

## **Règlement du jeu-concours « Coach Canari » - Saison 2018/2019**

### **Article 1 : Objet**

Le **FC NANTES**, Société Anonyme Sportive Professionnelle (SASP), au capital de 500 000 Euros, dont le siège social est situé au Centre Sportif de La Jonelière - 44240 La Chapelle Sur Erdre, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nantes sous le numéro 388 113 (ci-après désignée la « société organisatrice »), organise un jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat intitulé « **Coach Canari** » (ci-après désigné le « Jeu ») qui se déroulera à partir du 16 Septembre 2018 et jusqu'au 25 Mai 2019. La société de droit français SARL FEELING SPORTS ayant son siège social à 75011 Paris, 44 avenue Parmentier, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés (RCS) Paris siren 513 893 230, intervient comme opérateur technique du Jeu.

### **Article 2 : Conditions de Participation**

Le Jeu est ouvert à toute personne physique et majeure résidant en France et non interdite de jeu, à l'exclusion des salariés de la société organisatrice, la société FEELING SPORTS et de leurs familles respectives, et plus généralement de toutes personnes susceptibles d'obtenir des informations privilégiées pour le Jeu.

L'inscription au Jeu est possible à partir du 13 Septembre 2018 et jusqu'au 25 Mai 2019, soit quelques jours avant la quatorzième journée du Championnat de France de Football de Ligue 1 Conforama et jusqu'à la date de la dernière journée du Championnat de France de Football de Ligue 1 Conforama (ci-après désigné la « Période du Jeu »)

L'ouverture d'une participation sur ***coachcanari.fc Nantes.com*** 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 ***coachcanari.fc Nantes.com***

A cette adresse, les participants devront préalablement remplir intégralement le bulletin de participation puis suivre les instructions du championnat virtuel.

Ce concours est gratuit est strictement sans obligation d'achat ou de paiement quelconque.

En alignant son équipe, en participant à des jeux et en plaçant des mises de crédits virtuels, l'utilisateur déclare qu'il possède l'âge minimum requis par les lois en vigueur dans son pays pour la participation aux jeux. Par la souscription de pronostics ou la participation à des jeux, ainsi que par le placement de mises de crédits virtuels, l'utilisateur confirme en outre qu'il a la capacité juridique requise pour conclure la transaction. Si jamais cette affirmation était fautive, l'utilisateur est responsable envers l'organisateur de tous les inconvénients susceptibles d'en résulter.

La société organisatrice se réserve le droit de vérifier l'identité d'un joueur à tout moment en lui demandant la production d'une pièce d'identité officielle.

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 contient 2 modes de jeu : le mode groupe général et le mode groupe privé. Dès leur inscription finalisée, chaque joueur est automatiquement classé dans le classement du mode général. Il a ensuite la possibilité de créer un groupe privé dans lequel il sera classé avec un nombre de personnes restreint (50 personnes maximum).

### 3-2 Objectif

Le Jeu est un championnat virtuel où les participants alignent sur un terrain 11 joueurs réels faisant partie de l'effectif du FC Nantes ainsi que 3 remplaçants de leur choix. Les participants pourront aligner leur propre équipe à compter de la quatorzième journée et pour chaque journée ultérieure de la saison 2018-2019 du Championnat de France de Football de Ligue 1 Conforama.

A l'issue de chaque match du FC Nantes, chaque joueur aligné rapporte des points au participant en fonction de ses performances réelles sur le terrain. Les points remportés résultent d'un barème précis.

Les participants obtiennent ainsi un total de points à chaque tour de Jeu, concourant ainsi au titre de meilleur Coach Canari du tour de Jeu.

Les participants pourront également obtenir le titre de Coach Canari de l'année à l'issue de la dernière journée du Championnat de France de Football de Ligue 1 Conforama (25 Mai 2019) en fonction du classement cumulé de l'ensemble des tours de jeu et de la totalité des points obtenus à chaque tour.

Récapitulatif des concours pris en compte dans le jeu et des lots qui seront à pourvoir :

<b>Concours par journée de la saison 2018/2019</b>	<b>Concours pour l'ensemble de la saison 2018/2019</b>
2 INVITATIONS POUR UN MATCH A DOMICILE DU FC NANTES SUR LA SAISON 18/19	<b>PLACE 1</b> : 2 ABONNEMENTS EN OCEANE POUR LA SAISON 19/20 + PRESENTATION A LA BEAUJOIRE EN AVANT MATCH <b>PLACE 2 A 10</b> : UN MAILLOT DEDICACE <b>PLACE 11 A 20</b> : UNE ECHARPE DU CLUB

### 3-3 Etapes d'enregistrement

Le jeu débutera à la cinquième journée du Championnat de France de Football de Ligue 1 Conforama 2018-2019. Cependant, il est convenu que toute personne aura la possibilité de s'inscrire au jeu à partir du 13 Septembre 2018.

