

# Règlement de jeu | L'EQUIPE<sup>24/24</sup>

Objet : Règlement du jeu-concours « SPORTQUIZ »

## ARTICLE 1. Identification de la société organisatrice – présentation générale du jeu Internet « SPORTQUIZ »

**1.1 Société organisatrice.** La société L'EQUIPE 24/24, Société par Actions Simplifiée au capital de 402.000 Euros, dont le siège social est situé au 145 rue Jean-Jacques Rousseau, 92138 Issy-les-Moulineaux, enregistrée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro B 414 804 476, organise le jeu-concours intitulé « SPORTQUIZ » (ci-après dénommé le « JEU ») à partir du mardi 18 janvier 2011 pour une durée indéterminée sur le site Internet [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr). L'EQUIPE 24/24 informera les participants de la fin du JEU 2 (deux) mois à l'avance par courrier électronique ainsi que sur la plateforme du JEU.

**1.2 Présentation générale du JEU.** Le JEU est une plateforme de jeux multijoueurs en ligne au sein de laquelle les participants s'affrontent au travers de différentes épreuves testant leurs connaissances sur le monde du sport.

Le but du JEU est de devenir le meilleur joueur de la plateforme. Pour ce faire, les participants doivent cumuler le plus de points d'expérience possible (ci-après dénommés les points de « Valeur Marchande ») afin d'augmenter le niveau de leur avatar. Plus le niveau de l'avatar d'un participant est élevé, plus son classement est élevé.

Lors de leur inscription, les participants sont invités à se créer un avatar qui les représentera dans le JEU.

Dans le cadre du JEU, les participants peuvent remporter des dotations en fonction de leurs performances et selon les modalités indiquées par la société organisatrice.

L'inscription au JEU est gratuite, sans obligation d'achat et implique l'acceptation pleine et entière du règlement par les participants et son application par la société organisatrice.

## ARTICLE 2. Configuration technique minimum

Les participants sont informés de la configuration minimum dont ils doivent disposer pour pouvoir participer au JEU :

- système d'exploitation « Microsoft Windows XP » ou un « Macintosh » avec un système d'exploitation MAC OS 8.6 (ou un système d'exploitation plus récent).
- avoir une version récente des navigateurs Internet tels que « Internet Explorer » (Version 8 Extended Validation Certificate minimum) ou « Mozilla FireFox » (Version 3.0 minimum).
- connexion Internet fixe haut débit tels que le Câble, Fibre ou l'ADSL (jouer par modem bas débit dial-up est déconseillé).
- activer « JavaScript ».
- accepter les Cookies.
- disposer de « Flash Player version 10 » ou une version supérieure.

## ARTICLE 3. Obligations des participants

Durant toute leur participation au JEU, les participants s'engagent à respecter le présent règlement. En cas de manquement, la société organisatrice pourra mettre fin à la participation d'un joueur. Le cas échéant, le Compte L'Equipe.fr d'un participant pourra être supprimé par L'EQUIPE 24/24.

Lors de leur participation au JEU, les participants s'engagent à ne pas porter atteinte au respect et à l'intégrité des autres participants. Les propos injurieux peuvent entraîner l'exclusion du JEU et l'annulation du Compte L'Equipe.fr.

Les participants reconnaissent et acceptent qu'il appartient à la société organisatrice seule de décider de comment réagir face à des circonstances qui n'auraient pas été envisagées avant le début du JEU et tout au long de son exécution. En pareille hypothèse, les participants s'engagent à se conformer aux mesures prises par la société organisatrice.

## ARTICLE 4. Inscription au JEU et définitions utiles

### **4.1 Inscription au JEU**

Pour chaque participant, le JEU débute par son inscription sur [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr), en se créant un Compte L'Equipe.fr sur le site du JEU.

**4.1.1 Profil des candidats.** La participation au JEU est ouverte à toute personne physique âgée de 18 (dix-huit) ans minimum, pénalement responsable, résidant en France Métropolitaine à l'exception des membres du personnel du groupe L'Equipe, de ses partenaires, de tout parrain ou annonceur et de leur famille directe vivant sous le même toit.

**4.1.2 Inscription.** Pour s'inscrire, les participants sont invités à se rendre sur la page d'accueil du site Internet [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr) puis à cliquer sur l'oreillette « S'inscrire » ou sur les publicités (carrés) présentes sur les pages du site Internet L'Equipe.fr. Lors de l'inscription, chaque participant doit compléter un formulaire d'inscription avec son nom de joueur, son adresse e-mail, le mot de passe de son choix, son nom, son prénom, son adresse, son code postal, sa ville, son numéro de téléphone et sa date de naissance.

Si le participant possède déjà un Compte L'Equipe.fr, il pourra procéder à son identification et à son inscription au JEU en rentrant l'identifiant et le mot de passe de son Compte L'Equipe.fr.

Les champs marqués d'un astérisque sur la page de saisie doivent obligatoirement être remplis. Ces informations seront nécessaires à L'EQUIPE 24/24 pour traiter les inscriptions. Une même personne physique ne peut disposer que d'un seul compte pour participer au JEU.

À l'issue de la procédure d'inscription au site [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr), le participant reçoit un courrier électronique de bienvenue et bénéficie de la création d'un avatar le représentant dans le JEU.

Chaque nouveau membre bénéficie gratuitement, à l'issue de l'inscription, de 150 (cent cinquante) crédits pour commencer à jouer. Si un participant accepte de recevoir des e-mails promotionnels des partenaires de L'EQUIPE 24/24, 150 (cent cinquante) crédits supplémentaires lui seront crédités lors de l'inscription.

Les crédits sont la monnaie du JEU et sont définis en détail à l'article 4.2.4 du présent règlement.

**4.1.3 Responsabilité des informations communiquées par les participants.** L'internaute qui souhaite participer au JEU certifie l'exactitude et la véracité des informations qu'il aura communiquées lors de son inscription sur le site Internet [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr). L'exactitude des données du participant permet notamment à la société organisatrice d'octroyer les lots aux gagnants.

### **4.2 Définitions utiles**

Les termes définis dans le présent règlement sont utilisés avec une majuscule.

**4.2.1 La Valeur Marchande.** La Valeur Marchande désigne les points d'expérience d'un participant. Elle permet aux participants d'augmenter le niveau de leur avatar.

La participation aux tournois et aux épreuves libres permet de gagner ou de perdre des points de Valeur Marchande aux participants. La Valeur Marchande peut être consultée au sein de la rubrique « Mon Compte » sous l'onglet « force ». Elle est attribuée automatiquement et directement à l'issue de chaque épreuve libre et tournoi. Tous les participants débutent le JEU au niveau le plus faible, sans points de Valeur Marchande. Les niveaux sont définis à l'article 4.2.2 du présent règlement.

Au cours du JEU, le participant peut avoir une Valeur Marchande négative. La Valeur Marchande peut augmenter indéfiniment.

**4.2.2 Les Niveaux :** Dans le JEU, il existe 6 (six) Niveaux d'expérience divisés eux-mêmes en 5 (cinq) sous divisions.

Le Niveau d'expérience le moins élevé est le Niveau 6, le Niveau le plus élevé est le Niveau 1.

Le tableau de correspondance entre la Valeur Marchande et les Niveaux ci-dessous permet de connaître les points d'expérience nécessaires pour atteindre chaque division et chaque Niveau.

Niveau	Division	Valeur Marchande
1	1	63000
1	2	55000
1	3	47000
1	4	39000
1	5	31000
2	6	27800
2	7	24600
2	8	21400
2	9	18200
2	10	15000
3	11	13400
3	12	11800
3	13	10200
3	14	8600
3	15	7000
4	16	6200
4	17	5400
4	18	4600
4	19	3800
4	20	3000
5	21	2600
5	22	2200
5	23	1800
5	24	1400
5	25	1000
6	26	800
6	27	600
6	28	400
6	29	200
6	30	0

**4.2.3 Epreuves Libres et Tournois.** Les Epreuves Libres et les Tournois constituent les épreuves du JEU et sont décrits à l'article 5 du présent règlement.

