

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS _____ LE MOIS BATMAN 2022_____

Article 1 – ORGANISATEUR

La société **Warner Bros Entertainment France**, société par actions simplifiée, au capital de 19 584 690,50 €, enregistrée au registre du commerce de Nanterre sous le numéro 320 623 846, dont le siège social est situé au **115 avenue Charles De Gaulle, 92200 Neuilly-Sur-Seine** (ci-après « **l'Organisateur** »),

organise un jeu-concours gratuit physique qui se déroulera du **03/09/2022** au **17/09/2022**, et digital du 29/08/2022 au 02/09/2022, sans obligation d'achat dénommé « **Le Mois Batman 2022** », ci-après désigné le « Jeu-concours » dans les conditions ci-après définies.

Le Jeu-concours physique est organisé en partenariat avec la société BRAINSONIC, Société par Actions Simplifiée au capital de 181 073,00 euros, inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le n° 448 567 867 dont le siège social est situé 45 rue Sedaine, 75011 Paris.

Ci-après désignée sous le nom « Sous-traitant »,

Le Jeu-concours digital est organisé en partenariat avec un autre sous-traitant.

Article 2 - QUI PEUT PARTICIPER ?

Ce Jeu-concours est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France Métropolitaine (ci-après les « Participants » ou le « Participant »), à l'exclusion des représentants et salariés de l'Organisateur, de ses prestataires et de leurs sous-traitants ainsi que des membres de leur famille.

La participation à ce Jeu-concours implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent règlement. Tout participant reconnaît ainsi avoir pris connaissance du présent règlement.

La participation au Jeu-concours est strictement personnelle et nominative. Il ne sera attribué qu'un lot par personne désignée gagnante.

Toutes les participations incomplètes, illisibles, erronées ou falsifiées seront considérées comme nulles.

L'Organisateur se réserve le droit de vérifier, par tous moyens mis à sa disposition, que le Participant n'a pas validé plusieurs inscriptions pour son compte.

L'Organisateur et son Sous-traitant se réservent le droit, s'il y a lieu, d'invalider et/ou d'annuler tout ou partie d'une participation s'il apparaît que des fraudes de toutes sortes, ou des dysfonctionnements sont intervenus, sous quelque forme que ce soit, et notamment de manière informatique ou manuelle, dans le cadre de la participation au Jeu-concours.

Article 3 – MODALITES DE PARTICIPATION

Il y a deux modalités de participation au Jeu-concours : en physique ou en digital (sur le compte Instagram de l'Organisateur).

3.1 Jeu-concours physique

La participation au Jeu-concours physique est gratuite et se déroulera comme suit :

Le Jeu-concours se déroule dans des lieux physiques, selon le calendrier et les emplacements suivants :

- Le 03/09/2022 au centre commercial Prado à Marseille
- Le 07/09/2022 au centre commercial Blagnac à Toulouse
- Le 10/09/2022 au centre commercial Rives d'Arcins à Bordeaux
- Le 17/09/2022 sur le parvis de la gare de St Lazare à Paris

Chaque lieu physique représente une phase de qualification. Les Participants devront effectuer plusieurs épreuves afin de remporter une place pour la finale. A l'issue des épreuves, 4 (quatre) Participants seront désignés gagnants des étapes (ci-après désigné « Finalistes » ou « le Finaliste »). Ils s'affronteront à l'occasion d'une finale. Cette finale du Jeu-concours aura lieu le 17/09/2022 sur le parvis de la gare de St Lazare à Paris, lieu de la dernière qualification. A l'issue de cette finale, un gagnant (ci-après désigné « Gagnant ») sera désigné par l'équipe organisant le Jeu-concours.