### 3.4- Règles du jeu

#### 3.4.1- Alignement de sa composition

A chaque rencontre du FC Nantes, le participant alignera sa propre composition d'équipe en plaçant les joueurs de son choix sur le terrain virtuel. Pour chaque tour de jeu, le participant devra ainsi choisir 11 joueurs titulaires et éventuellement jusqu'à 3 joueurs remplaçants pour son équipe parmi l'effectif du FC Nantes. D'un tour à l'autre, la composition d'équipe du participant pourra être totalement ou partiellement renouvelée.

Chaque participant peut changer autant de fois qu'il le souhaite l'équipe qu'il met sur la feuille de match, mais il doit le faire avant une date limite indiquée dans le jeu.

#### 3.4.2- Les points en Jeu

Chaque joueur placé sur le terrain rapporte des points aux participants en fonction de ses statistiques individuelles dans le match. Toutes les statistiques présentes dans le jeu sont prises en compte pour chaque joueur aligné et sont susceptibles de lui faire marquer des points. Les remplaçants marquent la moitié de leur total de points (sauf pour le cas du supersub - voir article 3.4.3 ci-dessous)

Voici les statistiques prises en compte ainsi que le barème de points utilisé dans le jeu Coach Canari :

- > But marqué = **15 points** / but marqué
- > Passe décisive = **10 points** / passe décisive
- > Tir cadré = **3 points** / tir cadré
- > Interception = **3 points** / interception
- > Tacle = **3 points** / tacle
- > Ballon touché = **0,05 point** / ballon touché
- > Passe réussie = **0,2 point** / passe réussie
- > Arrêt (gardien) = **3 points** / arrêt
- > Clean sheet = **5 points** pour tous les joueurs ayant participé au match

Le bonus "clean sheet" s'applique à tous les joueurs ayant participé à la rencontre si et seulement si le FC Nantes n'encaisse aucun but lors de ce match.

La statistique "ballons touchés" correspond à l'ensemble des touches de balles réalisées par un joueur durant le match (à ne pas confondre avec la notion de « ballons joués »).

Les données utilisées dans le jeu Coach Canari proviennent de STATS, le fournisseur des statistiques officielles de la LFP.

### 3.4.3 – Rôles spéciaux

Lors de chaque journée, les participants pourront assigner des rôles spéciaux à certains joueurs de leur choix. Ces statuts particuliers sont les suivants : goleador, maestro, pieuvre, mur, capitaine et supersub.

Ces rôles permettront aux participants de remporter plus de points grâce à un coefficient multiplicateur appliqué aux statistiques évoquées à l'article 3.4.2. Dans le cas du « supersub », les points bonus ne seront appliqués que si le joueur est effectivement remplaçant en début de match et rentre effectivement en jeu en cours de match.

Le nombre maximum de rôles spéciaux qu'un participant peut accorder lors de chaque journée est fixé à 5.

Sur tout le championnat, un joueur du FC Nantes ne pourra pas être désigné plus de 7 fois pour un même rôle.

En revanche, il sera possible d'attribuer plusieurs rôles au même joueur sur le terrain lors d'une même journée. Par ailleurs, il est possible d'attribuer les 5 statuts particuliers à un même joueur lors du même match. Dans ce cas de figure, le statut « Capitaine » double d'abord les points de base obtenus par le joueur, puis sont additionnés les points des autres statuts éventuels (goleador, maestro etc.).

Si un joueur désigné Capitaine lors d'une journée de jeu sort en cours de match, il ne marquera aucun point.

Si un joueur désigné supersub est finalement titulaire lors de la journée de jeu, il ne marquera aucun point.

Le barème de points correspondant aux rôles spéciaux est le suivant :

**> Goleador :** (points 'buts' + points 'tirs cadrés') x3

**> Maestro :** (points 'passes décisives' + points 'passes réussies') x3

**> Mur :** (points 'tacles' + points 'clean sheet' + points 'arrêts' (pour le gardien)) x3

**> Pieuvre :** (points 'ballons touchés' + points 'interceptions') x3

> **Capitaine** : tous les points obtenus x2

> **Supersub** (rôle à choisir pour un remplaçant) : tous les points obtenus x3

#### 3.4.4 - Crédits

Chaque participant dispose de 350 crédits au début du jeu lui permettant d'acquérir des packs de rôles supplémentaires (goléador, maestro, mur, pieuvre, capitaine et supersub). Chaque participant commencera le jeu avec 5 unités pour chaque rôle spécial.

