

RÈGLEMENT JEU CONCOURS CARTES À COLLECTIONNER

Article 1 – Définitions

« **Organisateur** » : désigne la Fédération Française de Motocyclisme association régie par la loi du 1er juillet 1901, déclarée en Préfecture de Paris depuis le 3 mars 1913 sous le numéro W751010115, dont le siège social est situé 74 avenue Parmentier 75011 PARIS, France.

« **Jeu** » : désigne le jeu concours avec obligation d'achat intitulé « Jeu concours CARTES à collectionner » et organisé par l'Organisateur dans le cadre de la 79e édition du Motocross des Nations les 2, 3 et 4 octobre 2026 à Ernée.

« **Événement** » : désigne la 79e édition du Motocross des Nations, organisée les 2, 3 et 4 octobre 2026 à Ernée.

« **Stand FFM** » : désigne le stand physique tenu par l'Organisateur sur le site de l'Événement, sur lequel les packs de cartes collector sont proposés à la vente.

« **Pack** » : désigne le pack collector composé de 3 cartes à l'image des 3 pilotes sélectionnés pour représenter l'Équipe de France lors du Motocross des Nations 2026, vendu au prix de 6 € TTC sur le Stand FFM.

« **Pack Gagnant** » : désigne l'unique Pack, parmi les 1000 Packs proposés à la vente, contenant 3 cartes à l'image des 3 pilotes sélectionnés pour représenter l'Équipe de France lors du Motocross des Nations 2026 ainsi qu'1 carte dorée permettant à son acheteur de remporter le Lot, sous réserve du respect des conditions prévues au présent Règlement.

« **Lot** » : désigne le casque personnalisé attribué à l'acheteur du Pack gagnant, selon les conditions prévues à l'article 5 du présent Règlement.

« **Règlement** » : désigne le présent règlement, qui définit les conditions de participation au Jeu et les règles applicables à son déroulement.

« **Participant** » : désigne toute personne physique satisfaisant aux conditions prévues à l'article 4 du présent Règlement et ayant acheté un Pack sur le Stand FFM pendant la durée du Jeu.

« **Gagnant** » : désigne le Participant ayant acheté le Pack gagnant, s'étant présenté au Stand FFM dans les conditions prévues au présent Règlement et ayant fourni les justificatifs nécessaires à la constatation de son gain.

Article 2 – Organisation du Jeu

Le Jeu est organisé par l'Organisateur pendant l'Événement, pendant les horaires d'ouverture de la boutique FFM, à savoir les 2, 3 et 4 octobre 2026 de 9h à 18h.

Le Jeu consiste en la vente, exclusivement sur le Stand FFM, de 1000 Packs collector. Parmi ces 1000 Packs, 1 seul Pack contient 1 carte dorée supplémentaire, le Pack Gagnant. L'achat de ce Pack Gagnant permet au Participant concerné de remporter le Lot, sous réserve du respect des conditions prévues au présent Règlement.

Le Jeu ne fait l'objet d'aucun tirage au sort. Le gain est attribué par découverte du Pack Gagnant.

Les Packs sont proposés à la vente au prix unitaire de 5 € TTC, jusqu'à la vente complète des 1000 Packs ou jusqu'à la fermeture du Stand FFM à l'issue de l'Événement.

Aucune participation au Jeu ne pourra intervenir en ligne, par correspondance, par téléphone ou par tout autre moyen que l'achat physique d'un Pack sur le Stand FFM.

Article 3 – Acceptation du règlement

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve par le Participant du Règlement et des principes du Jeu. Pendant toute la durée du Jeu, ce Règlement sera maintenu à la disposition des Participants sur le Stand FFM.

Tout contrevenant à une ou plusieurs dispositions du présent Règlement pourra être exclu du Jeu et privé de la possibilité de se voir attribuer le Lot.

Article 4 – Conditions de participation

Pour participer au Jeu, le Participant doit respecter les conditions cumulatives ci-dessous :

- Être une personne physique.
- Être présent sur le site de l'Événement.
- Être titulaire d'un titre d'accès valable à l'Événement, lorsque ce titre est requis pour accéder au Stand FFM.
- Acheter un Pack au prix de 5 € TTC sur le Stand FFM, entre le 2 octobre 2026 et le 4 octobre 2026, pendant les horaires d'ouverture du Stand FFM.
- Conserver la preuve d'achat du Pack.
- En cas de découverte des 3 cartes dorées, se présenter au Stand FFM pendant les horaires prévus à l'article 2 du présent Règlement.