Pour chaque étape de qualification, le nombre maximum de Participants est fixé à 60 (soixante). Dans le cas où le nombre d'inscrits (ci-après dénommés « Candidat ») dépasse le nombre maximum de Participants, l'Organisateur se réserve la possibilité d'organiser des épreuves de pré-sélections. Ces épreuves prendront place le même jour que les étapes de qualifications. En fonction de l'affluence des Candidats, l'Organisateur se réserve le droit de mettre en place l'une, l'autre ou les deux épreuves suivantes :

- Epreuve d'agilité : le Candidat dispose d'une (1) minute pour toucher des cibles.
- Epreuve de culture générale : le Candidat doit répondre à 3 (trois) questions sur l'univers Batman.

Une fois ces épreuves de pré-sélection terminées, les 60 (soixante) Candidats ayant obtenu le meilleur score, sur la base du cumul des points, auront le droit de participer à l'étape de qualification.

Tout Candidat inscrit en amont de l'événement via la plateforme d'inscription qui ne se présenterait pas aux épreuves de pré-sélections à l'horaire défini se verra automatiquement retirer de la liste des candidats.

Durant les phases de qualification, 5 (cinq) épreuves seront mises en place. Chaque épreuve comporte un système de marquage de points qui lui est propre. Les points seront attribués aux Participants comme suit : les épreuves se font à la suite.

- **Quiz Batman** : Chaque Participant dispose d'une minute pour répondre aux questions. Le temps restant une fois toutes les questions répondues sera additionné aux points du Participant. Si le Participant se présente en étant déguisé dans l'univers Batman ou s'il présente au jury un tatouage relevant de l'univers Batman, il réussit d'office l'épreuve et se verra accorder le maximum de points ainsi qu'un bonus équivalent à 30 secondes restantes. Les points sont attribués selon la façon suivante :
 - o 1 (une) bonne réponse vaut 5 (cinq) points
 - o 1 (une) bonne réponse avec appel au jury vaut 3 (trois) points
 - o Une mauvaise réponse ou l'absence de réponse vaut 0 (zéro) point.
- **Mime Batman**
 - o 1 (une) mot trouvé vaut 3 (trois) points
 - o Bonus de 3 points si le contexte de la question est retrouvé (personnage, situation, film, etc...)
 - o Addition du temps restant sur les 45 secondes (différences entre 45 secondes – le temps déjà écoulé) au score pour éviter les ex-aequo.
- **Batman Vilains**
 - o Chaque attribut ou caractéristique cité par le Participant vaut 1 (un) point

Le Gagnant des épreuves de qualification sera désigné en fonction de son nombre de points après l'ensemble des épreuves. Le jury déclarera vainqueur le Participant dont le nombre de points sera le plus élevé.

Chaque étape régionale de qualification du Jeu-concours, à Marseille, Toulouse et Bordeaux, conformément au calendrier énoncé ci-dessus, désignera un Finaliste. Chaque Finaliste devra se rendre à la Gare Saint Lazare à Paris pour la finale du Jeu-concours le 17 septembre 2022 et pourra, à cette occasion, choisir un (1) accompagnateur. Le Sous-traitant s'occupera des réservations et prendra en charge les frais liés au transport et à l'hébergement des 3 (trois) Finalistes ainsi que de leur accompagnateur sur la base d'une chambre double dans un hôtel à proximité de l'événement (Gare Saint Lazare) ainsi qu'un aller-retour en train par personne.

Les épreuves de la Finale seront organisées de la manière suivante :

- **Speed Quiz Batman** : chaque Finaliste dispose de 1m30 (une minute et trente secondes) pour répondre aux questions.
 - o 1 (une) bonne réponse vaut 1 (un) point
- **Qui suis-je ?** : chaque Finaliste dispose de 45 (quarante-cinq) secondes pour répondre aux questions.