Il sera ensuite possible pour les participants d'acquérir des packs de 5, 15 ou 30 rôles aléatoires.

Pour acquérir ces packs de rôles, les participants devront dépenser 100 crédits pour un pack de 5 rôles, 250 crédits pour un pack de 15 rôles et 400 crédits pour un pack de 30 rôles.

Les participants peuvent également opter pour des packs portant sur un seul rôle précis. Cela leur coûtera 150 crédits pour débloquer un pack de 5 rôles pour un statut spécial.

Les participants peuvent gagner des crédits gratuits en cas de parrainage du jeu (50 crédits par parrainage), si et seulement si le "filleul" recruté utilise l'url contenant le code du parrain.

Les participants bénéficient également des parrainages préalablement effectués sur le jeu « Pronos FC Nantes ».

Les parrainages effectués sur les jeux « Coach Canari » et « Pronos FC Nantes » par un participant lui bénéficieront simultanément sur les deux jeux. Les 50 crédits par parrainage réalisé sur l'un des deux jeux lui seront donc automatiquement octroyés sur le deuxième jeu.

#### 3.4.5 - Matchs reportés

En cas de match reporté, les règles suivantes seront appliquées :

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

#### 3.4.6 - Finalité

Un participant est déclaré vainqueur du Jeu, à la fin de chaque journée et élu «Coach Canari de la journée », et à la fin de la saison et élu « Coach Canari de la saison » à la fin de la saison est celui qui aura récolté le total de points le plus important selon le barème d'attribution prévu à l'article 3.4.2 du présent Règlement et en tenant compte des éventuels rôles assignés à certains joueurs dans le cadre de l'article 3.4.3.

Pour le « *Coach Canari de la journée* » : en cas d'égalité de points entre 2 (deux) ou plusieurs Participants sur une journée, les participants seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

- Le participant qui aura le plus de points au classement général, au lendemain de la journée de jeu correspondante
- Le participant ayant effectué le plus de parrainages validés pour inviter d'autres participants dans le Jeu
- Le participant qui aura marqué le plus de points (rôles spéciaux compris) avec un joueur sur la journée de jeu correspondante
- Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera organisé pour départager les ex-aequo

Pour le « *Coach Canari de la saison* » : en cas d'égalité de points entre 2 (deux) ou plusieurs participants à la fin de la saison, ceux-ci seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

- Le participant qui aura marqué le plus de points sur une seule Journée de jeu
- Le participant ayant effectué le plus de parrainages validés pour inviter d'autres participants dans le Jeu
- Le participant qui aura marqué le plus de points (rôles spéciaux compris) avec un seul joueur sur l'ensemble de la compétition
- Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera organisé pour départager les ex-aequo

#### **Article 4 : Désignation des gagnants**

##### 4.1 Désignation des Gagnants

Le Jeu est composé de 3 Classements principaux:

- « Coach Canari de la Journée » : Le Jeu comporte au total 34 (trente-quatre) « Journées » de Championnat. Une « Journée » correspond à une journée de championnat de la saison 2018-2019 du championnat de France de Football de Ligue 1 Conforama.
- « Coach Canari de la Saison » : le Jeu comporte 1 (une) saison. La saison correspond à la saison 2018-2019 du championnat de France de Football de Ligue 1 Conforama.

Le cumul des points obtenus par un participant à chaque « Journée » détermine les gagnants « Coach Canari de la Journée » ;

Et

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

La publication de la liste des gagnants « Coach Canari de la Journée », et « Coach Canari de la Saison » sera effectuée sur le site ***coachcanari.fcnantes.com***, dans un délai de 2 (deux) jours ouvrés après la fin du dernier match de la Journée et disponible dans l'onglet « Classements ».

##### 4.2 Divers Dotations

Les lots seront acceptés tels qu'ils sont annoncés sur le site Internet ***coachcanari.fcnantes.com***. Aucun changement (de date, de prix, de lot...), pour quelle que raison que ce soit, ne pourra être demandé à la société organisatrice et à FEELING SPORTS. Aucune contrepartie financière ou équivalente financier des lots ne pourra être demandée.