**4.2.4 Les Crédits.** Les Crédits constituent la monnaie virtuelle du JEU. Ils permettent de participer aux différents Tournois et Epreuves Libres organisés sur la plateforme du JEU et d'acheter des articles et des accessoires proposés dans la Boutique du JEU pour personnaliser son avatar.

Les Crédits peuvent :

- s'acheter,
- se gagner au travers des Jeux Multijoueurs définis à l'article 5.2.1,
- se gagner au travers des Réalisations définies à l'article 4.2.5 du présent règlement.

Chaque nouveau participant au JEU bénéficie gratuitement, à l'issue de son inscription, de 150 (cent cinquante) Crédits pour commencer à jouer.

Par ailleurs, 150 (cent cinquante) Crédits sont donnés au participant si ce dernier accepte de recevoir des e-mails promotionnels des partenaires de L'EQUIPE 24/24.

Enfin, une participation gratuite de 5 (cinq) Crédits est offerte chaque mois à chaque joueur du JEU. La participation gratuite de 5 (cinq) Crédits n'est valable que pendant le mois pour lequel elle a été offerte.

**4.2.5 Les Réalisations.** Les Réalisations sont des actions de jeu prédéterminées par L'EQUIPE 24/24 destinées à récompenser les performances des participants au JEU.

Les Réalisations permettent aux participants de remporter de la Valeur Marchande ou des Crédits.

Les participants sont informés de la réussite d'une Réalisation lorsqu'un signal apparaît en bas à droite de l'écran du JEU. Les Réalisations d'un joueur peuvent être consultées en cliquant sur l'onglet « Réalisations » sur la page d'accueil du JEU.

Les 47 (quarante-sept) Réalisations existantes dans le JEU lors de son lancement sont réparties dans les trois catégories suivantes :

- Or ;
- Argent ;
- Bronze.

L'EQUIPE 24/24 conserve, tout au long du JEU, le droit d'ajouter des nouvelles Réalisations. Chaque Réalisation ne peut être atteinte qu'une seule fois pour un même participant.

La liste des Réalisations est la suivante :

Dans la catégorie bronze :

- La Réalisation « **Nine Ball** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 5 et qu'il a répondu correctement aux 9 (neuf) questions d'un Jeu Multijoueur ou d'un Best of 9. Il remporte 150 (cent cinquante) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **5 Jeux** » est atteinte par un participant lorsqu'il a joué 5 (cinq) jeux au total. Il remporte 25 (vingt-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **3 victoires** » est atteinte par un participant lorsqu'il a gagné 3 (trois) jeux. Il remporte 50 (cinquante) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **200 points de VM en 1 jeu** » ne peut être atteinte par un participant que si il est au Niveau 5 et qu'il a gagné minimum 200 (deux cents) points de Valeur Marchande en 1 (un) jeu. Il remporte 200 (deux cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **500 points de VM en 1 journée** » ne peut être atteinte par un participant que si il est au Niveau 5 et qu'il a gagné minimum 500 (cinq cents) points de Valeur Marchande en 1 (une) journée. Il remporte 250 (deux cent cinquante) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **Pimp your avatar** » est atteinte par un participant lorsqu'il a acheté des vêtements pour habiller son avatar. Il remporte 15 (quinze) Crédits.
- La Réalisation « **3 amis** » est atteinte lorsque le participant est parvenu à se faire 3 (trois) amis. Il remporte 25 (vingt-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **3 cadeaux achetés** » est atteinte par un participant lorsqu'il a acheté 3 (trois) cadeaux virtuels. Il remporte 30 (trente) Crédits.
- La Réalisation « **3 cadeaux reçus** » est atteinte par un participant lorsqu'il a reçu 3 (trois) cadeaux virtuels. Il remporte 30 (trente) Crédits.

- La Réalisation « **ami invité** » est atteinte par un participant si il a invité une personne à jouer au JEU et que cette dernière s'est ensuite inscrite. Il remporte 50 (cinquante) Crédits.
- La Réalisation « **joueur de Tournoi** » est atteinte par un participant dès lors qu'il a participé à un Tournoi. Il remporte 30 (trente) Crédits.
- La Réalisation « **joueur de Cash** » est atteinte par un participant lorsqu'il a participé à un quiz « Euro Jackpot ». Il remporte 50 (cinquante) Crédits.
- La Réalisation « **joueur au top 10 de la journée** » est atteinte par un participant lorsqu'il est dans les 10 (dix) joueurs dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une journée. Il remporte 200 (deux cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **joueur au top 25 de la semaine** » est atteinte par un participant lorsqu'il est dans les 25 (vingt-cinq) joueurs dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une semaine. Il remporte 200 (deux cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **3 days in a row** » est atteinte par un participant lorsqu'il a joué à au moins 1 (un) jeu par jour pendant 3 (trois) jours d'affilée. Il remporte 25 (vingt-cinq) Crédits.

Dans la catégorie argent :

- La Réalisation « **5 Nine Ball** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 5 et qu'il a joué 5 (cinq) fois à un Jeu Multijoueur ou un Best of 9 en ayant répondu correctement aux 9 (neuf) questions à chaque fois. Il remporte 400 (quatre cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **50 jeux** » est atteinte par un participant lorsqu'il a joué à 50 (cinquante) jeux. Il remporte 45 (quarante-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **15 victoires** » est atteinte par un participant lorsqu'il a gagné 15 (quinze) jeux. Il remporte 200 (deux cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **3 wins in a row** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 4 et qu'il a gagné 3 (trois) jeux d'affilée. Il remporte 150 (cent cinquante) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **2000 points de VM en 1 journée** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 4 et qu'il a gagné au minimum 2000 (deux mille) points de Valeur Marchande en une seule journée. Il remporte 45 (quarante-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **15 amis** » est atteinte par un participant lorsqu'il parvient à avoir 15 (quinze) amis. Il remporte 45 (quarante-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **9 cadeaux achetés** » est atteinte par un participant lorsqu'il a acheté 9 (neuf) cadeaux virtuels. Il remporte 45 (quarante-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **9 cadeaux reçus** » est atteinte par un participant lorsqu'il a reçu 9 (neuf) cadeaux virtuels. Il remporte 45 (quarante-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **Niveau 1 battu** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 4 et qu'il a gagné un jeu contre un joueur de Niveau 1. Il remporte 45 (quarante-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **joueur de Tournoi (3x)** » est atteinte par un participant lorsqu'il a participé à 3 (trois) Tournois différents. Il remporte 60 (soixante) Crédits.
- La Réalisation « **joueur de Cash (3x)** » est atteinte par un participant lorsqu'il a participé à 3 (trois) quiz « Euro Jackpot » différents. Il remporte 60 (soixante) Crédits.
- La Réalisation « **joueur au top 10 de la journée (3x)** » est atteinte par un participant lorsqu'il a été classé 3 (trois) fois dans les 10 (dix) joueurs dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une journée. Il remporte 300 (trois cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **joueur au top 25 de la semaine (3x)** » est atteinte par un participant lorsqu'il a été classé 3 (trois) fois dans les 25 (vingt-cinq) joueurs dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une semaine. Il remporte 300 (trois cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **joueur du jour** » est atteinte par un participant lorsqu'il est le joueur dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une journée. Il remporte 400 (quatre cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **7 days in a row** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 4 et qu'il a joué chaque jour et pendant 7 (sept) jours d'affilée à au moins 1 (un) jeu. Il remporte 65 (soixante-cinq) Crédits.
- La Réalisation « **joueur au top 10 du mois** » est atteinte par un participant lorsqu'il a été classé dans les 10 (dix) joueurs dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur un mois. Il remporte 400 (quatre cents) points de Valeur Marchande.