- 1 (une) bonne réponse vaut 3 (trois) points
- **Signé Sphinx** : chaque Finaliste dispose de 1m30 (une minute et trente secondes) par énigme. Les points sont attribués selon la vitesse de réponse des candidats :
 - Le 1^{er} remporte 5 (cinq) points.
 - Le 2nd remporte 4 (quatre) points
 - Le 3^{ème} remporte 3 (trois) points
 - Le 4^{ème} remporte 2 (deux) points
 - Le 5^{ème} remporte 1 (un) point
- **Bat Signal** : les règles sont les mêmes que celles régissant l'épreuve de qualification du même nom mentionnée ci-dessus.
- **A ou B ou les 2** : cette épreuve prend en compte la rapidité de réponse du Finaliste. Chaque Finaliste devra répondre à 10 (dix) questions.
 - 1 (une) bonne réponse vaut 1 (un) point
 - Un bonus de points sera accordé selon la rapidité de chaque Finaliste :
 - Le 1^{er} à terminer l'épreuve remporte 5 (cinq) points
 - Le 2^{ème} à terminer l'épreuve remporte 4 (quatre) points
 - Le 3^{ème} à terminer l'épreuve remporte 3 (trois) points
 - Le 4^{ème} à terminer l'épreuve remporte 2 (deux) points
 - Le 5^{ème} à terminer l'épreuve remporte 1 (un) point
- **Big Boss – L'épreuve Ultime** : cette épreuve se jouera entre les 2 meilleurs candidats de toutes les épreuves de la finale. Les points sont attribués selon la façon suivante :
 - Entre 0 (zéro) et 4 (quatre) bonnes réponses : 0 (zéro) point.
 - Entre 5 (cinq) et 9 (neuf) bonnes réponses : 5 (cinq) points.
 - 10 (dix) bonnes réponses : 10 (dix) points.

Le candidat élu « Plus Grand Fan de Batman de France » sera celui qui cumulera le plus de points sur toutes les épreuves.

Pour participer au Jeu-concours, les Participants devront s'assurer que les conditions cumulatives suivantes soient respectées :

- Être majeur
- Être ressortissant Français et résident en France métropolitaine ;
- Être détenteur d'un passeport valide au minimum jusqu'au 31 décembre 2023
- Participer aux différentes épreuves de qualifications permettant d'accéder à la finale qui se déroulera à Paris le samedi 17 septembre 2022
- S'inscrire préalablement au début du Jeu-concours via l'adresse url suivante : <https://www.lemoisbatman.fr/>. Les Participants auront jusqu'au début de chaque étape de qualification pour s'inscrire, soit en ligne soit sur place via un QR code mis en place par l'Organisateur sur lieu de l'étape de qualification.
- Ne pas participer au Jeu-concours digital

Le Gagnant sera notifié de la décision du jury sur place par les équipes de l'Organisateur ou de ses prestataires et la fin du concours sera annoncée sur les réseaux sociaux de l'Organisateur et sur le site du Jeu-concours.

Toute déclaration ou participation mensongère ou inexacte d'un Participant entraînera son exclusion automatique du Jeu-concours, sans que la responsabilité de l'Organisateur puisse être engagée à ce titre, ce dernier se réservant le droit de poursuivre toute participation frauduleuse et d'annuler tout gain lié à ce type de participation. En outre, l'Organisateur se réserve le droit de contrôler l'exactitude des renseignements fournis par les Participants.

3.2 Jeu-concours digital

Cette partie du Jeu-concours est organisée et gérée par un autre sous-traitant.

Article 4 – DOTATION

Le Participant ayant participé au Jeu-concours et ayant été désigné Gagnant à son terme sera récompensé par l'attribution du lot suivant :

Un voyage à Los Angeles pour 2 personnes pour visiter le Warner Bros Studio Tour Hollywood d'une valeur de 8000 € (huit mille euros) incluant voyage en avion en classe économique, aller/retour à Los Angeles depuis Paris. Prise en charge du transfert entre la ville de résidence du Gagnant et Paris si le Gagnant n'habite pas à Paris. Le voyage pourra prendre place à partir du premier quart de l'année 2023. Détails du voyage :

- 4 (quatre) nuits à l'hôtel avec petit déjeuner
- Visite des archives Warner Bros (avec photos par un photographe professionnel)
- 2 (deux) billets VIP pour le Warner Bros Studio Tour Hollywood
- Assurance voyage incluse

Le gain du Jeu-concours est incessible et seul le Gagnant pourra en bénéficier. Les lots ne sont pas modifiables et devront être acceptés en l'état. Le Gagnant sera prévenu individuellement, par tout moyen à la disposition de l'Organisateur.

