Règlement du Jeu « **TMF** Rugby Challenge »

Article 1 : Objet

TOTAL MARKETING FRANCE, Société par Action Simplifiée au capital de 390 553 839 euros ayant son Siège Social au 562 avenue du Parc de l'Île – 92 000 NANTERRE - inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés de NANTERRE sous le numéro 531 680 445, organise un concours interne de pronostics (ci-après désigné le « Jeu ») qui se déroulera du 10 septembre 2019 jusqu'au 2 novembre 2019.

Le Jeu sera opéré techniquement par la société « Feeling Sports ».

Article 2 : Conditions de Participation

Le Jeu est ouvert aux salariés de TOTAL MARKETING FRANCE, ci-après (« TMF ») et aux salariés de ses 16 filiales à savoir : Alvéa, Caldeo, Charvet La Mure Bianco, CPE énergies, CPO, DMS, Fioulmarket, UDP, Argedis, Total Corse, Total Wash France, Egédis, Stela, Ysblue, Total Lubrifiants Services Automobile (TLSA) et Chabas.

Par salariés, il faut entendre les personnes travaillant pour TMF et les filiales susvisées, à temps plein ou à temps partiel, ainsi que les alternants, pendant toute la durée du Jeu jusqu'à l'annonce des résultats.

Tout participant doit être âgé d'au moins 18 ans et disposer de la capacité juridique.

La participation au Jeu est ouverte aux salariés de TMF et de ses 16 filiales à l'exclusion du personnel chargé de l'organisation et l'élaboration du Jeu et leurs parents salariés.

Toute personne ne remplissant pas toutes les conditions ci-dessus sera exclue du Jeu et ne pourra réclamer aucun prix.

Pour participer au Jeu, les salariés doivent se connecter sur un site Web dédié. Pour ce faire, ils doivent fournir les informations suivantes pour pouvoir participer : nom, prénom, adresse électronique professionnelle et mot de passe de connexion.

Les connexions sur <https://www.challenge-pronostics-sportifs-tmf.fr> sont strictement limitées à une connexion par salarié (même nom, même prénom, même adresse email).

Article 3 : Présentation du Jeu

3.1 Objectif

Le Jeu est une compétition virtuelle où les joueurs pronostiquent les résultats des matchs du Mondial de rugby 2019. Par ailleurs, des questions subsidiaires relatives à la compétition ou à l'activité de TMF peuvent être posées aux joueurs pendant ou au terme de chaque Tour de jeu (selon définition du Tour de jeu donnée à l'article 3.2.1).

A l'issue des matchs, chaque rencontre rapporte des points aux joueurs qui trouvent le bon résultat. De plus, des points supplémentaires sont accordés aux joueurs qui répondent correctement aux questions subsidiaires. Les vainqueurs seront les 3 joueurs ayant obtenu le plus grand nombre de points (pronostics + questions subsidiaires) au terme du Tour de jeu concerné.

Les joueurs pourront également obtenir le titre des meilleurs pronostiqueurs de la compétition à l'issue du dernier tour du Mondial de rugby 2019 (2 novembre 2019) en fonction du classement cumulé sur l'ensemble des Tours de jeu et de la totalité des points obtenus à chaque Tour.

3.2 Règles du jeu

A titre liminaire, il est rappelé que dans le cadre du partenariat entre TMF et Feeling Sports pour l'organisation du Jeu, il a été défini par cette dernière des cotes qui ont été transformés en points. Tout joueur accepte d'en faire son affaire de l'utilisation de ces indications sans pouvoir lever aucune réclamation sur ce sujet vis-à-vis de la société organisatrice ou de Feeling Sports.

3.2.1 - Description des Tours de jeu

Au total, 7 Tours de jeu seront disputés au cours de la compétition :

- Phase de groupes : Tour 1
- Phase de groupes : Tour 2
- Phase de groupes : Tour 3
- Phase de groupes : Tour 4
- Quarts de finale : Tour 5
- Demi-finales : Tour 6
- Match pour la 3^e Place + Finale : Tour 7

3.2.1- Sélection des pronostics

Sur chaque Tour de jeu (7 Tours au total), le joueur pourra sélectionner et/ou modifier ses pronostics jusqu'au coup d'envoi effectif des rencontres.

Des dates limites de réponse seront également associées aux questions subsidiaires. Une fois la date limite dépassée, il ne sera plus possible de modifier son pronostic ou sa réponse sur une question subsidiaire.

3.2.2- Attribution des points

Sur chaque rencontre, des points seront attribués au joueur ayant réalisé le bon pronostic parmi les trois choix possibles : **victoire à domicile, match nul, victoire à l'extérieur**¹.

Plus la probabilité d'une option proposée est importante, plus le nombre de points associé sera faible. Par exemple, la victoire à domicile de la Nouvelle-Zélande contre la Namibie étant fortement probable, le nombre de points associés sera moindre.

