

MONSIEUR LOYAL REGLEMENT « LA BARBICHETTE CUP 2017 »

ARTICLE 1 : LA SOCIETE ORGANISATRICE

La Société TURNER, SAS au capital de 40 000EUR, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B 428 742 845 et dont le siège social est situé 115-123 avenue Charles de Gaulle, 92525 Neuilly-sur-Seine Cedex, France ci-après la « Société Organisatrice », agissant poursuites et diligences de ses représentants légaux, domiciliés en cette qualité audit siège, organise le 17 Juin 2017 au rond-point des Canaux, Parc de la Villette à Paris de 10 heures à 18 heures, une compétition, ci-après le « jeu », intitulée :

« LA BARBICHETTE CUP 2017 »

ARTICLE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1 Ce jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France Métropolitaine désireuse d'y participer, ci-après le ou les « Participant(s) ».

La participation des personnes mineures est autorisée à la condition qu'elles soient accompagnées d'une personne titulaire de l'autorité parentale tout au long de la compétition.

Ne pourront participer à cette opération le personnel de la Société Organisatrice et des membres des sociétés partenaires de l'opération ainsi que de toute personne ayant directement ou indirectement contribué à la conception, la réalisation, la mise en place et/ou la gestion de l'opération ainsi que leurs familles.

Dans tous les cas, le Participant devra posséder une adresse email valide. Une même personne ne peut s'inscrire que pour un seul horaire et dans une seule équipe.

2.2 S'il s'avère qu'un Participant gagne une dotation en contravention avec le présent règlement ou par des moyens frauduleux ou déloyaux, la dotation concernée ne lui serait pas attribuée et resterait la propriété de la Société Organisatrice ou des sociétés partenaires éventuelles de l'opération, sans préjudice des éventuelles poursuites susceptibles d'être intentées à l'encontre du Participant par la Société Organisatrice ou par des tiers.

Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes. Chaque Participant devant s'inscrire et participer au jeu sous son propre et unique nom. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

En outre, toute participation effectuée avec des coordonnées incomplètes, erronées ou falsifiées sera considérée comme nulle et peut entraîner la disqualification du Participant. La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier l'identité et les coordonnées des Participants et leur authenticité à cette fin, ce que les Participants acceptent. Pour ce faire, la Société Organisatrice se réserve également le droit, ce que tout Participant accepte, de demander la communication d'une copie des documents attestant de ces informations dont un justificatif d'identité.

En tout état de cause, ne seront pas prises en considération les participations qui ne seraient pas conformes aux dispositions du présent règlement.

ARTICLE 3 :

Présentation et principe du jeu :

Le jeu de la barbichette est un jeu se pratiquant en duel. Les deux adversaires se font face et se tiennent – si possible - par le menton. Le port de barbes factices est autorisé dans le cadre de la compétition mais n'est pas obligatoire.

Les règles associées à la compétition de la BarbichetteCup autorisent la constitution d'équipe d'une à trois personnes. Dans le cas d'une participation en équipe, un membre est désigné pour affronter un membre de l'équipe adverse en duel.

Une partie dure 1 minute.

Le jeu démarre par la chanson suivante, chantée en même temps par les deux joueurs :

« Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le premier d'entre nous qui rira, perdra la compète ! »

L'objectif de ce jeu est de faire rire son adversaire avant qu'il ne nous fasse rire. Les joueurs disposent, tour à tour, de 10 secondes pour faire des grimaces et déstabiliser leur adversaire. Le jeu se termine quand l'un des joueurs rit. Si aucun des joueurs ne rit, le jeu s'arrête au bout d'une minute.

L'éthique du jeu :

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis à vis de ses partenaires ou adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait blesser, gêner un autre joueur ou gâcher le plaisir du jeu. La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement du jeu. Les organisateurs ne tolèrent en aucun cas la violence ou l'humiliation, qui ne représentent pas des comportements appropriés et associés aux valeurs des comités encadrants de ce jeu. Tout comportement de ce type entraîne l'exclusion immédiate et irrémédiable de la compétition.

L'arbitre :

L'arbitre doit veiller au bon déroulement du tournoi et au respect du règlement officiel. Dès qu'une irrégularité - comportement violent, humiliant ou irrespectueux-, ou incident de jeu de quelque sorte que ce soit est découvert, l'arbitre interrompt le jeu et le fautif est déclaré perdant. L'arbitre est le seul maître du jeu, lui seul détermine le vainqueur de chaque manche. Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte interdit ipso facto toute contestation ultérieure. L'intervention de l'arbitre ne rime pas forcément avec sanction : l'arbitre est aussi présent pour assister les personnes en difficulté, répondre aux questions des joueurs, etc...