Dans la catégorie or :

- La Réalisation « **25 Nine Balls** » est atteinte par un participant lorsqu'il a joué 25 (vingt-cinq) fois à un Jeu Multijoueur ou à un Best of 9 et qu'il a répondu correctement aux 9 (neuf) questions à chaque fois. Il remporte 600 (six cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **150 jeux** » est atteinte par un participant lorsqu'il a joué à 150 (cent cinquante) jeux. Il remporte 75 (soixante-quinze) Crédits.
- La Réalisation « **75 victoires** » est atteinte par un participant lorsqu'il a gagné 75 (soixante-quinze) jeux. Il remporte 600 (six cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **10 wins in a row** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 1 et qu'il a gagné 10 (dix) jeux d'affilée. Il remporte 500 (cinq cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **6000 points de VM en 1 journée** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 2 et qu'il a gagné au minimum 6000 (six mille) points de Valeur Marchande en une seule journée. Il remporte 100 (cent) Crédits.
- La Réalisation « **30 amis** » est atteinte par un participant lorsqu'il a obtenu 30 (trente) amis. Il remporte 70 (soixante-dix) Crédits.
- La Réalisation « **15 cadeaux achetés** » est atteinte par un participant lorsqu'il a acheté 15 (quinze) cadeaux virtuels. Il remporte 80 (quatre-vingt) Crédits.
- La Réalisation « **15 cadeaux reçus** » est atteinte par un participant lorsqu'il a reçu 15 (quinze) cadeaux virtuels. Il remporte 100 (cent) Crédits.
- La Réalisation « **Niveau 1 battu (2x)** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 3 et qu'il a battu 2 (deux) joueurs de Niveau 1 dans un jeu. Il remporte 60 (soixante) Crédits.
- La Réalisation « **gagnant de Tournoi** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 3 et qu'il a gagné un Tournoi. Il remporte 750 (sept cent cinquante) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **gagnant d'Euro Jackpot** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 3 et qu'il a gagné un quiz « Euro Jackpot ». Il remporte 1500 (mille cinq cent) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **joueur au top 10 de la journée (10x)** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 3 et qu'il a été classé 10 (dix) fois dans les 10 (dix) joueurs dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une journée. Il remporte 500 (cinq cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **14 days in a row** » est atteinte par un participant lorsqu'il est au Niveau 3 et qu'il a joué chaque jour et pendant 14 (quatorze) jours d'affilée à au moins 1 (un) jeu. Il remporte 150 (cent cinquante) Crédits.
- La Réalisation « **joueur du jour (3x)** » est atteinte par un participant lorsqu'il est Niveau 2 et qu'il a été 3 (trois) fois le joueur dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une journée. Il remporte 500 (cinq cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **joueur de la semaine** » est atteinte par un participant lorsqu'il a été le joueur dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur une semaine. Il remporte 600 (six cents) points de Valeur Marchande.
- La Réalisation « **joueur du mois** » est atteinte par un participant lorsqu'il a été le joueur dont la Valeur Marchande a augmenté le plus sur un mois. Il remporte 1000 (mille) points de Valeur Marchande.

**4.2.6 Les Jokers.** Les Jokers permettent aux participants d'augmenter leur Valeur Marchande plus rapidement. Deux types de Joker peuvent être achetés dans la Boutique du JEU sous l'onglet « Jokers » avec un nombre de Crédits déterminé par L'EQUIPE 24/24.

Les Jokers ne peuvent être utilisés que dans les Epreuves Libres. Il n'est pas possible d'utiliser de Joker dans le cadre des Tournois.

Deux types de Joker sont proposés aux participants du JEU :

1. Le « **Joker multiplicateur** » d'une valeur de 40 (quarante) Crédits peut être acheté par quantité de 5 (cinq), 10 (dix) ou 20 (vingt) et doit être utilisé avant de débiter une Epreuve Libre. Il permet de doubler la Valeur Marchande remportée à la fin d'une Epreuve Libre pour laquelle il a été utilisé.
2. Le Joker l'« **échappée** » d'une valeur de 25 (vingt-cinq) Crédits peut être acheté par quantité de 5 (cinq), 10 (dix) ou 20 (vingt) et doit être utilisé à l'issue des Epreuves Libres. Il permet d'annuler la perte de Valeur Marchande engendrée par les Epreuves Libres en cliquant sur l'option « échappée ».

**4.2.7 Le Lobby.** Le Lobby est l'espace présentant aux participants l'ensemble des Epreuves Libres et des Tournois du JEU disponibles. Les participants accèdent aux Epreuves Libres et aux Tournois par le biais du Lobby.

## ARTICLE 5. Les Epreuves Libres et les Tournois

### 5.1 Présentation générale

Le JEU se compose d'Epreuves Libres et de Tournois. La participation aux Epreuves Libres et aux Tournois permet aux participants de gagner de la Valeur Marchande et/ou des Crédits.

Il existe 2 (deux) types d'Epreuves Libres :

- les Jeux Multijoueurs : ils permettent de gagner des Crédits et de la Valeur Marchande,
- les Quiz 100 secondes : ils permettent de gagner de la Valeur Marchande.

Les Tournois permettent de gagner de la Valeur Marchande.

Les modalités d'accès aux Epreuves Libres et aux Tournois, tels que le coût d'accès ou le niveau d'expérience requis, sont précisées dans le Lobby du JEU qui se trouve sur la page d'accueil du site [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr).

### 5.2 Les Epreuves Libres

Il existe 2 (deux) types d'Epreuves Libres : les Jeux Multijoueurs et les Quiz 100 secondes.

#### 5.2.1 Les Jeux Multijoueurs

**5.2.1.1 Présentation générale.** Dans le Jeu Multijoueur, 2 (deux) à 4 (quatre) joueurs s'affrontent à travers trois (3) manches, chacune des manches étant composée de trois (3) questions à choix multiple.

La difficulté du Jeu Multijoueur est indiquée au sein du Lobby. Elle correspond aux Niveaux des joueurs pouvant participer à une session.

Exemple :

- *Un Jeu Multijoueur de Niveau 1-3 est plus difficile qu'un Jeu Multijoueur de Niveau 4-6.*
- *Dans un Jeu Multijoueur de Niveau 4-6, seuls les participants de Niveau 4 à 6 peuvent prendre part au Jeu Multijoueur. Les joueurs de Niveau 3 à 1 ne peuvent pas participer à cette session de Jeu Multijoueur.*

Le coût d'accès en Crédits à une session de Jeu Multijoueur est indiqué dans le Lobby. Il est possible d'organiser soi-même un Jeu Multijoueur en cliquant sur « organiser un jeu » en haut à droite du Lobby.

**5.2.1.2 Accès aux Jeux Multijoueurs.** Les sessions de Jeux Multijoueurs disponibles sont présentées dans le Lobby du JEU. Un Jeu Multijoueur débute lorsque 2 (deux) participants ont cliqué sur le bouton « prêt ». A partir de cet instant, une durée de 10 (dix) secondes s'écoule pendant laquelle un troisième joueur peut rejoindre le Jeu Multijoueur. Si un troisième joueur clique sur le bouton « prêt » pendant le temps indiqué, une durée de 10 (dix) secondes s'écoule à nouveau pendant laquelle un quatrième joueur peut rejoindre le Jeu Multijoueur.

Si aucun joueur ne se manifeste durant les 10 (dix) secondes d'attente, la partie commence. La partie est composée de 3 (trois) manches, chacune comportant 3 (trois) questions à choix multiple. Les joueurs disposent de 10 (dix) secondes pour répondre à chaque question.

Les catégories de questions posées à l'occasion des Jeux Multijoueurs sont les suivantes : « Football national », « Football international », « Les Bleus », « Rugby », « Formule 1 », « Cyclisme », « Tennis » et « Questions photo ». Le joueur ne peut pas choisir les catégories du Jeu Multijoueur même s'il crée le jeu.

Il n'existe pas de possibilité de quitter le Jeu Multijoueur une fois la partie commencée. Si un joueur quitte une partie pendant son déroulement, les Crédits pariés seront débités de son compte et la partie continuera en son absence.

**5.2.1.3. Jeux Multijoueurs à 2 (deux) joueurs.** Les Jeux Multijoueurs à 2 (deux) joueurs opposent 2 (deux) joueurs au travers des 3 (trois) manches. Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de points à l'issue des 3 (trois) manches.

En cas d'égalité de points à l'issue des 3 (trois) manches, le joueur ayant la Valeur Marchande la plus élevée est désigné perdant.

En cas d'égalité de points et d'égalité de Valeur Marchande entre les joueurs à l'issue des 3 (trois) manches, les joueurs ex aequo seront chacun désignés gagnants.