Le Gagnant devra se manifester dans les 7 jours suivant le jour où il a été contacté, à défaut il ne sera plus autorisé à réclamer son lot, qui sera automatiquement et de plein droit réattribué au Participant ayant été classé deuxième par le jury.

Les résultats des étapes de qualification du Jeu-concours seront annoncés sur les réseaux sociaux DC à la fin de chaque étape du Jeu-concours, selon le calendrier énoncé à l'article 3.

Le lot sera remis de la manière suivante : le gagnant sera contacté par email et les modalités du voyage décidées d'un commun accord avec l'Organisateur.

En cas de force majeure, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer la dotation par un lot de nature et de valeur équivalente.

Ni l'Organisateur, ni le Sous-traitant ne pourront être tenus pour responsables de l'envoi des dotations à une adresse inexacte du fait de la négligence du Gagnant. Si les lots n'ont pu être livrés à leur destinataire pour quelque raison que ce soit, indépendamment de la volonté de l'Organisateur ou du Sous-traitant (livraison non acheminée par les services compétents, le Gagnant ayant déménagé sans mettre à jour son adresse, etc.), ils resteront définitivement la propriété de l'Organisateur.

Ni l'Organisateur ni le Sous-traitant ne sauraient être tenues responsables des retards et/ou des pertes du fait des transporteurs ou de leur destruction totale ou partielle pour tout autre cas fortuit.

Les éventuels frais annexes et dépenses engagées par le Gagnant dans le cadre de la jouissance de sa dotation ne seront pas pris en charge par l'Organisateur et/ou son Sous-traitant.

Le Gagnant ne pourra pas demander à l'Organisateur et/ou son Sous-traitant la contre-valeur en euros de sa dotation gagnée, ou en demander l'échange contre une autre prestation.

La dotation est non-commerciale. Elle ne pourra être vendue ou cédée à un tiers contre rémunération.

L'Organisateur et son Sous-traitant ne sauraient être tenus pour responsables de l'utilisation ou de la non-utilisation, voire du négoce, de la dotation par le Gagnant.

Ni l'Organisateur ni le Sous-traitant ne peuvent être tenus pour responsable de tout incident/accident pouvant survenir dans l'utilisation de la dotation par les Gagnants. Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Il est expressément entendu que l'Organisateur et son Sous-traitant n'ont pas la qualité de distributeur, vendeur, producteur ou fabricant et ne saurait donc voir leur responsabilité engagée à aucun de ces titres.

Le Gagnant s'engage à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur et/ou de son Sous-traitant en ce qui concerne la qualité ou les modalités de la dotation offerte dans le cadre du présent Jeu-concours.

Article 5 : AUTORISATION

Les Participants autorisent librement et expressément l'Organisateur à utiliser et diffuser sur tout support, à titre gracieux leur nom, leur prénom et leurs coordonnées ainsi que leur image, pour la durée du Jeu-concours et 2 ans après son terme.

Les Participants autorisent également l'utilisation et la diffusion des contenus créés par leur soin sur les réseaux sociaux et site(s) internet de l'Organisateur ainsi qu'à l'occasion, de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée à la présente édition du Jeu-concours ou à ses éditions ultérieures, et ceci pour une durée de deux ans après la fin du Jeu-concours.

Dans ce cas, aucune rémunération, sous quelle que forme que ce soit, ne pourra être exigée par les Participants autre que l'attribution, le cas échéant, de la dotation prévue au présent règlement.

Les Participants garantissent créer des contenus originaux qui ne reprennent pas des éléments de tiers protégés par des titres de propriété intellectuelle.