REGLEMENT SPECIFIQUE A LA COUPE OFFICIELLE DU JEU DE LA BARBICHETTE, LA BARBICHETTE CUP 2017 :

La première coupe de France officielle du jeu de la barbichette a lieu le 17 Juin 2017 au rondpoint des Canaux au Parc de la Villette à Paris de 10h à 18h. Cette coupe se joue par équipe d'une à trois personnes.

Horaires :

10h-14h : matchs libres, animations

14h-17h : Phases qualificatives

17h-18h : phase finale

Définition des termes :

Poule = groupe d'équipes participant à la phase de qualification

Duel = confrontation entre 2 membres d'équipes opposés dans un match

Le matériel spécifique au tournoi :

Tout le matériel nécessaire au bon déroulement de la compétition est fourni par la chaîne Boomerang.

Participation :

Pour s'inscrire à la compétition, il suffit de s'inscrire en ligne au plus tard le 17 Juin 2017 sur www.barbichettecup.fr dans la limite des places disponibles (indiquer nom de l'équipe, nom & prénom du chef d'équipe, adresse email, numéro de téléphone)

Un choix de créneau est proposé aux inscrits en fonction des horaires disponibles entre 14h et 16h30, sur une tranche horaire de 30 mn.

Les participants doivent se présenter à l'accueil de l'espace d'entraînement au plus tard 15 mn avant le début du jeu « de leur créneau ».

En cas de retard, l'organisation se réserve le droit d'annuler l'inscription. Un email de confirmation est envoyé aux inscrits leur indiquant l'heure de la convocation et le déroulé de la journée.

Il est également possible de s'inscrire sur place le jour J, dans la limite des places disponibles.

À tout moment, l'équipe organisatrice se réserve le droit de modifier le déroulé et les horaires de jeu, les participants seront alors avertis par email de leur nouvel horaire de convocation.

3.2 Le déroulement de la Barbichette Cup

La Barbichette Cup se déroule en 2 phases:

Phase de qualification = phase de poules

Phase finale = élimination directe

Calculs des scores et phase de qualification

Les phases de qualification se disputent par poules de 4 équipes. Lors de la cette phase, les équipes s'affrontent à tour de rôle dans un duel. Toutes les équipes se rencontrent une fois à l'occasion d'un duel. A chaque duel, un seul membre de chaque équipe est désigné pour affronter son adversaire.

- A chaque victoire, l'équipe gagnante remporte 3 points.
- En cas d'égalité, les deux équipes remportent 1 point.
- En cas de défaite, l'équipe perdante remporte 0 point.

En cas d'égalité parfaite, chaque équipe sélectionne un joueur de son choix pour une battle décisive par mort subite (sans chrono).

Chaque duel répond aux règles officielles du jeu de la barbichette établi ci-dessus.

A l'issue des matchs de poule, un classement est établi pour définir les finalistes.

Les gagnants de chaque poule sont ceux ayant obtenu le plus de points cumulés sur l'ensemble des duels de leur poule.

Ils sont par la suite qualifiés pour la phase finale et doivent se présenter à l'animateur dans l'espace d'entraînement au plus tard à 16h40.

Phase Finale :

Toutes les équipes qualifiées en phase de poule se rencontrent dans un tournoi final avec des matchs.

Les finalistes doivent se présenter au plus tard à 16h45 pour la phase finale. En cas de retard ou d'absence, le candidat est déclaré forfait et quitte la compétition.

Une manche est constituée de 4 à 9 battles selon le nombre de joueurs dans chaque équipe.

Si une équipe de 2 rencontre une équipe de 3, l'un des joueurs de l'équipe de 2 seulement (au choix) affronte le 3ème joueur de l'équipe adverse.

En cas d'égalité parfaite, chaque équipe sélectionne un joueur de son choix pour une battle décisive par mort subite (sans chrono).

ARTICLE 4 : LOTS OFFERTS

Les lots offerts sont les suivants :

1ère équipe :

- 1 SEJOUR A MADRID POUR 4 PERSONNES (4 adultes)
comprenant les entrées au parc Warner Bros, le vol A/R Paris-Madrid, 2 nuits en hôtel 3*
chambre familiale standard pour une valeur de 2000 EUR HT

2^{ème} équipe :

- 1 COFFRET VIVABOX - IDEES SORTIES / 69,90EUR
- 1 CIRCUIT FANTOME SCOOBY-DOO / 49,99EUR
- 1 PACK LEGO SCOOBY-DOO - Les Aventures Mystérieuses en Avion / 39,99EUR
- 1 PACK « LEGO DIMENSIONS » SCOOBY-DOO / 24.99EUR
- 1 COFFRET « CUISINE AVEC TOM & JERRY » / 19.99EUR

(Prix TTC)

3^{ème} équipe :

- 1 COFFRET VIVABOX - 100% ENFANTS / 59,90EUR
- 1 PACK « LEGO DIMENSIONS » SCOOBY-DOO / 24.99EUR
- 1 PACK 5 FIGURINES SCOOBY-DOO / 14,99EUR

(Prix TTC)

Pour toutes les autres équipes, un lot de goodies (sans valeur commerciale)

Les lots seront annoncés et remis aux gagnants à l'issue de la phase finale lors de la remise des prix.