**5.2.1.4. Jeux Multijoueurs à 3 (trois) joueurs.** Les Jeux Multijoueurs à 3 (trois) joueurs opposent 3 (trois) joueurs au travers des 3 (trois) manches et font intervenir l'élimination du joueur ayant remporté le moins de points à l'issue de la deuxième manche, c'est-à-dire à la fin des 6 (six) premières questions. Les 2 (deux) joueurs restants jouent la troisième manche. Le joueur qui aura remporté le plus de points à la fin des 3 (trois) manches est désigné gagnant.

En cas d'égalité de points à l'issue de la deuxième et de la troisième manche, c'est toujours le joueur ayant la Valeur Marchande la plus élevée qui est éliminé.

En cas d'égalité de points et d'égalité de Valeur Marchande entre les joueurs à l'issue de la deuxième et de la troisième manche, les joueurs ex aequo seront chacun désignés gagnants.

**5.2.1.5. Jeux Multijoueurs à 4 (quatre) joueurs.** Les Jeux Multijoueurs à 4 (quatre) joueurs opposent 4 (quatre) joueurs au travers des 3 (trois) manches et font intervenir l'élimination du joueur ayant remporté le moins de points à l'issue de la première et de la deuxième manche. Les 2 (deux) joueurs restants jouent la troisième manche. Le joueur qui remporte le plus de points à la fin des 3 (trois) manches est désigné gagnant.

En cas d'égalité de points à l'issue de la première, de la deuxième et de la troisième manche, c'est toujours le joueur ayant la Valeur Marchande la plus élevée qui est éliminé.

En cas d'égalité de points et d'égalité de Valeur Marchande entre les joueurs à l'issue de la première manche, de la deuxième et de la troisième manche, les joueurs ex aequo seront chacun désignés gagnants.

**5.2.1.6. Comptabilisation des points des Jeux Multijoueurs.** Le nombre de points remporté pour une bonne réponse dépend de la manche dans laquelle le participant se trouve et de la vitesse à laquelle il répond :

- **au cours de la première manche**, si un participant répond correctement à une question, il remporte 350 (trois cent cinquante) points. Il est possible de remporter jusqu'à 30 (trente) points supplémentaires (« PS ») en fonction de la vitesse à laquelle le participant donne la bonne réponse. Le calcul est le suivant : la vitesse de réponse (« VR ») est divisée par le produit du temps de réponse maximal (« TM ») et du nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :

$$PS = VR / (TM \times PSM).$$

Exemple :

*Un participant répond en 6 (six) secondes.*

*$PS = 6 / (10 * 30) = 0,02.$*

*Le participant gagne 20 points supplémentaires.*

- **au cours de la deuxième manche**, si un participant répond correctement à une question, il remporte 400 (quatre cents) points. Il est possible de remporter jusqu'à 40 (quarante) points supplémentaires (« PS ») en fonction de la vitesse à laquelle le participant donne la bonne réponse. Le calcul est le suivant : la vitesse de réponse (« VR ») est divisée par le produit du temps de réponse maximal (« TM ») et du nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :  $PS = VR / (TM \times PSM).$

- **au cours de la troisième manche**, si un participant répond correctement à une question, il remporte 500 (cinq cents) points. Il est possible de remporter jusqu'à 50 (cinquante) points supplémentaires (« PS ») en fonction de la vitesse à laquelle le participant donne la bonne réponse. Le calcul est le suivant : la vitesse de réponse (« VR ») est divisée par le produit du temps de réponse maximal (« TM ») et du nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :

$$PS = VR / (TM \times PSM).$$

La Valeur Marchande gagnée ou perdue par les participants lors d'un Jeu Multijoueur est calculée de la manière suivante :

- **Première étape du calcul:** Chaque participant remporte 50 (cinquante) points pour chaque joueur battu et chaque participant perd 25 (vingt-cinq) points par joueur le battant. En cas d'égalité entre les joueurs, chaque joueur concerné par l'égalité est considéré comme vainqueur des autres pour la deuxième étape du calcul.
- **Deuxième étape du calcul:** Si un participant bat un joueur d'un niveau supérieur, il remporte 5 (cinq) points supplémentaires par niveau de différence avec le joueur vaincu. A l'inverse, si un joueur de niveau inférieur bat un participant de niveau supérieur, le participant de niveau supérieur perd 5 (cinq) points par niveau de différence avec le joueur l'ayant vaincu. En cas d'égalité entre les joueurs, chaque joueur concerné par l'égalité est considéré comme vainqueur des autres joueurs à égalité pour la troisième étape du calcul.
- **Troisième étape du calcul:** le nombre de questions à laquelle le participant a bien répondu est également pris en compte afin d'ajouter ou de déduire des points supplémentaires. Une moyenne de bonnes réponses par manche permet de déterminer le nombre de points ajoutés ou déduits :
  - A l'issue de la première manche, si un participant a répondu correctement à plus d'1 (une) question, il gagne 5 (cinq) points par bonne réponse supplémentaire au-delà de une (maximum 10 (dix) points de bonus).
  - A l'issue de la deuxième manche, si un participant a répondu correctement à plus de 3 (trois) questions au cours des 2 (deux) première manches, il gagne 5 (cinq) points par bonne réponse supplémentaire au-delà de trois (maximum 15 (quinze) points de bonus).
  - A l'issue de la troisième manche, si un participant a répondu correctement à plus de 4 (quatre) questions au cours des 3 (trois) manches, il gagne 5 (cinq) points par bonne réponse supplémentaire au-delà de quatre (maximum 30 (trente) points de bonus).



Pour le calcul des points bonus ci-dessus, les performances des participants au cours de l'ensemble des 3 (trois) manches sont prises en compte de manière globale, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de calcul « manche par manche ».

**5.2.1.7. Gains des Jeux Multijoueurs.** Seul le gagnant remporte le total des Crédits pariés par l'ensemble des joueurs à chaque jeu. Si plusieurs joueurs sont gagnants d'un Jeu Multijoueur, les Crédits sont distribués aux différents gagnants à part égale.

Les points de Valeur Marchande remportés sont attribués, conformément à l'article 5.2.1.6, aux joueurs ayant participé à un Jeu Multijoueur.



La Valeur Marchande peut être négative notamment dans les Jeux Multijoueurs.

Exemple :

- *Le joueur x a 50 points de Valeur Marchande et joue à une session d'un Jeu Multijoueur à 3 joueurs, ouverte aux Niveaux 4 à 6. Il est éliminé à l'issue de la première manche sans donner aucune bonne réponse.*
- *Le joueur x se voit déduire 50 points car 2 joueurs l'ont vaincu.*
- *L'un des 2 autres joueurs a un Niveau inférieur, le joueur x perd également 5 points car un Niveau de différence le sépare d'un des joueurs l'ayant battu.*
- *Le joueur x a une Valeur Marchande de -5 points à l'issue de l'Epreuve Libre.*

### **5.2.2 Quiz 100 secondes**

**5.2.2.1. Présentation générale.** Dans le Quiz 100 secondes, le participant joue seul. Au cours de cette Epreuve Libre, le participant doit répondre correctement à un maximum de questions le plus vite possible pendant une durée de 100 (cent) secondes pour remporter un maximum de points.

La difficulté du Quiz 100 secondes est indiquée au sein du Lobby. Elle correspond au(x) Niveau(x) des joueurs pouvant participer à une session.

Exemple :

- *Un Quiz 100 secondes de Niveau 1-3 est plus difficile qu'un Quiz 100 secondes de Niveau 4-6.*
- *Dans un Quiz 100 secondes de Niveau 4-6, seuls les participants de Niveau 4 à 6 peuvent prendre part au Quiz 100 secondes. Les joueurs de Niveau 3 à 1 ne peuvent pas participer à cette session du Quiz 100 secondes.*

Le coût d'accès en Crédits à une session d'un Quiz 100 secondes est indiqué dans le Lobby.

**5.2.2.2. Accès au Quiz 100 secondes.** Les sessions de Quiz 100 secondes disponibles sont présentées dans le Lobby du JEU. Un Quiz 100 secondes débute lorsqu'un (1) participant a cliqué sur le bouton « jouer ».