Dans tous les cas, aucune rémunération, sous quelle que forme que ce soit, ne pourra être exigée par les Participants autre que l'attribution, le cas échéant, de la dotation prévue au présent règlement.

Article 6 : DONNEES PERSONNELLES

6.1 Finalités du traitement

En participant au Jeu-concours, les personnes acceptent la collecte de leurs données personnelles.

Le traitement de données à caractère personnel mis en œuvre dans le cadre du Jeu-concours a pour finalité la gestion du Jeu-concours, la détermination du/des Gagnant(s) et l'attribution et l'acheminement des dotations.

Avec l'accord exprès du Participant, recueilli sur le bulletin de participation au Jeu-concours, les données collectées le concernant pourront également être utilisées à des fins de prospection commerciale par l'Organisateur.

La collecte et le traitement de données à caractère personnel est mis en œuvre par l'Organisateur conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 dite « Informatique et Libertés » et au Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données.

6.2 Destinataires des données

L'Organisateur est destinataire des données personnelles collectées, qui pourront éventuellement être transmises à des fins de prospection commerciale à ses partenaires, sous réserve de l'obtention de l'accord exprès de chaque Participant.

Les données personnelles collectées pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants pour l'exécution de prestations effectuées pour le compte de l'Organisateur dans le cadre du présent Jeu-concours.

L'Organisateur pourra également transmettre les informations personnelles des Participants en cas de réception d'une requête d'une autorité judiciaire ou de toute autorité administrative habilitée par la loi sollicitant la communication de ces informations conformément aux dispositions législatives en vigueur.

6.3 Sécurité et confidentialité des données

L'Organisateur met en œuvre des mesures appropriées pour préserver la sécurité et la confidentialité des données à caractère personnel des Participants et, notamment, empêcher qu'elles soient déformées, endommagées, ou que des tiers non autorisés y aient accès.

6.4 Durée de conservation des données

Les données à caractère personnel des Participants sont conservées pendant la durée qui est nécessaire à la finalité du traitement indiqué à l'article 6.1. En tout état de cause, la durée ne pourra excéder 2 ans. Elles sont stockées dans le respect de la législation en vigueur en matière de protection des données personnelles.

6.5 Vos droits

Conformément à la loi Informatique et Liberté n°78-17 du 6 janvier 1978 et au Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, les Participants disposent d'un droit d'accès, d'opposition, de rectification et de suppression des données à caractère personnel les concernant en écrivant à l'adresse postale du Jeu-concours.

Dans l'hypothèse de l'utilisation des données à des fins de prospection commerciale, celle-ci sera effectuée conformément aux dispositions légales en vigueur.

Les Participants peuvent obtenir communication, sous une forme accessible, des données les concernant. L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande qui serait considérée comme abusive.

Les Participants qui souhaitent exercer leurs droits doivent adresser leur demande accompagnée de la justification de leur identité à l'adresse suivante : Warner Bros. Discovery France, 115-123 avenue Charles de Gaulle, 92525 Neuilly-sur-Seine Cedex

Les Participants qui exerceraient leur droit de suppression des données à caractère personnel le concernant avant la fin du Jeu-concours seront réputés renoncer à leur participation au Jeu-concours.

Article 7 - RESPONSABILITES

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau.

L'Organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique, et de l'envoi des formulaires de jeu à une adresse erronée ou incomplète.

Toute difficulté qui viendrait à naître de l'application ou de l'interprétation du présent règlement ou qui ne serait pas prévue par celui-ci sera tranchée en dernier ressort par l'Organisateur ou par toute personne à laquelle ils délègueraient cette faculté. De ce fait, toute modification ne peut donner lieu à une quelconque réclamation ou à un quelconque dédommagement.

Les Participants déclarent être informés et accepter expressément que l'Organisateur ne pourra être tenu responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnel, physique, matériel, financier ou autre), de tout incident survenu à l'occasion de la participation à l'opération.