Les Participants mineurs sont autorisés à participer au Jeu, sous réserve de disposer de l'autorisation préalable de leur représentant légal.

Tout Participant mineur déclaré Gagnant devra être accompagné de son représentant légal, ou produire une autorisation écrite de celui-ci, afin de permettre la validation du gain, la collecte des données nécessaires à l'envoi du Lot et l'organisation de sa remise.

La participation est strictement personnelle. L'achat d'un Pack donne accès à 1 participation au Jeu. L'achat de plusieurs Packs donne accès à autant de participations que de Packs achetés.

Ne peuvent pas participer au Jeu les membres du personnel de l'Organisateur directement impliqués dans l'organisation du Jeu, les personnes ayant participé à sa conception, à sa fabrication, à son conditionnement ou à sa mise en œuvre, ainsi que les membres de leur famille.

Toute participation non conforme aux conditions prévues au présent Règlement, frauduleuse, falsifiée ou reposant sur des informations inexactes pourra être déclarée nulle par l'Organisateur.

Article 5 – Lot

Dans le cadre de sa participation au Jeu, chaque Participant pourra prétendre au Lot, un casque personnalisé présentant les caractéristiques suivantes :

- Marque du casque / Nature du casque (casque de cross je présume).
- Éléments de personnalisation proposés
- Valeur indicative : ____ HT.

Le Gagnant pourra choisir les éléments de personnalisation du casque dans les conditions qui lui seront indiquées par l'Organisateur, sous réserve des contraintes techniques, graphiques, réglementaires ou de disponibilité liées à la fabrication et à la personnalisation du casque.



Le Lot ne pourra donner lieu à aucune contestation relative à sa valeur, ni à la remise de sa contre-valeur en argent, ni à son remplacement ou échange par un autre lot, sauf décision contraire de l'Organisateur.

L'Organisateur se réserve la possibilité de remplacer le Lot par un lot de nature ou de valeur équivalente, notamment en cas d'indisponibilité du casque, d'impossibilité de personnalisation, de difficulté technique, de contrainte réglementaire ou de cause indépendante de sa volonté.

Tous les frais accessoires relatifs au Lot, autres que sa personnalisation et son envoi au Gagnant selon les modalités prévues au présent Règlement, resteront à la charge du Gagnant.

L'Organisateur ne pourra pas être tenu responsable du délai de mise à disposition ou de l'absence de mise à disposition du Lot, ou en cas de perte ou de détérioration du Lot par un prestataire ou intermédiaire de service de transport.

Article 6 – Tirage au sort et informations du Gagnant

Le Gagnant est le Participant ayant acheté le Pack Gagnant.

Pour faire constater son gain, le Gagnant doit se présenter au Stand FFM, pendant les horaires d'ouverture du Stand, soit de 9h à 18h, entre .

Le Gagnant devra présenter cumulativement la carte dorée originale contenue dans le Pack Gagnant et la preuve d'achat du Pack.

L'Organisateur pourra refuser l'attribution du Lot si le Participant ne présente pas la carte dorée originale, ne présente pas la preuve d'achat correspondante, présente une carte altérée, falsifiée ou dégradée, ou ne permet pas à l'Organisateur de vérifier l'authenticité du gain.

Le Gagnant devra transmettre à l'Organisateur les informations nécessaires à l'organisation de la personnalisation et de l'envoi du Lot, notamment ses nom, prénom, adresse postale, adresse électronique, numéro de téléphone et toute information strictement nécessaire à la personnalisation du casque.

Si le Gagnant est mineur, les informations nécessaires à l'attribution et à l'envoi du Lot devront être transmises avec l'accord de son représentant légal.

Si le Gagnant ne se présente pas au Stand FFM au plus tard le 4 octobre 2026 à 18h , il sera réputé avoir renoncé au Lot. Le Lot restera alors la propriété de l'Organisateur, qui pourra en disposer librement.