Les catégories de questions proposées aux participants lors d'un Quiz 100 secondes sont : « Football national », « Football international », « Les Bleus », « Rugby », « Cyclisme », « Formule 1 » et « Tennis ». Les catégories sont indiquées préalablement aux épreuves dans le Lobby du JEU.

**5.2.2.3. Comptabilisation des points des Quiz 100 secondes.** Le score final détermine le statut du joueur qui peut être « novice », « apprenti », « confirmé », « expert », « master » ou « légende » :

- pour chaque question à laquelle le participant répond correctement, il remporte 100 (cent) points.
- si le participant répond correctement à 5 (cinq) réponses successivement, il remporte un bonus de 150 (cent cinquante) points.
- si le participant répond correctement à 10 (dix) réponses successivement, il remporte un bonus de 300 (trois cent) points.
- si le participant répond correctement à 15 (quinze) réponses successivement, il remporte un bonus de 500 (cinq cent) points.
- **Bonus de vitesse :** le participant peut remporter jusqu'à 50 (cinquante) points supplémentaires (« PS ») en fonction de la vitesse à laquelle il répond. Pour chaque question, si le participant répond correctement à une question durant les 8 (huit) premières secondes, il gagne des points supplémentaires selon le calcul suivant : son temps de réponse (« TR ») est divisé par 8 (huit) et le total ainsi obtenu est multiplié par le nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :  
 $PS = (TR/8) \times PSM$ .

Exemple :

*Un participant répond correctement à une question en 3 (trois) secondes.*

*$PS = (3/8) \times 50 = 18,75$ .*

*Le participant gagne 19 points supplémentaires.*

Les bonus ci-dessus sont cumulables.

**5.2.2.4. Gains du Quiz 100 secondes.** Le Niveau du joueur dans le JEU et le statut atteint à l'issue de l'Epreuve Libre permettent ensuite de calculer la Valeur Marchande remportée :

SCORE	STATUT DU JOUEUR	POINTS DE VALEUR MARCHANDE					
		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
0 - 600	<i>Novice</i>	50	0	- 50	- 100	- 150	- 200
601 - 1200	<i>Apprenti</i>	100	50	0	- 50	- 100	- 150
1201 - 2000	<i>Confirmé</i>	175	125	75	25	- 25	- 75
2001 - 2800	<i>Expert</i>	275	225	175	125	75	25
2801 - 3800	<i>Master</i>	425	375	325	275	225	175
3800 +	<i>Légende</i>	625	575	525	475	425	375

Il n'est pas possible de gagner de Crédits dans le Quiz 100 secondes.

### **5.3 Les Tournois**

**5.3.1. Présentation générale.** Les Tournois sont des compétitions temporaires permettant aux participants de gagner de la Valeur Marchande.

Ils se composent d'un (1) ou de 2 (deux) types d'épreuves parmi les suivantes :

- Les « Quiz Best of 9 » (9 (neuf) questions posées à un seul participant auxquelles il doit répondre correctement le plus vite possible)  
**et/ou**
- Les « Quiz 100 secondes ».

Le but d'un Tournoi est de cumuler un maximum de points de Valeur Marchande et d'arriver en tête du classement du Tournoi.

**5.3.2. Accès aux Tournois.** Les Tournois disponibles sont proposés aux participants dans le Lobby. Les dates et heures de début et de fin de chacun des Tournois sont indiquées dans le Lobby. Le Niveau de difficulté est également indiqué dans le Lobby et seuls les participants ayant le(s) Niveau(x) indiqués peuvent participer au Tournoi concerné.

La Valeur Marchande gagnée ou perdue au cours des épreuves d'un Tournoi est ajoutée ou déduite à la Valeur Marchande des participants mais son évolution n'empêche en aucun cas aux participants de finir le Tournoi.

Le nombre de participants pouvant prendre part à un Tournoi est illimité. Le nombre de participations aux épreuves composant un Tournoi est limité et est indiqué aux participants dans le Lobby.

Une fois inscrit à un Tournoi, le joueur choisit les épreuves auxquelles il souhaite participer en cliquant sur le bouton « jouer » afin de débiter chaque épreuve choisie.

Si plusieurs joueurs ont remporté le même nombre de points de Valeur Marchande remportés à l'issue du Tournoi, c'est toujours le joueur ayant la Valeur Marchande la plus élevée qui est éliminé.

En cas d'égalité de points et de Valeur Marchande entre les joueurs à l'issue d'un Tournoi, les joueurs ex aequo seront chacun désignés gagnants.

**5.3.3 Présentation du « Best of 9 ».** Le « Best of 9 » est une épreuve qui comporte 3 (trois) manches, chacune étant composée de 3 (trois) questions à choix multiple. Le joueur dispose de 10 (dix) secondes pour répondre à chaque question. Le Best of 9 se joue seul.

Le but de l'épreuve est de répondre correctement aux 9 (neuf) questions le plus rapidement possible.

Le nombre de points remporté pour une bonne réponse dépend de la manche dans laquelle le participant se trouve et de la vitesse à laquelle il répond :

- **au cours de la première manche**, si un participant répond correctement à une question, il remporte 350 (trois cent cinquante) points. Il est possible de remporter jusqu'à 30 (trente) points supplémentaires en fonction de la vitesse à laquelle le participant donne la bonne réponse. Le calcul est le suivant : la vitesse de réponse (« VR ») est divisée par le produit du temps de réponse maximal (« TM ») et du nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :

$$PS = VR / (TM \times PSM).$$

- **au cours de la deuxième manche**, si un participant répond correctement à une question, il remporte 400 (quatre cents) points. Il est possible de remporter jusqu'à 40 (quarante) points supplémentaires en fonction de la vitesse à laquelle le participant donne la bonne réponse. Le calcul est le suivant : la vitesse de réponse (« VR ») est divisée par le produit du temps de réponse maximal (« TM ») et du nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :

$$PS = VR / (TM \times PSM).$$

- **au cours de la troisième manche**, si un participant répond correctement à une question, il remporte 500 (cinq cents) points. Il est possible de remporter jusqu'à 50 (cinquante) points supplémentaires en fonction de la vitesse à laquelle le participant donne la bonne réponse. Le calcul est le suivant : la vitesse de réponse (« VR ») est divisée par le produit du temps de réponse maximal (« TM ») et du nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :

$$PS = VR / (TM \times PSM).$$

La Valeur Marchande gagnée ou perdue par les participants lors d'un Best of 9 est calculée de la manière suivante : le nombre de questions à laquelle le participant a bien répondu est pris en compte afin d'ajouter ou de déduire des points supplémentaires. Une moyenne de bonnes réponses par manche permet de déterminer le nombre de points ajoutés ou déduits :

- A l'issue de la première manche, si un participant a répondu correctement à plus d'1 (une) question, il gagne 5 (cinq) points par bonne réponse supplémentaire au-delà de une (maximum 10 (dix) points de bonus).
- A l'issue de la deuxième manche, si un participant a répondu correctement à plus de 3 (trois) questions au cours des 2 (deux) premières manches, il gagne 5 (cinq) points par bonne réponse supplémentaire au-delà de trois (maximum 15 (quinze) points de bonus).
- A l'issue de la troisième manche, si un participant a répondu correctement à plus de 4 (quatre) questions au cours des 3 (trois) manches, il gagne 5 (cinq) points par bonne réponse supplémentaire au-delà de quatre (maximum 30 (trente) points de bonus).



Pour le calcul des points bonus ci-dessus, les performances des participants au cours de l'ensemble des 3 (trois) manches sont prises en compte, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de calcul « manche par manche ».

**5.3.4 Présentation du « Quiz 100 secondes » dans le cadre d'un Tournoi.** Le Quiz 100 secondes proposé dans le cadre d'un Tournoi obéit aux mêmes règles (mécanique et gain de Valeur Marchande) que le Quiz 100 secondes proposé en Epreuve Libre.

Dans le Quiz 100 secondes, le participant joue seul. Au cours de cette épreuve, le participant doit répondre correctement à un maximum de questions le plus vite possible pendant une durée de 100 (cent) secondes pour remporter un maximum de points.