De plus, à chaque étape, des questions subsidiaires seront posées aux joueurs. Ces questions seront l'occasion de gagner des points supplémentaires. Certaines de ces questions seront des questions "curseur", ce qui signifie que les joueurs devront placer un curseur sur une échelle. Dans ce cas, un système de sanctions sera incorporé, qui pénalisera les réponses fausses en fonction de leur divergence par rapport aux résultats.

Exemple de question subsidiaire : Combien d'essais seront inscrits au total lors des quarts de finale ?

- Réponse validée par le joueur : 15 essais ; Réponse attendue : 13 essais ;
- Pénalité prévue pour cette question : 10 pts en moins par essai d'écart ;
- Pénalité totale pour le joueur : $15 - 13 = 2 \times 10 \text{pts} = 20 \text{pts}$.

Les pénalités dépendent des questions et sont précisées directement sous chaque question.

¹ L'équipe jouant à domicile est la première équipe citée ; L'équipe jouant à l'extérieur est la deuxième

3.2.3 - Système extra-ballons

Les extra-ballons permettront à chaque joueur de doubler ou tripler le nombre de points en jeu sur les matchs de son choix. Un nombre limité d'extra-ballons sera octroyé à chaque joueur par Tour de jeu. Les extra-ballons non utilisés lors d'un Tour de jeu donné ne pourront pas être utilisés lors des Tours de jeu suivants.

3.2.4 - Matchs reportés

Si un match est reporté pour cause de force majeure, les règles suivantes sont applicables :

- Si le match est finalement joué, le pronostic initial sera conservé et les points seront attribués sur cette base ;
- Si le match n'est pas joué, le pronostic du match sera annulé ainsi que la réponse à l'éventuelle question subsidiaire.

3.2.6 - Désignation des gagnants

3.2.6.1 Au terme de chaque Tour de jeu seront déclarés vainqueurs et élus « les 3 meilleurs pronostiqueurs du Tour ».

Pour la désignation « des 3 meilleurs pronostiqueurs du Tour » en cas d'égalité de points entre plusieurs joueurs, il sera procédé par ordre de priorité, comme suit pour les départager et attribuer les 3 rangs :

- Les joueurs ayant remporté le plus de points sur les questions subsidiaires en lien avec les activités de TMF sur le Tour de jeu concerné ;
- Les joueurs qui seront les mieux placés au classement général (cumulé depuis le début de la compétition) à la fin du Tour de jeu concerné ;
- Les joueurs ayant remporté le plus de points sur les questions subsidiaires en lien avec la Coupe du monde de rugby 2019 sur le Tour de jeu concerné ;
- Les joueurs ayant effectué le plus grand score sur une rencontre pendant le Tour de jeu concerné (option extra-ballons incluse).

En cas de nouvelle égalité et malgré la mise en œuvre des 4 filtres ci-dessus, un tirage au sort sera effectué pour choisir les vainqueurs.

3.2.6.2 Au terme de la compétition

A la fin de la compétition, 30 joueurs seront déclarés vainqueurs et élus « meilleurs pronostiqueurs de la compétition ».

Les « meilleurs pronostiqueurs de la compétition » seront les joueurs qui auront récolté le plus de points sur l'ensemble de la compétition selon le barème d'attribution prévu à l'article 3.2.2 du présent règlement.

Pour la désignation des « meilleurs pronostiqueurs de la compétition » en cas d'égalité de points entre plusieurs joueurs, il sera procédé par ordre de priorité, comme suit pour les départager et attribuer les rangs :

- Les joueurs ayant remporté le plus de points sur les questions subsidiaires en lien avec les activités de TMF sur l'ensemble de la compétition ;
- Les joueurs ayant remporté le plus de points sur les questions subsidiaires en lien avec la Coupe du monde de rugby 2019 sur l'ensemble de la compétition ;

- Les joueurs qui ayant réalisé le plus grand nombre de bons pronostics sur l'ensemble de la compétition.

En cas de nouvelle égalité malgré la mise en œuvre des 3 filtres ci-dessus, un tirage au sort sera effectué pour choisir les 30 vainqueurs qui seront classés de 1 à 30 selon l'ordre du tirage au sort.

Article 4 : Dotations

4.1 Au terme de chaque Tour de jeu, les 3 gagnants remporteront les dotations suivantes :

- **Pour le 1^{er}** : le maillot officiel de l'une des équipes favorites du tournoi + 1 ballon de rugby Flag pays + 1 porte-clé ballon de rugby ;
- **Pour le 2^e** : un polo supporter de l'une des équipes favorites du tournoi + 1 ballon de rugby Flag pays + 1 porte-clé ballon de rugby ;
- **Pour le 3^e** : un ballon de rugby Flag pays + 1 porte-clé ballon de rugby.