Aucune réclamation ne pourra être admise si le détenteur du Pack Gagnant ne s'est pas présenté au Stand FFM dans les conditions et délais prévus au présent Règlement.

Article 7 – Fabrication, conditionnement et traçabilité des Packs

Les 1000 Packs sont fabriqués et conditionnés par un prestataire mandaté par l'Organisateur. Le prestataire atteste du nombre total de Packs fabriqués et conditionnés, de l'existence d'un seul Pack contenant une carte dorée supplémentaire et de l'absence de signe distinctif extérieur permettant d'identifier le Pack Gagnant avant ouverture.

Les 1000 Packs sont conditionnés avec un emballage extérieur identique. À l'issue du conditionnement, le Pack Gagnant est intégré au stock des Packs proposés à la vente, sans signe extérieur permettant de l'identifier.

L'Organisateur conserve les éléments de preuve relatifs à la fabrication, au conditionnement, à la remise et à la mise en vente des Packs, notamment l'attestation du prestataire et tout document interne de suivi du stock.



Les vendeurs présents sur le Stand FFM ne disposent d'aucune information leur permettant d'identifier le Pack Gagnant. Les Packs sont remis aux acheteurs de manière indifférenciée.

Article 8 – Envoi du Lot

Le Lot sera envoyé au Gagnant à l'adresse postale transmise à l'Organisateur, après validation du gain, collecte des informations nécessaires et finalisation des éléments de personnalisation du casque.

L'envoi du Lot interviendra dans un délai indicatif de 1 mois à compter de la réception par l'Organisateur de l'ensemble des informations nécessaires à la personnalisation et à l'expédition du casque.

L'Organisateur ne pourra pas être tenu responsable d'un retard d'envoi, d'une impossibilité d'expédition, d'une perte, d'une détérioration, d'une erreur d'acheminement ou de tout incident imputable à un prestataire, transporteur, fabricant, intermédiaire technique ou tiers chargé de la fabrication, de la personnalisation, de la préparation ou de l'expédition du Lot.

Le Gagnant est responsable de l'exactitude des informations transmises à l'Organisateur. L'Organisateur ne pourra pas être tenu responsable en cas d'impossibilité d'envoi du Lot résultant d'informations incomplètes, inexactes ou non actualisées communiquées par le Gagnant.

Article 9 – Limite de responsabilité

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu devait être modifié, écourté et/ou annulé. Aucune indemnité ne pourra être réclamée de ce chef.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier les modalités pratiques du Jeu si les conditions d'organisation de l'Événement, les contraintes de sécurité, les contraintes d'accès au site, les instructions des autorités, ou tout événement indépendant de sa volonté le rendent nécessaire.

La participation au Jeu se fait sous la responsabilité du Participant. L'Organisateur ne pourra pas être tenu responsable des dommages directs ou indirects pouvant survenir à l'occasion de la participation au Jeu, de l'achat d'un Pack, de l'ouverture d'un Pack, de la déclaration du gain ou de l'utilisation du Lot.

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable en cas de perte, vol, détérioration ou destruction du Pack Gagnant, de la carte doré ou de la preuve d'achat après l'achat du Pack par le Participant.

Article 10 – Responsabilité de l'Organisateur

La participation au Jeu se fait sous l'entière responsabilité du Participant. En aucun cas, la responsabilité de l'Organisateur ne pourra être engagée au titre de l'entrée en possession, de la jouissance ou de l'utilisation du Lot ; ce que le Gagnant accepte expressément.

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et limites des réseaux et services de communications électroniques notamment en ce qui concerne les performances, les temps de réponse pour consulter, interroger, transmettre des informations, les risques d'interruption ou de dysfonctionnement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur les réseaux.

En conséquence, l'Organisateur ne saurait en aucune circonstance être tenu responsable, sans que cette liste ne soit limitative, en cas d'erreurs, omissions, imperfections, interruptions, effacements, pertes d'informations ou de données, délais de transmission, défaillances du Jeu.

De manière générale, la responsabilité de l'Organisateur ne saurait être recherchée pour tout dommage direct ou indirect (financier, moral, corporel ou autres) survenu à l'occasion de la participation au Jeu.