La comptabilisation des points est identique à celle du Quiz 100 secondes Epreuve Libre : le score final détermine le statut du joueur qui peut être « novice », « apprenti », « confirmé », « expert », « master » ou « légende » :

- pour chaque question à laquelle le participant répond correctement, il remporte 100 (cent) points.
- si le participant répond correctement à 5 (cinq) réponses successivement, il remporte un bonus de 150 (cent cinquante) points.

- si le participant répond correctement à 10 (dix) réponses successivement, il remporte un bonus de 300 (trois cent) points.
- si le participant répond correctement à 15 (quinze) réponses successivement, il remporte un bonus de 500 (cinq cent) points.
- **Bonus de vitesse** : le participant peut remporter jusqu'à 50 (cinquante) points supplémentaires (« PS ») en fonction de la vitesse à laquelle il répond. Pour chaque question, si le participant répond correctement à une question durant les 8 (huit) premières secondes, il gagne des points supplémentaires selon le calcul suivant : son temps de réponse (« TR ») est divisé par 8 (huit) et le total ainsi obtenu est multiplié par le nombre de points supplémentaires maximal (« PSM ») :  
$$PS = (TR/8) \times PSM.$$

Les bonus ci-dessus sont cumulables.

**5.3.5. Gains des Tournois.** A l'issue de chaque épreuve, la Valeur Marchande remportée par les joueurs s'ajoute à celle qu'ils avaient déjà ou/et la Valeur Marchande perdue par les joueurs se déduit de celle qu'ils avaient déjà.

A l'issue du Tournoi, des points de Valeur Marchande sont distribués au gagnant. Les points de Valeur Marchande à gagner à la fin du Tournoi sont indiqués dans le Lobby.

En cas d'égalité entre les joueurs à l'issue d'un Tournoi, les joueurs ex aequo sont chacun désignés gagnants. Le cas échéant, les points de Valeur Marchande seront distribués à chaque gagnant à part égale.

#### **5.4 Gains et achats de Crédits**

**5.4.1 Gains de Crédits.** Les Crédits peuvent être gagnés grâce aux Jeux Multijoueurs et grâce aux Réalisations. Une participation gratuite de 5 (cinq) Crédits est offerte chaque mois à chaque joueur du JEU. La participation gratuite de 5 (cinq) Crédits ainsi offerte n'est valable que pendant le mois pour lequel elle a été offerte.

**5.4.2 Achats de Crédits.** Les Crédits peuvent être achetés sur la plateforme du JEU en cliquant sur l'onglet « Crédits » figurant sur la page d'accueil du site :

- 400 (quatre cents) Crédits coûtent 2,50 €TTC (deux euros et cinquante centimes toutes taxes comprises) ;
- 1000 (mille) Crédits coûtent 5 €TTC (cinq euros toutes taxes comprises) ;
- 2250 (deux mille deux cent cinquante) Crédits coûtent 10 €TTC (dix euros toutes taxes comprises) ;
- 5000 (cinq mille) Crédits coûtent 20 €TTC (vingt euros toutes taxes comprises).

L'EQUIPE 24/24 se réserve la possibilité de créer de nouvelles offres d'achat de Crédits.

En complétant les données relatives aux cartes de paiement ou les données bancaires relatives au compte PayPal ou au compte Wallie, l'utilisateur autorise explicitement l'encaissement sur son compte bancaire ou sur sa carte de crédit des forfaits que l'utilisateur doit à L'EQUIPE 24/24.

Les Crédits qu'un participant achète à L'EQUIPE 24/24 ou qu'un participant gagne durant le JEU ne sont jamais distribuables. Les Crédits constituent une monnaie virtuelle uniquement sur [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr), ils permettent de profiter de certains articles et accessoires mis à la disposition des joueurs par le site [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr), de participer aux Epreuves Libres et aux Tournois et d'acheter des Jokers.

Les participants sont informés qu'ils ne disposent pas de droit de rétractation.

#### **5.5 Le classement mensuel et le classement général**

**5.5.1 Le classement général.** Les participants sont classés par Niveau et dans chacun des Niveaux, par division. Le classement général dépend de leur Valeur Marchande. Le classement général peut être consulté en cliquant sur l'onglet « Hall of fame » sur la page d'accueil du site. Le classement général permettra chaque mois d'établir la liste des participants par Niveau pour effectuer un tirage au sort par Niveau.

Chaque mois, le tirage au sort effectué par Niveau déterminera les gagnants des dotations mensuelles.

Le classement général qui servira au tirage au sort mensuel sera celui du dernier jour de chaque mois à 23H59 (vingt-trois heures et cinquante-neuf minutes).

La Valeur Marchande et les Crédits cumulés au cours du JEU ne seront pas affectés par les changements de session. Chaque session débute le 1<sup>er</sup> de chaque mois et prend fin le dernier jour du même mois.

**5.5.2 Le classement mensuel.** Pendant toute la durée du JEU, un classement mensuel est établi chaque mois par la société organisatrice, regroupant l'ensemble des participants au JEU. Les joueurs de chaque Niveau sont classés en fonction du nombre de points de Valeur Marchande gagné au cours d'un mois. Le classement mensuel ainsi que le classement hebdomadaire et le classement quotidien peuvent être consultés tout au long du JEU en cliquant sur l'onglet « Hall of fame » puis sur le lien « période de classement ».

## ARTICLE 6. Tirages au sort et dotations

Chaque mois, des gagnants de chaque Niveau seront tirés au sort parmi les participants au présent jeu-concours. Le tirage au sort sera effectué par Maître Frédéric Nadjar, Huissier de justice, le 1<sup>er</sup> de chaque mois à l'adresse suivante : Maître Nadjar, Huissier de justice, 164 avenue Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly-sur-Seine.

Une session mensuelle commence le 1<sup>er</sup> de chaque mois et finit le dernier jour du mois à minuit. Exceptionnellement, la première session du JEU commencera le mardi 18 janvier 2011 et se terminera le 30 janvier 2011.

Les dotations du JEU sont les suivantes :

### 6.1 Pour le Niveau 1 :

Un tirage au sort sera effectué à l'issue de chaque session mensuelle parmi l'ensemble des participants de Niveau 1 au dernier jour de la session concernée.

- le participant tiré au sort en première position gagnera un (1) iPad ;
- le participant tiré au sort en deuxième position gagnera une (1) Wii ;
- le participant tiré au sort en troisième position gagnera un (1) iPod Nano 8 go ;
- le participant tiré au sort en quatrième position gagnera un (1) abonnement de six (6) mois à L'Equipe en ligne ;
- le participant tiré au sort en cinquième position gagnera un (1) exemplaire du livre « Football 2010 » .

### 6.2 Pour le Niveau 2 :

Un tirage au sort sera effectué à l'issue de chaque session mensuelle parmi l'ensemble des participants de Niveau 2 au dernier jour de la session concernée.

- le participant tiré au sort en première position gagnera un (1) Wii ;
- le participant tiré au sort en deuxième position gagnera une (1) Ipod Nano 8 go ;
- le participant tiré au sort en troisième position gagnera un (1) abonnement de six (6) mois à L'Equipe en ligne ;
- le participant tiré au sort en quatrième position gagnera un (1) livre « Football 2010 ».

### 6.3 Pour le Niveau 3 :

Un tirage au sort sera effectué à l'issue de chaque session mensuelle parmi l'ensemble des participants de Niveau 3 au dernier jour de la session concernée.

- le participant tiré au sort en première position gagnera un (1) iPod Nano 8 go ;
- le participant tiré au sort en deuxième position gagnera une (1) abonnement de six (6) mois à L'Equipe en ligne ;
- le participant tiré au sort en troisième position gagnera un (1) exemplaire du livre « Football 2010 ».

### 6.4 Pour le Niveau 4 :

Un tirage au sort sera effectué à l'issue de chaque session mensuelle parmi l'ensemble des participants de Niveau 4 au dernier jour de la session concernée.