4.2 Au terme de la compétition, les 30 premiers du classement général remporteront les dotations suivantes :

- **Pour le 1^{er}** : 2 billets pour assister au match France / Angleterre du Tournoi des 6 Nations le dimanche 2 février 2020 à 16h00 au Stade de France (Saint-Denis) + 1 maillot de l'équipe de France + 1 maillot de l'équipe d'Angleterre + 1 carte Jubileo Total d'une valeur de 100€ + 2 casquettes + 1 ballon de rugby officiel + 1 porte-clé ballon de rugby ;
- **Pour le 2^e** : 2 maillots officiels parmi la collection des équipes favorites du tournoi + 1 carte Jubileo Total d'une valeur de 100€ + 1 ballon de rugby officiel + 2 casquettes + 1 porte-clé ballon de rugby ;
- **Pour le 3^e** : 2 polos supporter de la collection des équipes favorites du tournoi + 1 carte Jubileo Total de 100€ + 1 ballon de rugby officiel + 2 casquettes + 1 porte-clé ballon de rugby ;
- **Pour le 4^e jusqu'au 10^e** : 1 carte Jubileo Total d'une valeur de 75€ + 1 ballon de rugby officiel + 1 casquette + 1 porte-clé ballon de rugby ;
- **Pour le 11^e jusqu'au 20^e** : 1 carte Jubileo Total d'une valeur de 50€ + 1 ballon de rugby officiel + 1 casquette + 1 porte-clé ballon de rugby ;
- **Pour le 21^e jusqu'au 30^e** : 1 carte Jubileo Total d'une valeur de 25€ + 1 ballon de rugby officiel + 1 casquette + 1 porte-clé ballon de rugby.

Article 5 : Données personnelles

Il est rappelé que pour participer au Jeu, les joueurs doivent obligatoirement fournir certaines informations personnelles les concernant (nom, prénom, adresse mail, un mot de passe). Ces informations sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique géré par Feelings Sports.

Le traitement des données collectées est nécessaire pour la prise en compte de la participation des joueurs, la détermination des gagnants, l'attribution et l'acheminement des dotations. Ces informations sont destinées à la société Feelings Sports en qualité de sous-traitant de la société organisatrice au sens du Règlement européen sur la protection des données à caractère personnel.

La Société Organisatrice ou son sous-traitant ne pourront pas utiliser les données récoltées à des fins commerciales, ni les céder ou les louer à des tiers. Chaque joueur dispose d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des données le concernant qu'il peut exercer auprès de la société organisatrice du Jeu (TOTAL MARKETING FRANCE 562 AVENUE DU PARC DE L'ILE, 92000 Nanterre).

Les joueurs qui exerceront le droit de suppression de leurs données avant la fin du Jeu seront réputés renoncer à leur participation. De la même manière, tout gagnant qui demanderait la suppression de

ses données avant la date de remise du lot, rendant impossible toute prise de contact avec l'Organisateur, sera réputé avoir renoncé à sa participation et à l'attribution de son lot.

Article 6 : Divers

La participation au concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limitations d'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse lors du contrôle, de l'interrogation ou du transfert d'informations, les risques de cyber-attaques contre la protection de certaines données et le risque d'infection par des virus circulant sur le réseau.

TOTAL MARKETING FRANCE ne peut être tenu responsable du mauvais fonctionnement du site et / ou du jeu lors de l'utilisation d'un joueur.

TOTAL MARKETING FRANCE ne garantit pas que le site et / ou le Jeu fonctionnera sans interruption, qu'il ne contient aucune erreur informatique ou que les erreurs identifiées seront corrigées. En cas de dysfonctionnement technique du Jeu, TOTAL MARKETING FRANCE se réserve le droit, le cas échéant, d'annuler et / ou d'annuler la session hebdomadaire au cours de laquelle un dysfonctionnement s'est produit. Aucune réclamation résultant de cette action ne sera prise en compte.

TOTAL MARKETING FRANCE ne peut être tenue responsable si les données relatives à l'enregistrement d'un joueur ne lui parviennent pas pour une raison indépendante de sa volonté (par exemple, problème de connexion Internet pour une raison quelconque sur le réseau du joueur, faute temporaire de nos serveurs pour une raison quelconque , etc.) ou si les données arrivent sous une forme illisible ou impossible à traiter (par exemple, si le joueur utilise un matériel ou un environnement logiciel inadapté pour l'enregistrement, etc.).

TOTAL MARKETING FRANCE se réserve le droit d'exclure de ce concours toute personne qui perturbe le déroulement du Jeu et de poursuivre toute personne ayant triché, trompé, falsifié ou perturbé les opérations décrites dans le présent règlement ou tenté de le faire. Tout gagnant qui a triché perd automatiquement tous ses gains. Toute information fournie par le gagnant, y compris ses coordonnées, sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en compte si elle contient des inexactitudes.

TOTAL MARKETING FRANCE ne peut être tenue responsable des dommages de toute nature (personnels, physiques, matériels, financiers ou autres) survenant en relation avec la participation d'un joueur au Jeu.

Article 7 : Consentement au Jeu

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et sans réserve du joueur du présent règlement et de la charte d'utilisation du site hébergeant le Jeu.

Ce règlement peut être lu et imprimé à partir du site Web du concours <https://www.challenge-pronostics-sportifs-tmf.fr>.