Les Participants feront preuve d'un comportement respectueux envers l'Organisateur ainsi qu'envers les autres Participants. Tout comportement irrespectueux pourra conduire à l'exclusion du Participant et l'interdiction de participer à l'opération.

Le Gagnant s'engage à se mettre en conformité et à respecter la réglementation en vigueur en France et aux Etats-Unis relative à la lutte contre la Covid-19.

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable dans le cas où un Participant ne pouvait être joint pour une raison indépendante de sa volonté. Les Participants s'engagent à communiquer en bonne et due forme toutes les informations les concernant et nécessaires à la gestion de l'opération et à la remise des dotations. À tout moment, les Participants sont responsables de l'exactitude des informations qu'ils ont communiquées.

La partie digitale du Jeu-concours est hébergé par l'application Instagram. Chaque Participant devra en respecter les conditions d'utilisation. Le Participant reconnaît par ailleurs être informé des conditions générales d'utilisation et de la politique de confidentialité de l'application Instagram qui peuvent être consultées directement sur leurs sites. Le siège social de Meta, groupe détenant Instagram au : 1601 Willow Road., Menlo Park, CA 94025. L'Organisateur n'assume aucune responsabilité quant au contenu et à l'utilisation de l'application Instagram. De même, le participant la décharge de toute responsabilité quant à l'organisation de ce jeu et déclare avoir pris connaissance que Instagram, n'en est ni le gestionnaire, ni le parrain. A ce titre, une décharge écrite pourra lui être demandée à tout moment du jeu. Les données personnelles collectées lors du Jeu sont destinées à l'Organisateur.

Article 8 – RESERVE

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, le présent Jeu-concours devait être modifié, reporté ou annulé partiellement ou totalement. Sa responsabilité ne saurait être engagée et aucune réparation ne pourrait lui être demandée.

L'Organisateur se réserve la possibilité d'invalider à tout moment et sans préavis la participation de tout Participant qui n'aurait pas respecté le présent règlement.

Article 9 : DROITS DE PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce Jeu-concours sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques enregistrées. Les Participants sont informés et déclarent accepter que la Participation à l'opération ne leur confère aucun droit sur les éléments protégés par des droits de propriété intellectuelle diffusés ou mis à disposition par l'Organisateur.

Si l'Organisateur met à la disposition des Participants des éléments protégés par des droits de propriété intellectuelle pour permettre la participation au Jeu-concours, l'Organisateur concède aux Participants un droit d'usage de ses éléments pour les seuls besoins et pour la seule durée de l'opération. Les Participants ne pourront donc pas exploiter et notamment pas modifier, reproduire ou diffuser ces éléments en dehors des utilisations pour les besoins de la participation à l'opération

Article 10 - FRAUDE

Toute fraude ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions des articles 313-1 et suivants du Code pénal.

Article 11 : DEPOT LEGAL

Le règlement est déposé via www.reglement.net, à la SELARL 812 - HUISSIERS, huissiers de justice associés, 88 boulevard de la Reine, 78000 Versailles.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme, dans le respect des conditions énoncées ci-après et publié par annonce en ligne sur le site. Toute modification du règlement sera enregistrée auprès des huissiers de justice dépositaires du règlement avant sa publication. Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au jeu-concours, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu-concours.

Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite à l'Organisateur, par courrier, avant la date de clôture du Jeu concours à l'adresse suivante : lemoisbatman@brainsonic.com
Les frais postaux nécessaires à l'obtention du règlement seront remboursés sur simple demande sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur.

Article 12 : LOI APPLICABLE ET ATTRIBUTION DE COMPETENCE

Toute question se rapportant au fonctionnement de l'opération – à l'exclusion des contestations - pourra être formulée par email à l'adresse : lemoisbatman@brainsonic.com

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Toute difficulté relative à l'interprétation, l'exécution de ce règlement sera réglée à l'amiable entre les parties. Si dans le mois qui suit, aucun accord n'est trouvé, le litige pourra être soumis aux juridictions compétentes du ressort de la Cour d'appel de Paris.