Il est précisé que la société organisatrice et FEELING SPORTS ne fourniront 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 et FEELING SPORTS. Les gagnant(e)s seront contacté(e)s directement par courrier électronique et/ou par téléphone par la société organisatrice et FEELING SPORTS.

Les lots seront adressés par voie postale, si leur nature le permet. La société organisatrice et FEELING SPORTS ne pourront en aucun cas être tenues responsables 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 ***coachcanari.fcnantes.com*** après la prise de contact par la société organisatrice et FEELING SPORTS, 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 à tout moment pendant la période du Jeu, 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 et FEELING SPORTS, pour des raisons indépendantes de leur volonté aucune contrepartie financière ni aucun équivalent financier ne pourront être réclamés.

Du fait de l'acceptation de son lot par le participant, et sauf opposition de sa part adressé à la société organisatrice le gagnant autorise la société organisatrice et FEELING SPORTS à utiliser son nom, ses équipes alignées à chaque journée avec son meilleur total sur la saison, sa photo mise en ligne sur le site dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au Jeu et pendant toute la période du 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 de la société organisatrice ne puisse être engagée à ce titre.

#### 4.3 Evénements spéciaux

En dehors de ces événements 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 ***coachcanari.fcnantes.com***.

#### **Article 5 : Données à caractère personnel**

Les participants sont informés et acceptent que les données à caractère personnel qu'ils communiquent à la société organisatrice à l'occasion de leur participation au Jeu-Concours, à savoir leurs nom, prénom, adresse, téléphone et mail (ci-dessous « les Données »), feront l'objet d'un traitement par celles-ci.

Les Données sont traitées loyalement et licitement par la société organisatrice et sont collectées exclusivement aux fins de l'attribution des lots dans le cadre du Jeu-Concours et de l'envoi d'une Newsletter.

Les Données sont destinées exclusivement à la société organisatrice et à FEELING SPORTS, qui ne pourront transmettre ces Données à des tiers qu'aux seules fins de l'attribution des lots dans le cadre du Jeu-Concours et de l'envoi d'une Newsletter.

Comme exposé à l'article 4.2 ci-avant la société organisatrice et FEELING SPORTS se réservent le droit de faire usage du nom des gagnants à des fins promotionnelles.

Conformément à la loi du 8 décembre 1992 relative à la protection de la vie privée, tout participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données à caractère personnel le concernant, et peut s'opposer au traitement informatique de ces informations selon les modalités suivantes :

- soit en écrivant à l'adresse suivante:  
FC Nantes  
Route de la Jonelière  
44240 La Chapelle sur Erdre
- soit en écrivant un mail à l'adresse **contact@fcnantes.com**

Les personnes qui exerceront le droit de suppression de leurs données à caractère personnel 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 la société organisatrice et FEELING SPORTS, 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 et FEELING SPORTS ne peuvent être tenues pour responsables du mauvais fonctionnement du Site et/ou du Jeu pour un navigateur donné.

La société organisatrice et FEELING SPORTS ne garantissent 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. Par exemple, en cas de défaut dans la date limite d'une journée de jeu ou d'une question, et ce quelle qu'en soit la raison, la société organisatrice se réserve le droit de réinitialiser la composition des participants tels qu'elle était au moment du coup d'envoi de la rencontre concernée par ladite journée.

La société organisatrice et FEELING SPORTS ne pourront être tenues responsables si les données relatives à l'inscription d'un participant ne leur parvenaient pas pour une raison quelconque qui ne leur serait pas imputable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de leurs serveurs pour une raison quelconque, etc...) ou leur 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 participant qui aurait triché serait de plein droit déchu de tout droit à obtenir une quelconque dotation ou un quelconque rechargement des crédits utilisés pour ladite tentative de triche.

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 et FEELING SPORTS ne pourront être tenues responsables 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, modifier ou d'annuler le présent Jeu en partie ou dans son ensemble si les circonstances l'exigeaient. Leur 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 elles, ou leur éventuel prestataire d'hébergement ne peuvent plus assurer la continuité du service nécessaire au déroulement du Jeu. La société organisatrice pourront 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 leur propre responsabilité (sous réserve en ce cas de leur 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 présent Règlement est déposé à la **SCP HULAUD-BROSSARD CHUDEAU-HULAUD NIXI**, Huissiers de Justice associés à Nantes, 47 boulevard Meusnier de Querlon 44000 NANTES. Le Règlement peut être consulté sur le site Internet du jeu **Coach Canari** à l'adresse internet suivante : ***coachcanari.fcnantes.com***

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.