- le participant tiré au sort en première position gagnera un (1) abonnement de six (6) mois à L'Equipe en ligne;
- le participant tiré au sort en deuxième position gagnera un (1) livre « Football 2010 ».

**6.5 Pour le Niveau 5 :**

Un tirage au sort sera effectué à l'issue de chaque session mensuelle parmi l'ensemble des participants de Niveau 5 au dernier jour de la session concernée.

- le participant tiré au sort en première position gagnera un (1) livre « Football 2010 ».

**6.6 Pour le Niveau 6 :**

A l'occasion du JEU, si un candidat est au Niveau 6 dans le classement, il ne peut remporter aucun lot.

**6.7.** L'iPod Nano 8 go a une valeur unitaire de 170 € TTC (cent soixante-dix euros toutes taxes comprises). La Wii a une valeur unitaire de 250 € TTC (deux cent cinquante euros toutes taxes comprises). L'iPad a une valeur unitaire de 500 € TTC (cinq cents euros toutes taxes comprises). Le livre « Football 2010 » a une valeur unitaire de 22,50 € TTC (vingt-deux euros et cinquante centimes toutes taxes comprises). L'abonnement de six (6) mois à L'Equipe en ligne a une valeur unitaire de 108 € TTC (cent huit euros toutes taxes comprises).

Les lots seront acceptés tels qu'ils sont annoncés sur le site Internet [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr) . Aucun changement (de date, de prix...), pour quelle que raison que ce soit, ne pourra être demandé à la société organisatrice. Aucune contrepartie financière ou équivalent financier des lots ne pourra être demandé.

Les frais de transport (entre le domicile, les hôtels, la gare et/ou les aéroports et le lieu de la manifestation), d'hébergements, de restauration, d'obtention de visas, les dépenses personnelles et extra en général non expressément compris dans la (les) dotation(s) restent à la charge exclusive des gagnants.

Il est précisé que la société organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie, les gains consistant en la remise mensuelle de prix - cadeaux prévue par rapport aux performances des participants. Les décisions de L'EQUIPE 24/24 relatives à l'explication des règles et des gains du JEU sont contraignantes pour le participant.

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.

Les gagnants seront informés par L'EQUIPE 24/24 de leur gain chaque mois, au plus tard 10 (dix) jours après le tirage au sort, par un courrier électronique les invitant à communiquer leurs coordonnées à la société organisatrice pour l'envoi des lots.

Les lots seront adressés par voie postale ou remis en main propre aux participants, si leur nature le permet. L'EQUIPE 24/24 ne pourra en aucun cas être tenue responsable en cas de perte et/ou de détérioration des lots par La Poste et/ou en cas de fonctionnement defectueux 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 gagnants par la société organisatrice.

A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de son (leurs) gain(s) et de leurs coordonnées au plus tard 7 (sept) jours après la prise de contact par L'EQUIPE 24/24, le silence du ou des gagnant(s) désigné(s) par tirage au sort vaudra renonciation pure et simple de son (leurs) gain(s), lesquels pourront être attribués à un (des) gagnant(s) suppléant(s).

Aucun message ne sera envoyé aux perdants.

## ARTICLE 7. Remboursement des frais de connexion

Pour les participants, accédant au présent jeu concours à partir de la France métropolitaine via un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée selon le temps passé (à l'exception des abonnements câble, ADSL et forfaits incluant ou offrant les coûts de communication), les coûts de connexion engagés pour participer au JEU pour chaque session mensuelle seront remboursés sur la base d'une (1) heure au tarif de 1,26 € TTC (un euro et vingt-six centimes d'euro Toutes Taxes Comprises) l'heure, incluant la minute indivisible à 0,11 € TTC (onze centimes d'euro Toutes Taxes Comprises). 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 participants sont informés que tout accès au jeu-concours s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL...) 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 participant de se connecter au site Internet des sociétés organisatrices du jeu ou de ses partenaires et de participer au jeu-concours ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

Le timbre sera remboursé dans les mêmes conditions énoncées ci-dessus.

Toute demande de remboursement ne contenant pas les informations ci-dessous ne pourra être traitée :

- (1) le nom du jeu-concours,
- (2) l'heure et la date de connexion si applicable,
- (3) un relevé d'identité bancaire,
- (4) une copie de la facture détaillée de l'opérateur de télécommunication par lequel les appels ont été effectués. Le coût de la facture détaillée pourra également être remboursé sur présentation des justificatifs si celle-ci n'est pas délivrée gratuitement par l'opérateur de télécommunication.

Le règlement peut être consulté sur le site Internet de l'étude à l'adresse suivante : [www.scp-nrj.com](http://www.scp-nrj.com).

## ARTICLE 8. Fin du JEU

**8.1.** Dans l'hypothèse où un participant souhaiterait mettre fin à sa participation au JEU, il doit se désinscrire en envoyant un e-mail au « HELPDESK » à l'adresse suivante : [info@sportquiz.fr](mailto:info@sportquiz.fr). Le « HELPDESK » veillera à la suppression du Compte L'Equipe.fr du participant sur sa demande.

**8.2.** Lorsque L'EQUIPE 24/24 mettra un terme au JEU, elle préviendra les joueurs par un courrier électronique 2 (deux) mois avant la fin du JEU. Le courrier électronique précisera l'instant exact auquel les résultats obtenus aux Epreuves Libres et aux Tournois ne seront plus pris en compte afin que les joueurs puissent utiliser leurs Crédits avant l'échéance.

Le courrier électronique précisera également la date à laquelle il ne sera plus possible d'acheter des Crédits.

Par ailleurs, les participants au JEU seront informés de la fin du JEU 2 (deux) mois avant son terme, sur la page d'accueil du JEU.

## ARTICLE 9. Interruptions du JEU

Si un participant subit une interruption pendant le JEU due à son équipement informatique, il pourra envoyer un message au « HELPDESK » à l'adresse [info@sportquiz.fr](mailto:info@sportquiz.fr).

Si un participant subit une interruption pendant une Epreuve Libre ou une épreuve d'un Tournoi en raison d'un dysfonctionnement de la plateforme du JEU, les Crédits utilisés pour jouer à une partie interrompue lui seront automatiquement rendus et sa Valeur Marchande ne sera pas affectée par la partie interrompue.

#### ARTICLE 10. Les fonctions de « Mon Compte »

« Mon Compte » est la page d'aperçu personnelle d'un participant dans laquelle il trouve toutes ses informations personnelles. Sur cette page, il est possible de :

- consulter les statistiques ;
- consulter son Niveau et sa division ;
- consulter l'historique du JEU ;
- consulter et gérer son solde de Crédits ;
- gérer et revaloriser son solde d'euros ;
- gérer ses données personnelles ;
- habiller son avatar ;
- consulter ses messages ;
- consulter ses Réalisations ;
- consulter ses cadeaux achetés et reçus ;
- consulter et gérer ses amis.

Pour modifier son mot de passe, le participant doit se rendre sur « Mon Compte » et cliquer sur l'onglet « Données » afin de trouver le lien « Modifier le mot de passe ».

Les Crédits gagnés sont automatiquement ajoutés à « Mon Compte » à l'issue des Jeux Multijoueurs ou des Réalisations atteintes. Le participant peut suivre le nombre de ses Crédits en cliquant sur « Mon Compte » et sur le lien « aperçu de la transaction ».

Sur « Mon Compte », il est possible de consulter les Réalisations accessibles librement et celles accessibles qu'à un Niveau donné. De plus, sous l'onglet « Réalisations », les Réalisations atteintes figurent en couleur.

Si « Mon Compte » est temporairement inaccessible, une mise à jour du site est probablement la raison de ce désagrément. Si l'indisponibilité perdure, le participant peut prendre contact avec le « HELPDESK », comme pour tout dysfonctionnement, à l'adresse suivante : [info@sportquiz.fr](mailto:info@sportquiz.fr).

Chaque joueur ne peut ouvrir qu'un seul compte qui doit être utilisé individuellement.

#### ARTICLE 11. Dépôt du règlement du JEU

Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, Huissier de justice, 164, avenue Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly-sur-Seine. Il sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en ferait la demande auprès de L'EQUIPE 24/24 / Jeu « SPORTQUIZ », 145 rue Jean-Jacques Rousseau, 92138 Issy-les-Moulineaux (timbre postal remboursé sur demande au tarif lent en vigueur dans la limite d'une demande par foyer, même nom, même adresse).