Les lots sont attribués de manière collégiale à l'ensemble des équipes lauréates. A charge aux membres des équipes de trouver un accord afin de les répartir.

En aucun cas, il ne pourra être exigé de contrepartie financière en substitution du lot offert qui ne sera ni repris ni échangé ni remboursable en espèces.

La Société Organisatrice pourra remplacer l'un (ou plusieurs) des lots annoncés par un autre (ou d'autres) lots si des circonstances extérieures l'y contraignent.

La responsabilité de la Société Organisatrice se limite à la seule offre de ces lots.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de l'utilisation, voire du négoce, des lots fait par les gagnants.

ARTICLE 5 : FRAUDES - CONTROLES ET RESERVES - CONTESTATIONS

5.1 Fraudes

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 le gagnant et le lot qui lui est attribué.

La Société Organisatrice est seule décisionnaire de l'exclusion ou de la réintégration des Participants concernés au regard des informations en sa possession. En cas de sanction ou de réclamation, il convient aux Participants concernés d'apporter la preuve qu'ils ont adopté un comportement conforme au présent règlement. La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être engagée à ce titre.

Afin de sauvegarder les mêmes chances à tous les Participants au Jeu, la Société Organisatrice se réserve le droit de ne pas attribuer la dotation aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

5.2 Contrôles et réserves

La Société Organisatrice se réserve notamment en cas de force majeure ou d'évènements indépendants de sa volonté, le droit d'écourter, de prolonger, de suspendre, de modifier ou d'annuler le jeu. En tout état de cause, la responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée et aucune indemnité ne saurait lui être réclamée à ce titre.

Ces changements feront toutefois l'objet d'une information préalable par tous les moyens appropriés.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée du fait d'un dysfonctionnement du réseau Internet.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'aucun incident relatif aux perturbations de réseau, au maniement de l'Internet, en cas de dysfonctionnement du matériel de réception empêchant le bon déroulement de l'inscription, aux coupures de courant empêchant un internaute de remplir les conditions nécessaires avant la date limite et plus généralement aux risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, à l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et aux risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau.

La Société Organisatrice informe que, compte-tenu des caractéristiques du réseau Internet (comme la libre captation des informations diffusées et la difficulté, voire l'impossibilité de contrôler l'utilisation qui pourrait en être faite par des tiers), elle ne saurait être tenue pour responsable d'une quelconque mauvaise utilisation de ces informations.

Le gagnant autorise par avance et sans contrepartie financière la Société Organisatrice à utiliser à des fins promotionnelles ou publicitaires ses nom, adresse ou image, et à les diffuser sur tout support qui lui semblera adéquat. Cette faculté ne saurait cependant être une obligation à la charge de la Société Organisatrice.

En particulier, les noms et prénoms des gagnants pourront faire l'objet d'une publication sur l'un ou l'autre des sites internet dédiés à l'opération.

Par l'acceptation de ce règlement, les participants reconnaissent accepter d'être filmés et photographiés et autorisent expressément les organisateurs à faire usage de ces photos, films et interviews à titre gracieux dans tout support de communication.

Le règlement complet est disponible sur simple demande auprès des animateurs de l'opération. Il sera également disponible sur le site www.barbichettecup.fr

5.3 Contestations

Tous litiges pouvant intervenir sur l'interprétation du présent règlement feront dans un premier temps l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable. A défaut, d'un tel règlement à l'amiable dans un délai de trente (30) jours à compter de la survenance du litige, les Tribunaux seront compétents.

ARTICLE 7 : PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Les informations et données à caractère personnelles collectées dans le cadre du Jeu sont collectées conformément à la réglementation applicable notamment la Loi informatique et Libertés du 6/01/1978 et pourront être utilisées par la société organisatrice, Adidas et ses partenaires commerciaux à des fins de bonne administration du Jeu et le cas échéant à des fins de prospection commerciale, sous réserve d'avoir obtenu l'accord préalable du Participant.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6/01/1978 (article 17), les Participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification des données les concernant, en écrivant à boomerang@boomerangtv.fr

ARTICLE 8 : DEPOT ET ACCEPTATION DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé en l'étude de :

**SCP SIMONIN - LE MAREC - GUERRIER
HUISSIERS DE JUSTICE ASSOCIES
54 rue Taitbout
75009 PARIS**

à laquelle est confié le contrôle du bon déroulement de sa mise en œuvre.

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.