Article 11 – Prolongation ou modification du Jeu

L'Organisateur se réserve le droit de prolonger, d'écourter, de modifier, de suspendre ou d'annuler le Jeu, à tout moment, si les circonstances l'exigent.



Toute modification du présent Règlement pourra faire l'objet d'une information des Participants par tout moyen approprié, notamment par affichage sur le Stand FFM.

Les modifications apportées au Règlement seront considérées comme des annexes au présent Règlement.

Article 12 – Propriété intellectuelle

Toutes les marques, logos, signes distinctifs, visuels, noms, images, photographies et créations reproduits ou présentés dans le cadre du Jeu sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle.

À ce titre, toute reproduction, représentation, modification, diffusion ou utilisation non autorisée de ces éléments constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

L'achat d'un Pack n'emporte aucune cession de droits de propriété intellectuelle au profit du Participant.

Article 13 – Traitement des données à caractère personnel

Aucune donnée personnelle n'est collectée auprès des Participants non gagnants dans le cadre du Jeu, hors données pouvant figurer sur une preuve d'achat si celle-ci est établie par un système de caisse ou un moyen de paiement.

Les données à caractère personnel du Gagnant sont collectées par l'Organisateur, en qualité de responsable de traitement, uniquement pour les finalités suivantes :

- vérification de l'attribution du Lot ;
- identification du Gagnant ;
- organisation de la personnalisation du casque ;
- organisation de l'envoi du Lot ;
- gestion des éventuelles réclamations relatives au Jeu.

Les données collectées pourront comprendre les nom, prénom, adresse postale, adresse électronique, numéro de téléphone et informations strictement nécessaires à la personnalisation du casque.

Ces données pourront être transmises aux prestataires de l'Organisateur intervenant dans la personnalisation, la fabrication, la préparation, l'expédition ou le suivi du Lot, dans la limite de ce qui est nécessaire à l'exécution de leur mission.

Les données seront conservées pendant la durée nécessaire à la gestion du Jeu, à l'envoi du Lot et au traitement des éventuelles réclamations, puis archivées pendant la durée nécessaire à la preuve de l'attribution du Lot.

Conformément à la loi « *Informatique et libertés* » du 6 janvier 1978 modifiée et au Règlement général sur la protection des données n°2016/679/UE du 27 avril 2016, le Gagnant dispose de droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et d'opposition dans les conditions prévues par la réglementation applicable.

Pour connaître l'étendue de ses droits et leurs modalités d'exercice, le Gagnant peut se référer à la politique de confidentialité accessible sur le site <https://www.ffmoto.org/>.

Si le Gagnant s'oppose au traitement des données nécessaires à la personnalisation ou à l'envoi du Lot, il reconnaît que l'Organisateur pourra être dans l'impossibilité de lui attribuer ou de lui envoyer le Lot.

Article 14 – Réclamation

Aucune réclamation d'aucune sorte ne pourra intervenir concernant l'entier déroulement du Jeu au-delà d'un délai de deux mois, à compter de la mise en place du Jeu.



Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du Règlement. Toute contestation ou réclamation litigieuse relative au Jeu devra être formulée par écrit à la Direction de la Communication de la Fédération Française de Motocyclisme, 74 Avenue Parmentier 75011 PARIS et ne pourra être prise en considération au-delà du délai de deux mois à compter de la mise en place du Jeu.

Toute interprétation litigieuse du présent règlement, ainsi que tous les cas non prévus seront tranchés souverainement par l'Organisateur. L'Organisateur prendra toutes les mesures nécessaires au respect du présent règlement.

Toute fraude, tentative de fraude, falsification, altération des cartes dorées, production d'une preuve d'achat irrégulière ou non-respect du présent Règlement pourra entraîner l'exclusion du Participant concerné, sans préjudice des poursuites que l'Organisateur se réserve le droit d'engager.

Article 15 – Litige

Le Règlement et son interprétation sont soumis à la loi française.

Tout litige qui n'aurait pu trouver de solution amiable dans un délai de 2 (deux) mois sur l'interprétation ou l'exécution du Règlement sera soumis aux juridictions françaises compétentes.