#### ARTICLE 12. Modifications

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.

Si les prix annoncés ne pouvaient être livrés par la société organisatrice, pour des raisons indépendantes de sa volonté, aucune contrepartie financière et/ou équivalent financier ne pourront être réclamés.

Si le mot de passe a été égaré ou le nom de joueur, il est possible via le lien « problèmes de connexion » en haut à droite sur la page d'accueil du site de demander ses données. Pour modifier l'adresse e-mail indiquée, il faut envoyer un e-mail à L'EQUIPE 24/24 qui modifiera l'adresse manuellement, à l'adresse du « HELPDESK ».

Si un participant estime qu'une question est erronée, il a la possibilité de contacter le « HELPDESK » pour lui signaler, à l'adresse suivante : [info@sportquiz.fr](mailto:info@sportquiz.fr).

### ARTICLE 13. Données personnelles

En s'inscrivant et en utilisant les services de L'EQUIPE 24/24, le participant autorise explicitement l'utilisation de ses données personnelles telles que mises à disposition par ses soins ou collectées à son sujet aux fins suivantes :

- toute utilisation indispensable pour exécuter le présent règlement;
- toute utilisation pour la promotion et les activités RP de [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr) et de ses partenaires, y compris l'utilisation pour l'envoi de bulletins d'information, d'e-mails et de toute autre communication destinée aux services de Play like a Champion B.V.

Conformément à la loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, tout(e) participant(e) au JEU dispose d'un droit d'accès et de rectification des données nominatives le concernant, et peut s'opposer au traitement informatique de ces informations selon les modalités suivantes :

- soit en écrivant à l'adresse suivante: L'EQUIPE 24/24, Service Marketing, 145 rue Jean-Jacques Rousseau, 92138 Issy-les-Moulineaux.
- soit en envoyant un mail à l'adresse [concours@lequipe.fr](mailto:concours@lequipe.fr)

Le participant est entièrement responsable de la préservation et de la confidentialité de ses nom de joueur et mot de passe. L'EQUIPE 24/24 n'accepte aucune responsabilité liée aux dommages consécutifs à la perte, au vol ou au piratage du nom de joueur ou du mot de passe.

Le serveur de [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr) enregistre automatiquement le numéro IP et le nom de domaine du participant. Les informations que L'EQUIPE 24/24 exploite de cette manière sont notamment utilisées pour améliorer la structure du site Web et pour faciliter les possibilités de navigation. L'EQUIPE 24/24 est en droit à tout instant de collecter des informations démographiques générales ainsi que d'autres renseignements anonymes, le participant n'étant pas identifiable individuellement.

Les serveurs de L'EQUIPE 24/24 présentent en outre à l'ordinateur du participant un « cookie » comportant des données de connexion limitées, de sorte que le participant puisse être reconnu lorsqu'il revient visiter [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr) . Si l'internaute ne souhaite pas être reconnu, il peut régler son navigateur d'Internet de sorte que les cookies soient effacés ou bloqués sur son disque dur ou de manière à recevoir un avertissement avant qu'un cookie ne soit sauvegardé.

### ARTICLE 14. Annulation, fraude

La société organisatrice pourra annuler tout ou partie du JEU s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelle que forme que ce soit dans le cadre de la participation au JEU ou de la détermination du(des) gagnant(s). Elle se réserve dans cette hypothèse le droit de ne pas attribuer la(les) dotation(s) aux fraudeurs, d'exclure le(s) participant(s) responsables de la ou des fraude(s) et de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

La société organisatrice rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants à ce réseau via le site Internet [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr).

En outre, sa responsabilité ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement et/ou de perte de courrier postal ou électronique. Plus particulièrement, la société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage matériel ou immatériel causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site Internet [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr) ou à s'inscrire du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux : (1) l'encombrement du réseau ; (2) une erreur humaine ou d'origine électrique ; (3) toute intervention malveillante ; (4) la liaison téléphonique ; (5) matériels ou logiciels ; (6) tous dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ; (7) un cas de force majeure ; (8) des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement de l'inscription et du JEU.

Si, en dépit de ce qui précède, L'EQUIPE 24/24 devait quand même être responsable vis-à-vis de l'internaute, cette responsabilité se limiterait au dommage direct, quelle qu'en soit l'origine et qu'elle repose ou non sur la non-exécution d'une obligation ou d'un délit, et au montant maximal de 500 € (cinq cents euros). Toute autre responsabilité, comme pour les dommages indirects ou consécutifs (y compris perte de bénéfices), est explicitement exclue. Les demandes d'indemnisation de dommages doivent être introduites auprès de L'EQUIPE 24/24 dans les 8 (huit) jours suivant leur apparition.

Lorsque les participants fournissent les données de leur carte de paiement, ils doivent être entièrement en droit d'utiliser la carte visée et s'assurer que la carte utilisée comporte un solde suffisant pour couvrir les frais qui en sont déduits par L'EQUIPE 24/24.

Dans le cas où un mineur participerait au JEU ou qu'une carte de paiement serait frauduleusement utilisée par une personne qui n'est pas en droit de l'utiliser, les personnes qui en ont connaissance pourront le signaler directement au « HELPDESK ».

Si un participant estime qu'un autre joueur est malhonnête dans le JEU, il est en droit de le signaler au « HELPDESK » qui examinera le joueur suspecté et qui prendra les mesures les plus appropriées possibles, à l'adresse suivante : [info@sportquiz.fr](mailto:info@sportquiz.fr).

#### ARTICLE 15. Résiliation

Le participant peut mettre fin à sa participation à tout instant et obtenir la fermeture de son Compte L'Equipe.fr, en envoyant un e-mail à l' « HELPDESK ». Le solde de Crédits éventuellement présent sur le Compte du candidat expirera.

L'EQUIPE 24/24 a le droit à tout instant de fermer le Compte L'Equipe.fr d'un participant ou de mettre fin à sa participation au JEU en résiliant entièrement ou partiellement son Compte ou ses services ainsi que le contrat d'utilisation, si L'EQUIPE 24/24 estime que le candidat :

- commet un acte frauduleux ;
- fournit des données non correctes pour son Compte ;
- ne respecte pas selon L'EQUIPE 24/24 l'une des obligations essentielles vis-à-vis de L'EQUIPE 24/24 ;
- joue malhonnêtement et/ou triche ;
- a un comportement inadmissible sur [www.sportquiz.fr](http://www.sportquiz.fr), comprenant notamment le harcèlement, l'abus, la menace, l'insulte ou la provocation des autres participants, personnes ou entreprises.

L'EQUIPE 24/24 a le droit de fermer le Compte L'Equipe.fr d'un participant et de mettre fin à sa participation au JEU si le Compte du participant est resté inactif pendant une durée de 6 (six) mois ou plus et si le participant n'a pas de Crédits sur son Compte au moment de la fermeture en dehors de la participation offerte.

#### ARTICLE 16. Force majeure

L'EQUIPE 24/24 ne sera pas tenue pour responsable de tout dommage qui soit consécutif à une situation de force majeure, à savoir les grèves, catastrophes, panne de secteur, réglementations gouvernementales ou autres événements de quelque nature que ce soit qui échappent au contrôle de L'EQUIPE 24/24.

## ARTICLE 17. Divers

Le simple fait de participer au JEU entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement et de l'arbitrage de la société organisatrice pour les cas prévus et non prévus.

En cas de réclamation postérieure à la fin du JEU, pour quelle que raison que ce soit, les demandes devront être transmises à la société L'EQUIPE 24/24 dans un délai de 3 (trois) mois à compter de la date de fin du JEU.

La version du présent règlement déposée chez l'huissier prévaudra dans tous les cas de figure.

La société organisatrice et les participants du JEU s'efforceront de résoudre à l'amiable tout litige qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du présent règlement.

Le présent règlement et la relation entre L'EQUIPE 24/24 et les participants seront exclusivement régis par le droit français.