les lots 11 à 20 sont valables un (1) mois à compter de la date d'envoi.
- Le lot n°2 et n°21 à 30 seront adressés aux Gagnants 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 : Le polo sera adressé aux Gagnants 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 tenue 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 Vainqueursdevront être à jour de toute formalité éventuellement nécessaire pour prendre possession de leurs Lots et les utiliser. Les Gagnants et Vainqueursdéclarent 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 déterminée. 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 tenue responsable en cas de dysfonctionnement 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 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).

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. 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.